

**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA
KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM
SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Hilmi Manba'ul Hikam
NIM : T20194088

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA
KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM
SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Hilmi Manba'ul Hikam
NIM : T20194088

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NUP. 201606146

**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
SISWA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM
SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin

Tanggal : 04 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

NIP. 198705222015031005

Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.

NUP. 20160367

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota :

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

1. Dr. Hartono, M.Pd.

2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Muhsin, S.Ag, M.Si

NIP. 19730101000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (QS Al-Baqarah :31)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan terjemahan*, (Jakarta:Pustaka Kibar,2014), hal 7.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT., atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW., yang penulis nantikan syafaatnya di akhirat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan di dalamnya karena pengalaman yang penulis miliki. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan trimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Muhyidin dan Ibu Uswatun hasanah yang telah berjuang dan berusaha sehingga saya bisa sampai di tahap ini, yang tiada hentinya memanjatkan doa di setiap sujudnya dan kasih sayang yang tak pernah pudar. Semoga beliau berdua diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.
2. Adik kandung saya, Binta Hilmatul Izza. Semoga adik selalu diberikan kesehatan dan panjang umur sehingga bisa melanjutkan pendidikannya di pondok pesantren.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Hilmi Manba'ul Hikam, 2023: *Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar.*

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Counting Box*, pembelajaran matematika.

Pada penelitian pengembangan media *counting box* ini, peneliti memilih pembelajaran matematika materi penjumlahan kelas 1 di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi. Karena media *counting box* materi penjumlahan perlu diadakannya pengembangan karena masih kurang dalam menggunakan media dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran, baik dari segi merancang atau mengembangkan media pembelajaran. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami hanya melalui buku saja, perlunya media pembelajaran untuk mendampingi proses pembelajaran berlangsung.

Rumusan masalah dalam pengembangan media *Counting box*, yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media *counting box* pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.

Penelitian pengembangan media *counting box* ini bertujuan: 1) Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *counting box* dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 91% dan ahli pembelajaran sebesar 98%. Dari keseluruhan prosentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung prosentase rata-rata yaitu sebesar 94% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya, semua proses mulai perencanaan hingga penyelesaian penyusunan skripsi terselesaikan dengan lancar. Keberhasilan ini tidak luput karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih untuk seluruh fasilitas yang mendukung terselesainya penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan memberikan saran, masukan dan motivasi untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan selalu menyertai beliau.
6. Bapak Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd selaku Dosen Penasihat Akademik dan selaku validator materi, tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sempurna sekarang.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku validator media dari media pembelajaran yang sudah penulis kembangkan. Tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sempurna sekarang.

8. Bapak H. Mohammad Kamto, M.Pd selaku Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi, yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian.
9. Ibu Salma, S.Pd selaku Wali Kelas I yang telah membantu mengondisikan peserta didik saat penulis melakukan penelitian serta uji coba produk yang telah dikembangkan.

Demikian, semoga semua dukungan, doa, motivasi yang telah diberikan kepada penulis menjadi kebaikan di akhirat. Penulis tidak akan melupakan semua jasa yang diberikan demi keberhasilan penulisan skripsi ini. Untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Jember, Desember 2023



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PESETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Teori.....	18
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	35
A. Model Penelitian dan Pengembangan	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	36

C.	Uji Coba Produk	40
1.	Subjek Uji Coba	40
2.	Jenis Data.....	41
3.	Instrumen Pengumpulan Data	41
4.	Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		51
A.	Penyajian Data Uji Coba	51
B.	Analisis Data	64
C.	Revisi Produk	65
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN.....		69
A.	Kajian Produk Yang Telah Direvisi	69
C.	Kesimpulan.....	71
DAFTAR PUSTAKA		73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan peneltian terdahulu	14
Tabel 3.1 Tabel Aspek Ahli Materi.....	43
Tabel 3.2 Tabel Aspek Ahli Media	44
Tabel 3.3 Tabel Aspek Ahli Pembelajaran (Pendidik).....	45
Tabel 3.4 Respon Pesrta Didik.....	46
Tabel 3.5 Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135).....	49
Tabel 3.6 Presentase kelayakan.....	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.2 Hasil validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi.....	65



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tabel Skema Pengembangan ADDIE	38
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas I.....	53
Gambar 4.2 Gambar rancangan media <i>Counting Box</i>	54
Gambar 4.3 Proses Memainkan Media Pembelajaran <i>Counting Box</i>	63
Gambar 4.4 Media sebelum direvisi	65
Gambar 4.5 Media setelah direvisi.....	66
Gambar 4.6 Petunjuk penggunaan media sebelum revisi	66
Gambar 4.7 Petunjuk penggunaan media sesudah direvisi	67
Gambar 4.8 Soal sebelum direvisi	67
Gambar 4.9 Soal sesudah direvisi	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang berfungsi sebagai peletakan dasar-dasar keilmuan dan membantu pengoptimalan perkembangan anak. Sekolah Dasar merupakan jembatan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Dalam Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen serta Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Dalam Undang-Undang tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu dan berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber

²Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.³

Ujung tombak keberhasilan pendidikan di sekolah adalah guru. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menjadi seseorang yang inovatif dan kreatif agar dapat menemukan strategi dan metode yang efektif untuk mendidik. Inovasi yang dilakukan guru yaitu terletak pada tatanan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Untuk membagi pengetahuan dan keterampilan sebagai guru yang profesional, maka kemampuan dalam mengajar adalah kegiatan yang perlu dimunculkan dalam proses belajar misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁴ Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sosial merupakan media. Media apabila diartikan secara khusus yaitu suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang riil atau nyata, peserta didik mendapatkan kesempatan dalam pembelajaran yang berisi tentang aspek-aspek perkembangan fisik, emosi, sosial dan kognitif. Selain itu, media juga dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan sangat mempengaruhi pemahaman siswa dan juga minat siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

³ Undang-Undang RI No. 14 tahun 2005, Tentang Guru Dan Dosen, <https://jdih.usu.ac.id/phocadownload/userupload/Undang-Undang/UU%2014-2005%20Guru%20dan%20Dosen.pdf>.

⁴ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Pt Raja Wali Pers, 2011), h.3

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau sebagai fasilitas antara guru dan peserta didik. Dengan menggunakan media, guru dapat menarik siswa agar lebih tertarik dalam pembelajaran audio, media pembelajaran visual dan gabungan antara keduanya yakni pembelajaran audio visual. Dari beberapa macam media pembelajaran seorang guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam pengembangannya sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung, yang dimana penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan. Dalam dunia pendidikan, guru menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan QS Al-Baqarah ayat 31:

أَقْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ (2) أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ (3) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمَ ۝ (4)

Artinya: “ Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S Al Baqarah ayat 31).⁵

Berdasar ayat tersebut, Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah SWT memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt. Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah

⁵Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan terjemahan*, (Jakarta:Pustaka Kibar,2014)

menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat. Selain dalam Alquran, ditemukan juga sejumlah Hadis yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, krikil dan jari tangan. Dan mewujudkan proses dan hasil belajar peserta didik yang berkualitas sesuai dengan harapan masyarakat serta tuntutan kurikulum, maka peranan pendidik adalah sebagai penentu, pelaksana, dan sebagai penilai keberhasilan belajar.⁶ Semua tugas guru dilaksanakan dalam upaya membantu membelajarkan untuk mendapatkan pengetahuan, kemahiran, dan ketrampilan, serta nilai dan sikap tertentu. Selain itu, tenaga pendidikan juga memegang peranan penting dalam usaha pengembangan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah dengan bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Oleh karena itu berbagai macam bentuk media pembelajaran yang digunakan dan diterapkan untuk peserta didik untuk melatih ketertarikan peserta didik dalam belajar. Dan disini di kembangkan salah satu media yang berbentuk media *Counting Box*. Dan dari media “*Counting Box*” ini termasuk

⁶ Yufri Anggraini, “Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2415–2422, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>.

jenis media yang bisa memberi efek menarik bagi siswa itu sendiri. Pemilihan media adalah suatu putusan dan penentuan terhadap kesesuaian jenis media yang akan digunakan nantinya, dan dapat berpengaruh terhadap keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran.⁷

MI Miftahul Ulum merupakan salah satu lembaga sekolah yang didirikan oleh masyarakat sekitar yang letaknya di desa Kedungrejo Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Mereka mendirikan sekolah ini dengan harapan agar bisa menampung anak-anak yang berada di daerah sekitar dan juga bisa memberdayakan para ilmuwan dan tokoh agama yang berwawasan dan berilmu untuk mengamalkan ilmunya demi mewujudkan masyarakat yang berwawasan luas dan bermanfaat. Disamping itu, MI Miftahul Ulum juga melaksanakan pembiasaan – pembiasaan yang baik untuk menunjang terbentuknya peserta didik yang berkarakter islami, diantaranya yaitu berjabat salam dengan guru di pintu gerbang ketika datang, membaca asmaul husna sebelum pelajaran dimulai, apel dan doa bersama di pagi hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I MI Miftahul Ulum dalam proses penggunaan media, menurut Ibu Salma selaku wali kelas I di MI Miftahul Ulum dalam proses pembelajaran kami belum pernah menggunakan media pembelajaran, beliau mengatakan bahwa sebenarnya media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan

⁷ Lailatul Usriyah and Risanatih Maulidiya Putri, Media Pembelajaran, (Penerbit IAIN Jember Press 2021) hal 6.

adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses belajar dan juga dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah apalagi seperti mata pelajaran matematika yang menurut semua peserta didik sulit untuk difahami.⁸ Karena kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun materi atau bahan ajar menjadi salah satu hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran.⁹

Rendahnya minat belajar berdampak buruk terhadap penilaian yang juga berasal dari faktor di sekolah dasar yang siswanya sangat lesu untuk memerhatikan. Jika mereka tidak dipaksa untuk terbiasa memerhatikan pendidik, siswa akan lebih suka bermain dan lebih terasa membosankan. Maka untuk meningkatkan minat peserta didik lebih fokus di saat pembelajaran berlangsung, pihak sekolah harus lebih mengembangkan sebuah media pembelajaran tersebut.¹⁰

Ibu Salma juga mengatakan bahwa sebenarnya beberapa guru di MI Miftahul Ulum sudah lama ingin menggunakan macam-macam media pembelajaran dalam proses belajar, tetapi banyak hal dan kendala yang menjadikan kami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran, seperti halnya kurangnya kreatifitas guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran.¹¹

⁸ Ibu Salma, "*Observasi*" MI Miftahul Ulum, 07 Maret 2023

⁹ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah" hal 55.

¹⁰ Anugraheni, I. (2017). "Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar". *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 205.

¹¹ Ibu Salma, "*Wawancara wali kelas I*," MI Miftahul Ulum, 07 Maret 2023

Peneliti mengemukakan beberapa masalah dalam pembelajaran, terlebih pembelajaran matematika pada kelas 1 yang dimana kurangnya kekreatifitasan guru dalam penggunaan media pembelajaran, baik dari segi merancang maupun mengembangkan media pembelajaran. Maka dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan media “*Counting Box*” untuk pembelajaran matematika kelas 1 guna memudahkan siswa dalam menghitung. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “*Counting Box*” Pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran “*Counting Box*” Pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran “*Counting Box*” Pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.
-

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “*Counting Box*” pada
Pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum
Sampangan Muncar Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media *counting box* yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran matematika. Berikut uraian spesifikasi produk antara lain:

1. Kotak hitung

Media kotak hitung Media kotak hitung merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa menyelesaikan soal-soal operasi hitung matematika, seperti: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media pembelajaran *Counting Box* ini terbuat dari bahan dasar triplek dengan ukuran panjang 22cm, lebar 17cm dan tinggi 7cm. Apabila siswa ingin memulai permainan, maka siswa harus membuka kotak ini terlebih dahulu karena semua komponen tersimpan di dalam kotak.

2. Ruang hitung

Ruang hitung berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan biji-biji hitung ketika melakukan perhitungan. Ruang hitung ini berwarna biru yang dapat memberi efek tenang dan membantu siswa untuk berkonsentrasi.

3. Biji hitung

Biji hitung berfungsi untuk membantu siswa menemukan hasil dari perhitungan soal. Biji hitung berbentuk seperti biji keong yang biasa digunakan untuk permainan congklak.

4. Kotak penyimpanan

Kotak penyimpanan ini berfungsi untuk menyimpan seluruh biji hitung, kotak ini berbentuk persegi bisa juga berbentuk persegi panjang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Miftahul Ulum dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran supaya pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dapat membuat peserta didik lebih aktif, semangat dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika yang menurut peserta didik merupakan mata pelajaran yang membosankan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *counting box* adalah dengan adanya media ini diharapkan bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik serta dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media *Counting Box*

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan adalah produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah suatu bagian atau wadah yang digunakan saat proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

2. Media pembelajaran *counting box*

Media pembelajaran *counting box* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari triplek atau kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.

3. Pembelajaran matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathematika* yang berarti mempelajari. Asal kata *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan. Alat peraga dan media pembelajaran matematika memiliki hubungan yang tidak jauh berbeda, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berfikir. Dari pernyataan diatas matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar atau berfikir. Penalaran yang dimaksud adalah penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau keterkaitan dengan konsep yang kuat.¹²

¹² Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, Linda, Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan Microsoft Excel, (CV tre alea Jacta Padagogie: purwakerta, 2020), hal. 1

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang dapat ditempuh untuk memecahkannya.¹³

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi, Marta Silvia Kristianti. 2021. Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan judul “*Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian Dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi*”. Dalam penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran kotak hitung atau *Counting box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun ada perbedaan yang ditemukan yaitu pada materi yang diteliti.¹⁴

¹³ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah”. (Jember: IAIN Jember Press, 2019)

¹⁴ Marta Silvia Kristianti, *Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian Dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi*, Yogyakarta, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021.

2. Skripsi, Putri Nurul Oktavia. 2021. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Dengan Judul "Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang". Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hasil dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran kantung penjumlahan di MIS Nurhafidzah dengan hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran kantung penjumlahan diperoleh nilai rata-rata yaitu 82,4.¹⁵
3. Jurnal, Yezi Dwi Novitasari. 2021. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Dengan Judul "Penggunaan Media Animal *Counting Box* Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dan hasil uji coba media counting box sangat efektif dan valid digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi berhitung penjumlahan. Persamaan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *counting box*. Perbedaan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang dihasilkan berupa media *counting box* animal, sedangkan produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah media counting box papan.

¹⁵ Putri Nurul Oktavia, *Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*, Medan, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021.

4. Skirpsi, Andriani, 2021, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Mi Muhammadiyah Tonrokombang”. Penelitian ini menggunakan model penelitian eksperimental, Dalam penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran kotak hitung atau *Counting box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶
5. Jurnal, I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, Luh Putu Putri Mahadewi, 2018, Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak Hitung” Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas II Sd Negeri 2 Liligundi”. Hasil yang diperoleh dari pengembangan rancang bangun media sederhana kotak hitung adalah desain alat dan bahan penyusun media, desain bentuk media, dan desain petunjuk penggunaan media, validasi media sederhana kotak hitung berdasarkan uji ahli (ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi) dan uji coba produk (uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan) di peroleh hasil sangat baik (valid).

¹⁶ Andriani, “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Mi Muhammadiyah Tonrokombang,” Makassar, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

NO	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Marta Silvia Kristianti, 2021, Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian Dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi	Media Kotak Hitung memiliki kualitas yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media matematika dan guru kelas III. Rerata untuk media Kotak Hitung sebesar 3,83. Rerata untuk buku panduan adalah 3,86 dan rerata video panduan adalah 3,83. Ketiga skor tersebut termasuk dalam rentang $3,26 < X \leq 4,00$ dengan kriteria sangat baik.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi yang diteliti ➤ Sekolah yang diteliti 	Sama-sama menggunakan media kotak hitung atau counting box.
2	Putri Nurul Oktavia, 2021, Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang	Uji coba individu menerima nilai rata-rata 21,11. Uji coba kelompok menerima peringkat 44,77. Uji coba terkontrol menerima peringkat rata-rata 112,11. Hasil rangkuman 3 menunjukkan bahwa media kantong penjumlahan terelubung dalam	Tempat atau sekolah yang diteliti	Untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan.

1	2	3	4	5
		<p>kelas “Baik” dan layak digunakan sebagai media bantu untuk mengenal mata pelajaran rukun di sekolah, mata pelajaran huni rukun di Kelas II SD selangkah dengan Kurikulum 2013. validasi kru profesional dan hasil dari 3 uji coba produk menegaskan kelas "Baik" dan revisi telah dilakukan sesuai dengan catatan revisi yang diterima dari validasi dan derajat uji coba dengan tujuan peningkatan produk.</p>		
3	<p>Yezi Dwi Novitasari, 2021, Penggunaan Media Animal Counting Box Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita</p>	<p>Berdasarkan analisis jurnal diketahui metode yang digunakan menggunakan Action Research. Pada literatur dengan jenis penelitian Action Research di siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 46,11% dan pada siklus II menjadi 87,43%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animal</p>	<p>Media yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran counting box animal.</p>	<p>Mengembangkan media counting box.</p>

1	2	3	4	5
		counting box mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan anak tunagrahita.		
4	Andriani, 2021, Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Mi Muhammadiyah Tonrokombang.	Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media Kotak Berhitung (KOBER) menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa atau 70% yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor prestasi dibawah 70). Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah penggunaan media Kotak Berhitung (KOBER) pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa atau 100% yang mencapai ketuntasan individu (skor minimal ≥ 70). Hal ini berarti bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai.	Kelas yang diambil pada skripsi ini yaitu kelas II.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media kotak berhitung. • Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

1	2	3	4	5
5	I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, Luh Putu Putrini Mahadewi, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak Hitung” Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi	Hasil yang diperoleh dari pengembangan rancang bangun media sederhana kotak hitung adalah desain alat dan bahan penyusun media, desain bentuk media, dan desain petunjuk penggunaan media, validasi media sederhana kotak hitung berdasarkan uji ahli (ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi) dan uji coba produk (uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan) di peroleh hasil sangat baik (valid).	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi yang di teliti ➤ Sekolah yang diteliti 	Sama-sama mengembangk an media kotak hitung atau counting box.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kajian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan sekarang memiliki persamaan. Persamaan yang pertama yaitu tentang pengembangan media *counting box* sebagai bahan ajar. Bahwa penelitian saat ini dan sebelumnya beberapa dalam skripsi menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Ada beberapa perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini antara lain, ada yang menggunakan media *counting box* animal dan juga materi yang di ambil dalam penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran dari bahasa latin media yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara istilah, media berarti segala sesuatu yang menjadi perantara Indonesia (KBBI) dibedakan menjadi dua, yang pertama berarti alat (sarana komunikasi seperti Koran, radiasi, televise, film, dan poster), yang kedua terletak diantara (orang atau golongan).¹⁷ Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁸ media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi.

¹⁷ KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Arti Kata Media, <https://kbbi.web.id/media.html>.

¹⁸ Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

¹⁹ Edi Elisa, *Pengertian Media Pembelajaran*, 15 Juli 2016, <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>.

Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan belajar. Pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan oleh guru untuk dapat mengembangkan pola pikir, kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir para siswa akan suatu ilmu pengetahuan. Pembelajaran menjadi upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan dilakukannya pembelajaran, maka siswa bisa berlatih serta merubah tingkah laku untuk dapat memahami sebuah disiplin ilmu pengetahuan.²⁰

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²¹

²⁰ Selamat Pagi, PENGERTIAN PEMBELAJARAN, Januari 1, 2021, <https://www.selamatpagi.id/pengertian-pembelajaran/#!>.

²¹ Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i Dr. Wardana, M.Pd.I, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, Jalan Syamsu Alam Bulu, Kota Parepare, Sulawesi Selatan, CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, Yogyakarta, hlm 13.

Definisi Media Pembelajaran bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.²² media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.²³

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.²⁴ Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis-jenis Media Pembelajaran Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada.

²² Mahnun.Nunu.(2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27

²³ Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79

²⁴ Purwono. Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar pada peserta didik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.²⁵ Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di

²⁵ Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, “*Media Pembelajaran*”, CV TAHTA MEDIA GROUP, Mei 2021, hlm 31.

sampaikan tersebut.²⁶Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Adapun fungsinya antara lain:

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.²⁷

²⁶ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

²⁷ Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, "*Media Pembelajaran*", CV TAHTA MEDIA GROUP, Mei 2021, hlm 34.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, adapun beberapa manfaat antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.²⁸

²⁸Andi Krisnanto, S.Pd., M.Pd, "Media Pembelajaran", Bintang Surabaya, April 2, 2016, hlm 14.

2. Media *Counting Box*

a. Pengertian *Counting Box*

Media pembelajaran *counting box* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk.²⁹ kotak yang terbuat dari kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana. Media *counting box* ini berbentuk papan pesergi yang didalamnya terdapat tiga ruang.

Adapun papanya yang terbuat dari kardus atau triplek. Adapun kotak ruang yang pertama sebagai tempat biji dakon sebagai media untuk berhitung, kotak ruang kedua berisi kertas yang berisi soal penjumlahan, dan kotak ruang yang ke tiga sebagai tempat menaruh biji dakon yang sudah dihitung sesuai soal yang diambil dari ruang kotak ke dua.

b. Tujuan Media Pembelajaran *Counting Box*

Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran *counting box* antara lain yaitu:

- 1) Membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik.
- 2) Dapat mengenal operasi hitung dengan cepat sambil bermain.
- 3) Sebagai salah satu alat peraga pembelajaran matematika.
- 4) Mengetahui operasi penjumlahan pada mata pelajaran matematika.

²⁹Muhammad Rozi, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN COUNTING BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 1 (SATU) SDN 1 KEKAIT," [file:///C:/Users/Pixel/Downloads/266-Article%20Text-1147-1-10-20220820%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Pixel/Downloads/266-Article%20Text-1147-1-10-20220820%20(2).pdf).

- 5) Menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan.³⁰
- 6) Merangang peserta didik dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Counting Box*

Berikut langkah-langkah penggunaan papan perkalian antara lain sebagai berikut:

- 1) Siapkan soal matematika operasi penjumlahan terlebih dahulu
- 2) Masukkan pada ruang kotak yang terdapat pada *counting box*
- 3) Masukkan biji dakon kedalam ruang kotak yang terdapat pada *counting box*.
- 4) Ambil soal yang sudah disediakan
- 5) Hitung, kemudian ambil biji dakon untuk berhitung dan dinasukan diruang kotak yang terdapat pada *counting box*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Counting Box*

- 1) Kelebihan penggunaan media *counting box*
 - a) Membantu siswa dalam berhitung³¹
 - b) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung

³⁰ T. Pramono, "MENGOPTIMALKAN PENGGUNAAN ALAT PERAGA DALAM SETIAP KEGIATAN PEMBELAJARAN," Universitas Terbuka UPBJJ Yogyakarta, <http://repository.upy.ac.id/1814/2/23.%20T.%20Pramono.pdf> .

³¹ Muhammad Rozi, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN COUNTING BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 1 (SATU) SDN 1 KEKAIT".

- c) Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sepertimengamati dan mempraktikkan
 - d) Membuat peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran karna dengan adanya media pembelajaran akan lebih menyenangkan dalam belajar.
- 2) Kekurangan penggunaan media *counting box* saat diberitahukan cara permainannya yang menyebabkan kegaduhan saat bermain, mudah bosan apabila saat menunggu giliran bermain, dan perlu kesediaan biaya.³²
3. Pembelajaran Media *Counting Box*

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran didalam kelas. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memegang peranan yang penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.³³ Namun

sering kali media pembelajaran terabaikan karena banyak hal. Salah satunya disebabkan karena sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, tidak ada biaya untuk membuat media, Sehingga sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran yang

³² Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Aksara, 2018), hal. 7-8

³³ Herawati, S. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas II. *Widyagogik*, 3(3). <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/2590/2152> .

disediakan oleh sekolah yang terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.³⁴

Media pembelajaran yang ingin peneliti terapkan sebagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan siswa dalam belajar matematika yaitu berhitung adalah media counting box. Penulis mencoba menerapkan media counting box karena untuk membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa SD. Media pembelajaran counting box merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.

Alasan penulis memilih media pembelajaran counting box karena berdasarkan observasi di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar kabupaten Banyuwangi, siswa masih kurang paham dalam berhitung, kurangnya efektivitas pembelajaran, serta minimnya media dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melaksanakan suatu penelitian mengenai media pembelajaran counting box yang dianggap tepat untuk dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika khususnya materi berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran Matematika siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar kabupaten Banyuwangi.

³⁴ Wibowo, B. A. (2018). The Improvement of Javanese Alphabet Writing Skills Through Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(7), 1673–1683. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/download/10651/10214>.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin, matematika yang berarti mempelajari. Asal kata mathema yang berarti ilmu atau pengetahuan. Alat peraga dan media pembelajaran matematika memiliki hubungan yang tidak jauh berbeda, yaitu mathein atau mathenein yang berarti belajar atau berfikir. Dari pernyataan diatas matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar atau berfikir. Penalaran yang dimaksud adalah penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau keterkaitan dengan konsep yang kuat.³⁵

Adapun pengertian matematika menurut para ahli yaitu, matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian

³⁵ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, Linda, Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan Microsoft Excel, (CV tre alea Jacta Padagogie: purwakerta, 2020), hal. 1

yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.³⁶

Pada awalnya cabang matematika yang ditemukan adalah Aritmatika atau Berhitung, Aljabar, Geometri setelah itu ditemukan Kalkulus, Statistika, Topologi, Aljabar Abstrak, Aljabar Linear, Himpunan, Geometri Linier, Analisis Vektor, dll. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi. Matematika itu sendiri menjadi bekal bagi setiap manusia, hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas setiap orang yang tidak bisa dihindari dari matematika, konsep dari matematika adalah tentang bilangan, rumus, symbol dan lain sebagainya. Dengan demikian tidak sepenuhnya salah karena matematika erat kaitannya dengan bilangan, rumus dan symbol tersebut.³⁷

Pembelajaran matematika disekolah dasar sangatlah penting diajarkan karena konsep-konsep yang diajarkan merupakan dasar-dasar perhitungan yang ada di pembelajaran matematika.³⁸ Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data.

Dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan dapat menciptakan

³⁶ HAKIKAT MATEMATIKA DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD, file:///C:/Users/Pixel/Downloads/HAKIKAT_MATEMATIKA.pdf, hlm 4.

³⁷ Isrok'atun, dkk., Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning, (Semedang: UPI Semedang press, 2020), hal. 1.

³⁸ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, Linda, Op. Cit., hal. 3.

suasana belajar yang berkesan, menyenangkan dengan melalui media/alat peraga yang mendukung. Oleh karena itu, belajar matematika adalah cara berfikir dan bernalar yang digunakan untuk memecahkan berbagai macam masalah dalam keseharian, ilmu pengetahuan, manajemen, dan industri. Simbol dan bahasa matematika bersifat universal sehingga dipahami oleh bangsa-bangsa di dunia.³⁹

b. Tujuan pembelajaran matematika

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajar. Tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.⁴⁰

³⁹ Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2018, "*Matematika Islam*," (PT. Nasya Expanding Management, 2021), hal. 213.

⁴⁰ Prihandoko, "*Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika secara benar dan menarik*" (Jakarta : Dediknas ,2006), hlm 21.

Selain itu tujuan mata pelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP pada SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁴¹

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda, adapun ciri-ciri pembelajaran matematika antara lain:⁴²

⁴¹ Siti Nur Rohma, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: UAD Pres, 2021), hlm 3-4.

⁴² Suwangsih dan Tiurlina, *Pembelajaran Matematika* (Bandung : UPI press , 2006)

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep diberikan dimulai dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.
- 2) Pembelajaran matematika bertahap Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak. Untuk mempermudah siswa memahami objek matematika maka benda-benda konkrit digunakan pada tahap konkrit, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkrit dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak.
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif. Contoh : Pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai

dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenal namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun ruang tersebut sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun ruang itu.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsistensi artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lain. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara indukti tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif.

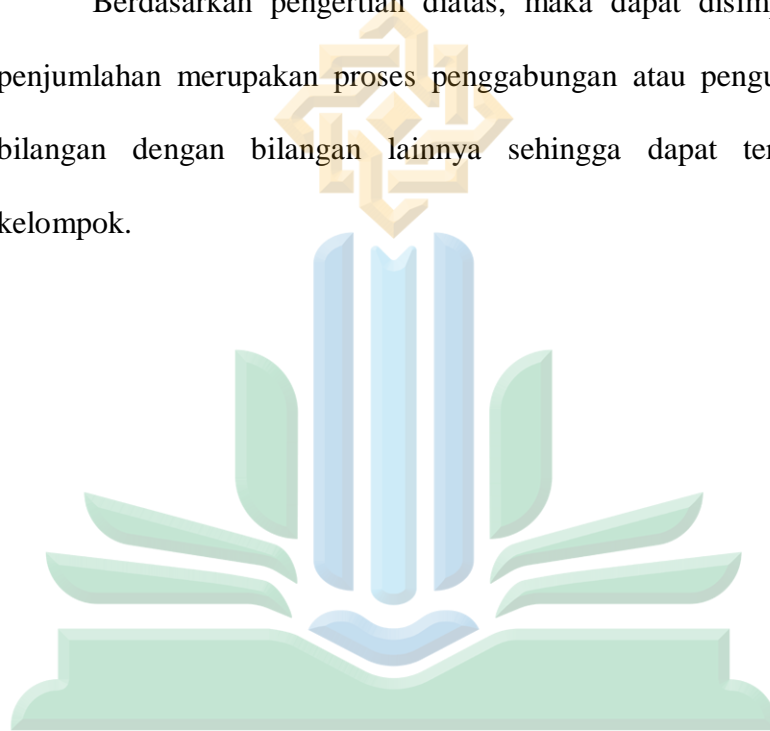
5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna. Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat dan dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui 15 contoh-contoh secara induktif di SD kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

5. Materi penjumlahan

Pengertian penjumlahan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa “penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan

menjumlahkan”. Penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat yaitu: sifat pertukaran (komutatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan asosiatif.⁴³

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penjumlahan merupakan proses penggabungan atau pengumpulan suatu bilangan dengan bilangan lainnya sehingga dapat terbentuk suatu kelompok.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴³ Sukayati (2011: 24), diakses pukul 4.50, oktober 2023.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁴ Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.⁴⁵

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang dilakukan oleh Robert Marible Branch.⁴⁶ Pada pengembangan ini menggunakan model Pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick Carry (1996) untuk

⁴⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian dan Pengembangan”, (Bandung: ALFABETA, 2015)

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 297.

⁴⁶ Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, “Development an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University,” *Theory and Practice in Language Studies* 7, No,2 (2017), 96.

merancang suatu sistem pembelajaran. Dick Carry (1996) menggunakan istilah ADDIE (Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation) dan Development Reseach, yang dapat diterjemahkan dari penelitian pengembangan.⁴⁷ ADDIE memiliki lima alur tahapan diantaranya analisis (Analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi(Evaluation). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk.⁴⁸ Dalam pengembangan alat peraga ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif dengan menggunakan model ADDIE. Berikut prosedural penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE Robbert Marible Branch:

1. *Analysis*,

Analisa yaitu perlunya menganalisis suatu pengembangan produk (Model, metode, media dan bahan ajar) baru menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Perkembangan suatu produk dapat diawali dengan suatu masalah yang terjadi. Masalah dapat muncul serta terjadi apabila produk yang ada tidak relevan atau perlunya perbaikan baik dalam lingkungan pembelajaran atau yang lainnya. Tahap ini terdiri dari

⁴⁷ Prof. Dr. Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro” (PDFDrive). Pdf, Bandung Alf, 2017

⁴⁸ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah” (Jember, IAIN Jember, 2020), 68.

dua tahapan yaitu tahap analisis masalah (*problem analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*).

Hal pertama yang dilakukan peneliti dalam tahap analisa ini yaitu melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi. Dalam proses pembelajaran peneliti melihat kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan pada siswa kelas 1.

Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran matematika kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar.

2. Desain/perencanaan (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini ditulis dengan jelas dan rinci tentang apa yang akan dikembangkan.

Langkah yang dilakukan dalam tahap desain ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media pembelajaran *counting box*, menentukan bahan bahan dengan memperhatikan aspek-aspek pembuatan media untuk dijadikan media pembelajaran *counting box*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ADDIE ini perancangan yang telah disusun secara konseptual dapat direalisasikan menjadi produk yang siap untuk dikembangkan.

Setelah mendesain produk, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Memilih bahan-bahan yang akan dijadikan media pembelajaran *counting box*
- b. Bahan yang dipilih adalah bahan yang awet dan mudah didapatkan
- c. Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pengembangan
- d. Membuat angket validasi, sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.
- e. Setelah mendapat penilaian dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli. Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya

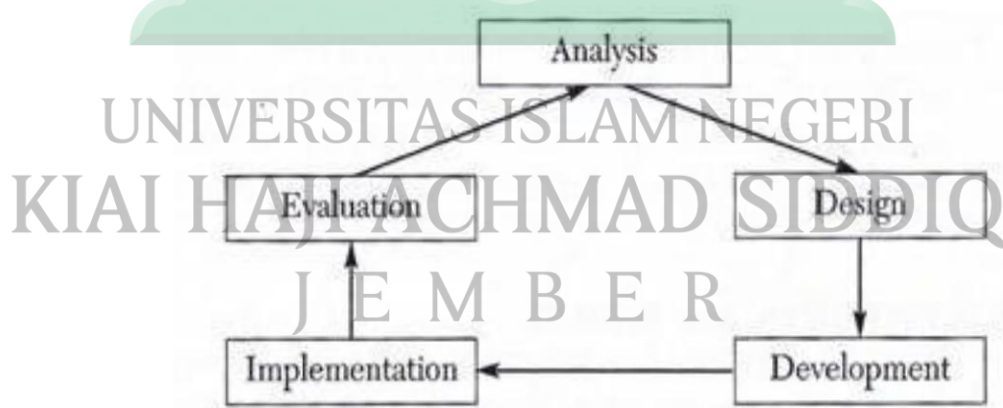
4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi yaitu uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Pada tahap ini diharapkan mendapatkan umpan balik terhadap produk yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk yang diharapkan. Penerapan ini mengacu pada

rancangan yang telah dibuat. Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini evaluasi terkait media counting box yang telah dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap perkembangan yaitu revisi tiap tahap untuk mengetahui tingkat validitas produk yang baik dan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses yang dimaksud yaitu untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini juga dibutuhkan umpan balik guna sebagai perbaikan selanjutnya serta ketercapaian pengembangan produk secara maksimal.



Gambar 2.1
Tabel Skema Pengembangan ADDIE.⁴⁹

⁴⁹ Yurza Mauliza, "Kearifan Lokal Pada Materi Koloid" Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2022M/1443H, 2022.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini guna untuk mendapatkan data yang akurat dalam melakukan revisi (perbaikan) dalam hasil pengembangan produk ini baik dalam menentukan tujuan keefektifan serta efisiensi produk. Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba terbatas pada sekolah atau madrasah yang ditujukan kepada peserta didik kelas I. Dalam penilaian produk ini, peneliti akan menguraikan sebagai berikut:

1. Subjek Uji Coba

- a. Penilai ahli media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen yang ahli dan paham terkait pengembangan media dalam pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember.
- b. Bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media bahan ajar ini adalah bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. Pemilihan pada ahli materi ini dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidang nya yaitu materi yang berbasis kearifan lokal. Ahli materi memberikan komentar ataupun saran secara umum terhadap pengembangan produk modul berbasis kearifan lokal.
- c. Pengguna yang dimaksud yaitu guru matematika kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi. Dalam hal ini guru matematika berperan untuk memberikan penilaian terkait kesesuaian

media *counting box* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- d. Responden yaitu siswa kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi peserta didik. Jumlah peserta didik tersebut berperan untuk memberikan penilaian sebagai respons siswa terkait penggunaan media *counting box* yang telah dikembangkan.

2. Jenis Data

Data adalah bahan baku informasi atau bahasa mathematical dan simbol pengganti lain yang disepakati secara umum.⁵⁰ Data dapat dijadikan bahan kajian yang atau sebagai analisis serta kesimpulan. Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Jenis data kualitatif berupa tanggapan, komentar, kritik dan saran.

Data Kualitatif, diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MI Miftahuk Ukum Sampangan Muncar Banyuwangi.

- b. Data Kuantitatif, diperoleh dari penilaian para ahli mengenai kelayakan media pembelajaran *counting box*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu

⁵⁰ D Darmoyo, "Pengertian Dasar Data, Informasi, Sistem Dan Sistem Informasi", Stie Igi Jakarta, 2020, 1–10 <https://stie-igi.ac.id/wp-content/uploads/2020/05/PSinFoMateri-ke-1.pdf> Diakses pada tanggal 13 Februari 2023.

instrumen pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di sana. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas I, tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien atau yang bisa diharapkan responden. Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan

tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun tidak langsung.⁵¹ Tujuan penggunaan kuesioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik mengenai valid tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

1) Aspek validasi ahli materi

Tabel 3.1
Tabel Aspek Ahli Materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	2	3	4	5	6
1	Keterkaitan materi dengan kurikulum yang berlaku	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
4	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
5	Kelengkapan materi pada modul yang dikembangkan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
6	Materi pada modul yang dikembangkan mudah dipahami	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
7	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

⁵¹ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”. (Bandung : Alfabeta, 2018)

1	2	3	4	5	6
8	Menarik minat siswa dalam belajar matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

2) Aspek validasi ahli media

Tabel 3.2
Tabel Aspek Ahli Media

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media <i>counting box</i> dapat digunakan berulang-ulang	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
2	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
3	Media mudah disimpan dan dipindahkan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
4	Desain media menarik untuk dipelajari	Sangat tidak baik	Kurang baik Kurang baik	Baik	Sangat baik
5	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
6	Bahan media <i>counting box</i> tidak membahayakan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
7	Bahan yang digunakan mudah ditemukan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
8	Desain media sudah sesuai dengan materi penjumlahan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

3) Aspek pengguna

Tabel 3.3
Tabel Aspek Ahli Pembelajaran (Pendidik)

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	2	3	4	5	6
1	Desain dan warna media pembelajaran <i>Counting Box</i> menarik peserta didik	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
2	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> disertai petunjuk penggunaan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
3	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
4	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> cocok digunakan dalam pembelajaran matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
5	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat membuat peserta didik aktif	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
6	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> disajikan dalam bentuk permainan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
7	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> berisi soal-soal yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

1	2	3	4	5	6
8	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah digunakan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
9	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat digunakan jangka waktu yang lama	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
10	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Counting Box</i> , Sangat tidak baik pembelajaran akan lebih menarik	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

4) Aspek angket respon peserta didik

Tabel 3.4
Respon Peserta Didik

NO	Angket Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	2	3	4	5	6
1	Saya menyukai pelajaran matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
2	Menggunakan media pembelajaran <i>counting box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
3	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>counting box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik Baik	Sangat baik
4	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>counting box</i>	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

1	2	3	4	5	6
	membuat saya lebih semangat belajar matematika				
5	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>counting box</i> membuat suasana belajar menyenangkan	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
6	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>counting box</i> membuat saya menyukai pelajaran matematika	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
7	media pembelajaran <i>counting box</i> mudah dipraktikkan	Sangat tidak baik	Kurang baik Baik	Baik	Sangat baik
8	Desain media pembelajaran <i>counting box</i> sangat menarik	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media pembelajaran <i>counting box</i>	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran	Sangat tidak baik	Kurang baik	Baik	Sangat baik

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes yang di berikan, atau juga dapat di ambil

dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁵²

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengolah data-data menjadi sebuah informasi sehingga lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang di analisis secara deskriptif statistik.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis kualitatif pada penelitian ini mengacu pada konsep Miles and Huberman, yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verivication* (kesimpulan).⁵³ Tahap-tahap yang dilakukan, yaitu:

- 1) Data yang dikumpulkan dilakukan di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.
- 2) Data yang diperoleh, selanjutnya ditulis dengan rinci sehingga datanya dapat tersusun dengan baik. Maka dengan ini analisis yang dilakukan menggunakan *data reduction*.

⁵² Maskur Ahmad, " Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung ", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018)

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 369.

3) Setelah tahap *data reduction*, selanjutnya menyajikan data.

b. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif ini digunakan untuk mengetahui respon dari ahli materi, ahli bahan ajar, pendidik, serta respon dari peserta didik terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis cerita bergambar data yang dihasilkan dapat diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut penjelasan mengenai jenis yang digunakan:

1) Analisis data angket validasi ahli Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran. Pada proses pengembangan media pembelajaran *counting box* ini validasi ahli media akan menguji kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi atau soal berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Hasil angket validasi ahli dikonversi menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala Likert terdiri dari beberapa kategori yaitu:

Tabel 3.5
Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135)

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/ sangat layak /sangat baik
2	3	Setuju/sering/layak/baik
3	3	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/kurang layak/ kurang baik
4	1	Sangat tidak setuju/ tidak pernah/ sangat kurang layak/sangat kurang baik

Berdasarkan tabel kategori penilaian likert tersebut dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini (Arikunto, 2008:35)⁵⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor (dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah melakukan perhitungan presentase pada setiap komponen, selanjutnya yaitu pemberian keputusan mengenai kualitas produk bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis cerita bergambar seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Presentase kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76-100%	Sangat baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51-75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36-50%	Kurang baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	$\leq 35\%$	Sangat tidak baik	Tidak layak, perlu direvisi

⁵⁴ Muhammad Ichsan, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bumi dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga di Kelas IV-SD Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah, (Banda Aceh: STIKIP BBG, 2018), 220"

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik dalam kelas dengan melakukan uji coba secara bertahap. Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar. Dan pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Counting Box*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, yaitu pada penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model penelitian dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *Counting Box* adalah menggunakan model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran *Counting Box* ini digunakan dalam mata pelajaran Matematika pada materi penjumlahan di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, adapun tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahapan yang pertama pada model ADDIE yaitu analisis yang merupakan tahapan awal yang dimulai dari observasi di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar untuk mencari informasi yang ada di MI tersebut, dan hal-hal yang di analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kompetensi dan karakteristik dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar sebagai subjek dalam penelitian ini. Sedangkan analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap sulit diingat oleh peserta didik untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran guna memperdalam pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengambil mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan sebagai mata pelajaran dalam pengembangan media pembelajaran *Counting Box*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I MI Miftahul Ulum dalam proses penggunaan media, menurut Ibu Salma selaku wali kelas I di MI Miftahul Ulum dalam proses pembelajaran kami jarang menggunakan media pembelajaran.⁵⁵ Suasana di kelas tidak berlangsung aktif dan menarik, pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik cenderung pasif.

⁵⁶ Beliau mengatakan bahwa sebenarnya media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses belajar dan juga dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah apalagi seperti mata pelajaran matematika yang menurut semua peserta didik sulit

⁵⁵ Observasi di MI Miftahul Ulum, 07 Maret 2023

⁵⁶ Ibu Salma "Wawancara wali kelas I", MI Miftahul Ulum Sampangan, 07 Maret 2023

untuk difahami. Sehingga peneliti disini akan menggunakan media *counting box*. Media *counting box* ini merupakan media visual yang berbentuk kotak. dan media *counting box* ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas I

2. Hasil desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media *counting box*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Sebelum membuat media pembelajaran *counting box* perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media pembelajaran *counting box*, jadi peneliti memilih materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika kelas I.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan capaian pembelajaran, materi dan kebutuhan peserta didik maka dapat ditemukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

c. Pembuatan media *counting box*

Pembuatan media *counting box* desain menggunakan bahan yang mudah ditemui dan praktis, media *counting box* terbuat dari bahan kayu, Adapun tahapan pembuatan media *counting box* ini diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yaitu: kayu, gergaji, lem, engsel, ampelas, cat semprot, kertas AP untuk soal dan biji dakon untuk berhitung. Bahan-bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai.



Gambar 4.2
Gambar rancangan media *Counting Box*

3. Hasil pengembangan

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran *counting box* terdiri dari beberapa tahapan:

a. Bentuk produk

Media pembelajaran *counting box* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis mudah dijumpai. Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan pembelajaran di kelas I materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator pada penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen komponen media *counting box*

Media *Counting Box* ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media *Counting Box* ini menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar juga tidak

mengandung bahan-bahan yang berbahaya dan sangat cocok untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar.

Adapun langkah Langkah yang di gunakan dalam pembuatan media ini antara lain yaitu:

1) Bahan

- a) Triplek
- b) Engsel
- c) Baut sekrup
- d) Biji dakon
- e) Kertas AP
- f) Cat semprot
- g) Lem

2) Alat yang dibutuhkan

- a) Gergaji
- b) Ampelas
- c) Palu

- d) Obeng
- e) Grenda

3) Langkah pembuatan media *counting box*

- a) Siapkan triplek tebal kurang lebih 1cm
- b) Potong triplek berukuran panjang 22cm dan lebar 17cm (2 buah), panjang 22cm lebar 7cm (2 buah), panjang 17cm lebar

7cm (2 buah), panjang 15cm lebar 5cm (1 buah) dan panjang 12cm lebar 6cm (1 buah).

- c) Satukan potongan triplek menggunakan lem sehingga membentuk kotak persegi panjang.
- d) Kemudian ampelas sampai halus.
- e) Cat dasar sebelum masuk cat warna.
- f) Cat warna kemudian diamkan sampai kering kemudian di *clear* (pengkilap).
- g) Ditempel *sticker* agar tampilan lebih menarik.
- h) Media *counting box* sudah siap diisi dengan soal dan biji dakon untuk materi penjumlahan.

c. Validasi produk

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli media pembelajaran *counting box* dilakukan oleh bapak M Sholahuddin Amrrulloh, M.Pd. validasi ahli

materi dilakukan oleh bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd dan

validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Ibu Salma S.Pd. Proses validasi ini

dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *counting*

box yang diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran

matematika khususnya materi penjumlahan.

1) Validasi ahli media

Validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata-rata % dengan kategori layak, namun terdapat beberapa revisi untuk lebih dirapikan dengan mendapatkan saran kertas soal yang sebelumnya memakai kertas origami diganti menggunakan kertas AP, petunjuk penggunaan dibuat seperti buku pegangan, singkat dan mudah dipahami.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Media <i>counting box</i> dapat digunakan berulang-ulang	4	4	100%
2	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan	3	4	75%
3	Media mudah disimpan dan dipindahkan	4	4	100%
4	Desain media menarik untuk dipelajari	3	4	75%
5	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa	4	4	100%
6	Bahan media <i>counting box</i> tidak membahayakan	4	4	100%
7	Bahan yang digunakan mudah ditemukan	4	4	100%
8	Desain media sudah sesuai dengan materi penjumlahan	4	4	100%
Jumlah		30	32	
Presentase		94%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase 94% dengan kriteria layak, tidak perlu direvisi

2) Validasi ahli materi

Hasil dari validasi ahli materi diperoleh presentase %, dan dapat dikategorikan dengan layak atau sangat baik. Kemudian, mendapatkan saran untuk menambahkan tutorial pembuatan materi dan soal dan kisi- kisi yang diberikan secara lengkap.

Tabel 4.2
Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	2	3	4	5
1	Keterkaitan materi dengan kurikulum yang berlaku	4	4	100%
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100%
4	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	3	4	75%
5	Kelengkapan materi pada modul yang dikembangkan	4	4	100%

6	Materi pada modul yang dikembangkan mudah dipahami	3	4	75%
7	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok	3	4	75%
8	Menarik minat siswa dalam belajar matematika	4	4	100%
Jumlah		29	32	
Presentase		91%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum x_i$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase 91% dengan kriteria layak, tidak perlu direvisi.

3) Validasi ahli pembelajaran

Hasil dari validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, nilai skor presentase ahli pembelajaran yaitu % dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi dengan mendapatkan saran sudah bagus dan lebih ditingkatkan lagi.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	2	3	4	5
1	Desain dan warna media pembelajaran <i>Counting Box</i> menarik peserta didik	4	4	100%
2	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> disertai petunjuk penggunaan	4	4	100%
3	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	4	4	100%
4	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> cocok digunakan dalam pembelajaran matematika	4	4	100%
5	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat membuat peserta didik aktif	4	4	100%
6	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> disajikan dalam bentuk permainan	4	4	100%
7	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> berisi soal-soal yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik	3	4	75%
8	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah digunakan	4	4	100%
9	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat digunakan jangka waktu yang lama	4	4	100%

1	2	3	4	5
10	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Counting Box</i> , Sangat tidak baik pembelajaran akan lebih menarik	4	4	100%
Jumlah		39	40	
Presentase		98%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum x_i$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase

98% dengan kriteria layak, tidak perlu direvisi.

4. Hasil implementasi

Implementasi ini merupakan tahapan-tahapan peneliti melakukan uji coba produk yaitu media *counting box* ini, media pembelajaran *counting box* merupakan media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar. Produk yang sudah dinyatakan valid kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta

didik terhadap media *counting box*. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar.
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru kelas I MI Miftahul Ulum sampangan Muncar.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran *counting box* dalam materi penjumlahan sesuai dengan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.



Gambar 4.3

Proses Memainkan Media Pembelajaran *Counting Box*

5. Hasil evaluasi

Dalam proses hasil evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan Berdasarkan

hasil uji coba pada peserta didik kelas I MI miftahul Ulum diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Counting Box*.

Secara umum pengembangan media pembelajaran *Counting Box* mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengingat pembelajaran dan mereka senang bahkan peserta didik meminta bermain lagi.

Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan ketika pembelajaran matematika menggunakan media *Counting Box* saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Analisis Data

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen mata kuliah media pembelajaran. Untuk validator ahli materi adalah bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd selaku dosen mata kuliah pembelajaran matematika SD/MI. Dan untuk validator pembelajaran adalah ibu Salma S.Pd selaku guru kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi

NO	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	94%	Sangat baik
2	Validator ahli materi	91%	Sangat baik
3	Validator ahli pembelajaran	98%	Sangat baik
Nilai rata rata presentase		94%	Sangat baik

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata 94%. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media *Counting Box* telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan, dengan hal ini media *Counting Box* dapat digunakan dalam proses pembelajarandengan beberapa revisi yang sudah disaran kan validator.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi kemudian dilakukannya revisi produk sesuai saran dari validator. Adapun perubahan media pembelajaran *Counting Box* Pintar sebelum revisi dan setelah revisi ditampilkan pada gambar sebelum (atas) dan sesudah (bawah) revisi sebagai berikut:

1. Kotak



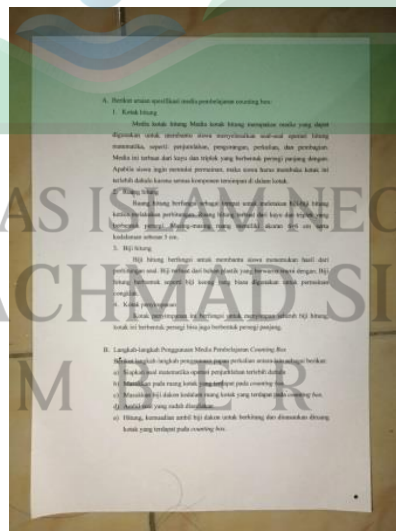
Gambar 4.4
Media sebelum direvisi



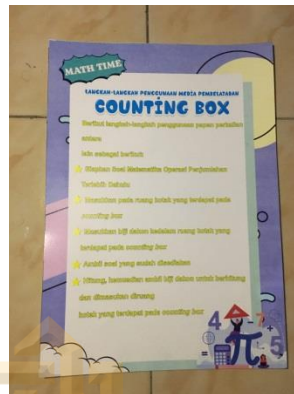
Gambar 4.5
Media setelah direvisi

Pada gambar 4.5 menunjukkan tampilan bentuk box lebih menarik dan juga bahan yang terbuat lebih awet dan tahan lama. Berdasarkan saran dari validator ahli media bahwa bahan produk yang digunakan dibuat tidak mudah rusak dan tahan lama.

2. Petunjuk penggunaan



Gambar 4.6
Petunjuk penggunaan media sebelum revisi



Gambar 4.7
Petunjuk penggunaan media sesudah direvisi

Pada gambar 4.7 menunjukkan tampilan bentuk petunjuk permainan lebih menarik dari sebelumnya. Berdasarkan saran dari validator ahli media khususnya pada petunjuk permainan diusahakan menggunakan kertas AP yang lebih awet dan di design yang bagus agar terlihat berwarna dan menarik.

3. Soal



Gambar 4.8
Soal sebelum direvisi



Gambar 4.9
Soal sesudah direvisi

Pada gambar 4.9 menunjukkan tampilan soal yang lebih praktis dan lebih menarik. Karena sebelumnya menggunakan kertas origami dan di tulis manual. Setelah revisi menggunakan kertas AP yang memiliki bahan lebih tebal daripada kertas origami sehingga menjadi lebih awet dan di desain semenarik mungkin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran *Counting Box* ini terbuat dari bahan dasar triplek dengan ukuran panjang 22cm, lebar 17cm dan tinggi 7cm. Media ini terdiri dari beberapa komponen diantaranya soal, biji dakon, petunjuk permainan. Untuk hasil pengembangan media *counting box* ini yaitu media yang bisa dikembangkan oleh semua orang, namun pembuatan media ini juga menggunakan bahan dan alat yang sangat mudah didapat oleh semua orang, dan bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, dan untuk bahan bahannya mudah ditemukan dan lain sebagainya.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain atau perencanaan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi, dan yang terakhir evaluasi. Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media ini terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan media ini terdiri dari validator media, validator materi, validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media pembelajaran *Counting Box* sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh tiga validator.

Hasil dari validasi ahli media dari bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, memperoleh presentase kelayakan sebanyak 94% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi ahli materi dari bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd, memperoleh presentase kelayakan sebanyak 91% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran (pendidik) dari ibu Salma, S.Pd, memperoleh presentase kelayakan sebanyak 98% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan. Maka dihitung dari presentase terbesar yaitu mencapai 94% dengan kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *Counting Box* di antaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih tertib, aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajar *Counting Box* pada mata pelajaran matematika dapat digunakan di semua kelas sekolah yang

bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya yang ada di Kota Banyuwangi. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian hanya dilakukan pada kelas I di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar.
- b. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu pada penelitian pengembangan di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, tentang Pengembangan Media *Counting Box* Pada Pelajaran matematika materi penjumlahan kelas I Di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* pada Pembelajaran matematika di Kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan Media Pembelajaran *Counting Box* pada Pembelajaran matematika di Kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan

sebelum media di uji coba. Proses mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Hasil dari validasi ahli media memperoleh presentase kelayakan sebanyak 94% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase kelayakan sebanyak 91% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran (pendidik) memperoleh presentase kelayakan sebanyak 98% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan. Maka dihitung dari presentase terbesar yaitu mencapai 94% dengan kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan presentase rata-rata dari angket respon peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 87,40% dengan kualifikasi sangat baik untuk digunakan untuk proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Syastra, Taufik Muhammad. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No
- Ahmad, Maskur. 2018. Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Al-Bulushi, Ali H. dan Ismail, Said Saleh. 2017. Development an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University. Theory and Practice in Language Studies 7, No,2.
- Anas, Muhammad. 2018. Alat Peraga dan Media Pembelajaran. Bandung: Bumi Aksara.
- Andriani. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Mi Muhammadiyah Tonrokombang." Makassar, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arif, Ilmi. 2020. Pengembangan Media Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI'.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Wali Pers.
- Chayadi, Arofah Hari Rahmat. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model" Halaqa: Islamic Education Journal 3, no.1.
- D Darmoyo. 2020. Pengertian Dasar Data, Informasi, Sistem Dan Sistem Informasi. Stie Igi Jakarta. <https://stie-igi.ac.id/wp-content/uploads/2020/05/PSinFoMateri-ke-1.pdf>
- Djamaluddin, Ahdar. Wardana. BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. Jalan Syamsu Alam Bulu. Kota Parepare. Sulawesi Selatan. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER. Yogyakarta.
- Elisa, Edi. *Pengertian Media Pembelajaran*. 15 Juli 2016. <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>.
- Fandi Rosi Sarwo Edi. 2016. Teori Wawancara Psikodiagnostik. Yogyakarta : PT Leutika Nouvalitera.
- HAKIKAT MATEMATIKA DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD, file:///C:/Users/Pixel/Downloads/HAKIKAT_MATEMATIKA.pdf, hlm 4.

- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. CV TAHTA MEDIA GROUP
- Herawati, S. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas II. *Widyagogik*, 3(3).
- Ibu Salma. "Observasi" MI Miftahul Ulum. 07 Maret 2023.
- Ibu Salma. "Wawancara wali kelas I." MI Miftahul Ulum, 07 Maret 2023.
- Isrok'atun, dkk. 2020 *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Semedang: UPI Semedang press. 2020.
- J.R Raco. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- KBBI. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Arti Kata Media, <https://kbbi.web.id/media.html>
- Kementrian Agama RI. 2014. *Al-Quran dan terjemahan*. Jakarta:Pustaka Kibar.
- Krisnanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kristianti, Silvia Marta. 2021. *Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian Dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi*, Yogyakarta. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2018. 2021 *Matematika Islam*. PT. Nasya Expanding Management.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Dalam *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1: 27
- M. Alisuf Sabri. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010).
- Mauliza, Yurza. 2022. Kearifan Lokal Pada Materi Koloid" Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2022M/!443.
- Mawardani. 2012. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Oktavia, Nurul Putri. 2021. *Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*, Medan. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

- Prihandoko. 2006. *Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika secara benar dan menarik*. Jakarta : Dediknas.
- Purwono, Joni dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Rohma, Nur Siti. 2021. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD Pres.
- Rozi, Muhammad. PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN COUNTING BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 1 (SATU) SDN 1 KEKAIT,” [file:///C:/Users/Pixel/Downloads/266-Article%20Text-1147-1-10-20220820%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Pixel/Downloads/266-Article%20Text-1147-1-10-20220820%20(2).pdf).
- Ruqoyyah, Siti. Murni, Sukma. Linda. 2020. Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan Microsoft Excel. CV tre alea Jacta Padagogie: purwakerta.
- Sadiman, Arief dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya. Wina. 2014 *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Selamat Pagi. PENGERTIAN PEMBELAJARAN. Januari 1. 2021. <https://www.selamatpagi.id/pengertian-pembelajaran/#!>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*”. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro*” (PDFDrive). Pdf. Bandung Alf.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*”. Bandung : Alfabeta.
- Suwangsih dan Tiurlina. 2006. *Pembelajaran Matematika*. Bandung : UPI press.
- Tim Penyusun 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember, IAIN Jember.
- Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007).

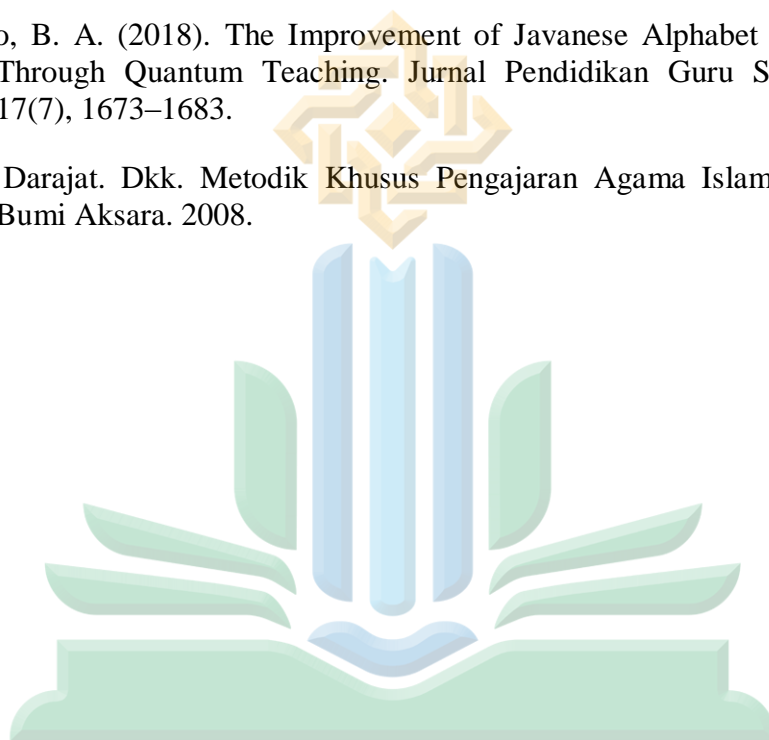
T. Pramono. "MENGOPTIMALKAN PENGGUNAAN ALAT PERAGA DALAM SETIAP KEGIATAN PEMBELAJARAN," Universitas Terbuka UPBJJ Yogyakarta.

Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. UU Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.

Undang-Undang RI No. 14 tahun 2005. Tentang Guru Dan Dosen.

Wibowo, B. A. (2018). The Improvement of Javanese Alphabet Writing Skills Through Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(7), 1673–1683.

Zakiah Darajat. Dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2008.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hilmi Manba'ul Hikam

NIM : T20194088

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada kalaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk siproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 20 November 2023



Hilmi Manba'ul Hikam

NIM. T20194088

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Dokumentasi Penelitian



B. Pedoman Wawancara

Wawancara ditujukan kepada wali kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar banyuwangi.

1. Apa saja yang ibu persiapkan ketika hendak memulai pembelajaran?

“Yang pasti, kita berdoa kepada Allah SWT supaya peserta didik kami menjadi insan sholih sholihah, bermanfaat bagi agama, dan diberikan ilmu yang manfa’at dan barokah.

2. Apakah ibu membuat bahan ajar atau semacamnya setiap kali akan mengajar di kelas?

“Untuk membuat bahan ajar atau semacamnya saya tidak membuat setiap kali pembelajaran, dikarenakan saya masih menggunakan bahan ajar sebelumnya berupa buku mata pelajaran”

3. Apa kendala yang dirasakan saat melaksanakan proses pembelajaran?

“Tingkah laku peserta didik yang sulit diatur dibandingkan dengan kelas lainnya.”

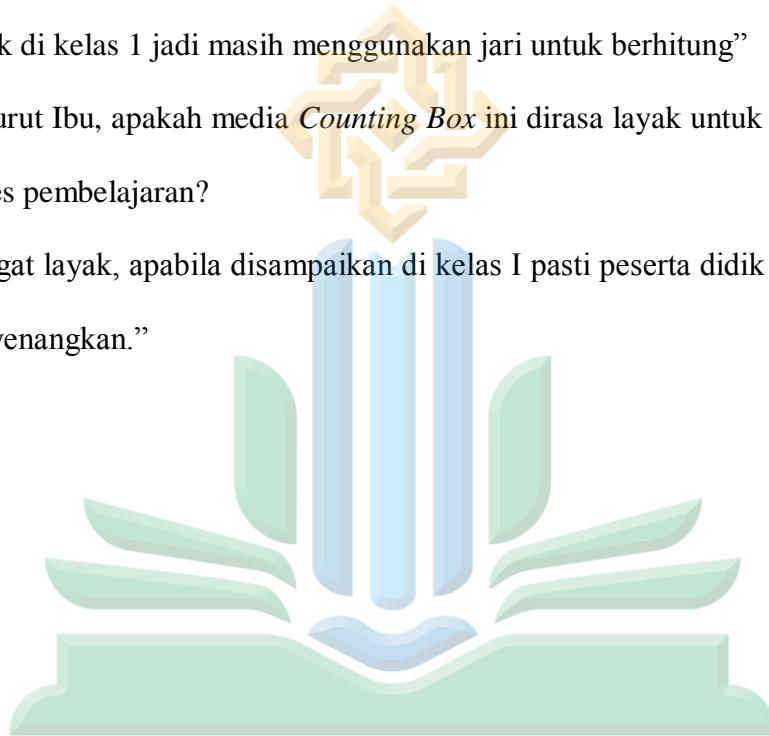
“Maklum kelas 1 masih baru masuk sekolah baru” Ujar wali kelas.

4. Media pembelajaran apa yang pernah ibu gunakan saat menyampaikan materi pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan?

“Selama ini masih belum menggunakan media karna juga mereka masih baru duduk di kelas 1 jadi masih menggunakan jari untuk berhitung”

5. Menurut Ibu, apakah media *Counting Box* ini dirasa layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?

“Sangat layak, apabila disampaikan di kelas I pasti peserta didik akan tertarik dan menyenangkan.”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Counting Box*

Peneliti : Hilmi Manba'ul Hikam

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Counting Box* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist () pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian:

1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

2 = kurang relevan / kurang baik

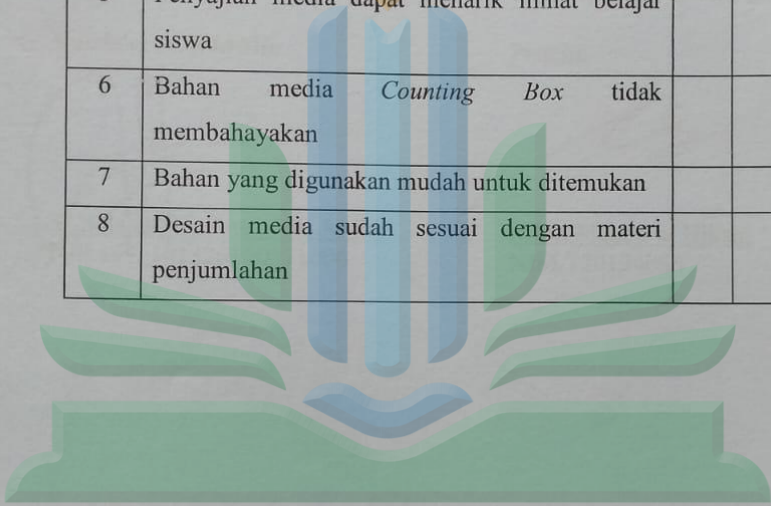
3 = relevan / baik

4 = sangat relevan / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen Angket Validasi:

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media <i>Counting Box</i> dapat digunakan berulang-ulang				✓
2	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan			✓	
3	Media mudah disimpan dan dipindahkan				✓
4	Desain media menarik untuk dipelajari			✓	
5	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa				✓
6	Bahan media <i>Counting Box</i> tidak membahayakan				✓
7	Bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan				✓
8	Desain media sudah sesuai dengan materi penjumlahan				✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

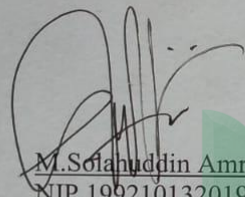
Kolom Saran dan Perbaikan:

- Tolong Media dibuat lebih Menarik lagi
- Tolong untuk kertas pada soal diganti menggunakan kertas AP yang tebal
- Tolong media diberi gambar yang Menarik.

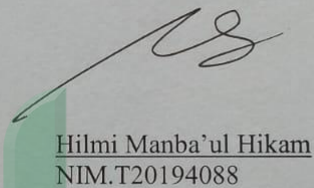
Jember, 14 September 2023

Validator Ahli Media


Peneliti



M. Sofianuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP.1992101320190311006



Hilmi Manba'ul Hikam
NIM.T20194088



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Counting Box*
Sasaran : Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd
Peneliti : Hilmi Manba'ul Hikam
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Counting Box* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist () pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian:

1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

2 = kurang relevan / kurang baik

3 = relevan / baik

4 = sangat relevan / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen Angket Validasi:

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Keterkaitan materi dengan kurikulum yang berlaku				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
4	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan			✓	
5	Kelengkapan materi pada modul yang dikembangkan				✓
6	Materi pada modul yang dikembangkan mudah dipahami			✓	
7	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok			✓	
8	Menarik minat siswa dalam belajar matematika				✓

Kolom Saran dan Perbaikan:

Konsultasi kepada wali kelas tentang capaian belajar
tujuan pembelajaran, Acar tujuan pembelajaran

Jember, 30 Agustus 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Validator Ahli Materi

Peneliti

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd
NIP.198606132015031005

Hilmi Manba'ul Hikam
NIM.T20194088

E. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Counting Box*

Sasaran : Ibu Salma, S.Pd

Peneliti : Hilmi Mnaba'ul Hikam

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Counting Box* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon ibu memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian:

1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

2 = kurang relevan / kurang baik

3 = relevan / baik

4 = sangat relevan / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen Angket Validasi:

NO	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain dan warna media pembelajaran <i>Counting Box</i> menarik peserta didik				✓
2	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> disertai petunjuk penggunaan				✓
3	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
4	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> cocok digunakan dalam pembelajaran matematika				✓
5	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat membuat peserta didik aktif				✓
6	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> disajikan dalam bentuk permainan				✓
7	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> berisi soal-soal yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik			✓	
8	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah digunakan				✓
9	Media pembelajaran pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat digunakan jangka waktu yang lama				✓
10	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Counting Box</i> , pembelajaran akan lebih menarik				✓

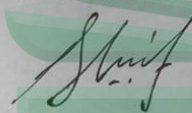
Kolom Saran dan Perbaikan:

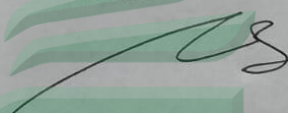
Media pembelajaran Coonting box sangat menarik minat belajar siswa, semoga ini bisa menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran

Banyuwangi, 21 September 2023

Validator Ahli Pembelajaran

Peneliti


Salma, S.Pd


Hilmi Manba'ul Hikam
NIM.T20194088

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

F. Angket Respon Peserta Didik

RESPON PESERTA DIDIK

**MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR
BANYUWANGI**

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				

NAMA-NAMA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar

Kelas/ Semester : I/ Ganjil

Jumlah Peserta Didik : 26 Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik
1	ABIYU ATHARI AHMAD
2	ALEYA JAZILAH ACHMAD
3	ALIFA HIBATILLAH
4	ALMEERA ZAHRA ALFATUNNISA
5	ANDINI CALYA PRAMUDITA
6	ARYA BAGAS AYDIN W
7	
8	ASKALA ARSYI KAFIBIL I
9	AUDI ANJANI
10	AYSHA MALIKA ISLAMI
11	AZKA AQILA QIRANI
12	GABRIL MUHAMMAD AL QAZALI
13	IZYAN HANANI MU'IN
14	KEVIN ARDHANA DWIARYA
15	KHOLIFA KAYYISA MARDATILLAH
16	MAZAYA HAURA WIDAD
17	MOH. ADNI ARIFUDDIN ROBBANI
18	MUHAMMAD FAWAID ANSHORI
19	NINDIYANI SALSABILA ISMAIL
20	REZZA MAULANA PUTRA
21	SAMIR ABBAD ISMAIL
22	SEPTIA FELISHA RAFKA MAHARANI
23	SIFA KHOIRIL NISSA
24	SITI FATHONATUL ILMIA
25	TIARA AZZAHRA
26	UMAR ALFAROUQ

REKAP HASIL ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	Aspek Penilaian										Σx	Σxi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40
3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	35	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
7											0	0
8	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37	40
9	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	40
10	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	35	40
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
12	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37	40
13	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32	40
14	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	36	40
15	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	36	40
16	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35	40
17	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35	40
18	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	34	40
19	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	33	40
20	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	40
21	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	36	40
22	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	36	40
23	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37	40
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
25	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40
26	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32	40
Σx	93	92	89	89	94	86	91	95	91	89	909	
Σxi	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	1040	
%	89%	88%	85%	85%	90%	82%	87,50%	91%	87,50%	85%	87,40%	

G. Lampiran Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3604/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI MIFTAHUL ULUM

Jl.Pelabuhan Desa Kedungrejo Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194088
Nama : HILMI MANBAUL HIKAM
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media counting box pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi" selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muhamad Kamto, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 September 2023

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,


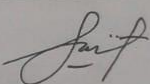
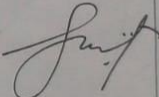
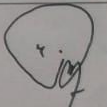
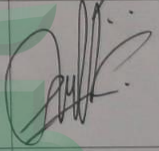

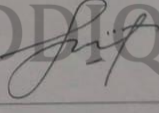
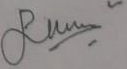


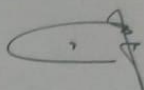
MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

H. Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR


NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	Rabu, 1 Maret 2023	Pra-Observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Bapak Muhammad Kamto, M.Pd.	
2.	Rabu, 1 Maret 2023	Wawancara dengan Guru kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Ibu Salma, S.Pd.	
3.	Selasa, 7 Maret 2023	Observasi pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Ibu Salma, S.Pd.	
3.	Rabu, 30 Agustus 2023	Validasi pengembangan Media <i>Counting Box</i> dengan ahli materi, Bapak Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd.	
4.	Kamis, 14 September 2023	Validasi pengembangan Media <i>Counting Box</i> dengan ahli media, Bapak M. Sholahuddin amrulloh, M.Pd.	
5.	Senin, 18 September 2023	Observasi dan penyerahan surat ijin penelitian kepada Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Bapak Muhammad Kamto, M.Pd.	
6.	Selasa, 19 September 2023	Penerapan Media <i>Counting Box</i> di kelas I MI Miftahul Ulum sampangan Muncar.	
7.	Rabu, 20 September 2023	Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas I mengenai pendapat penggunaan Media <i>Counting Box</i>	

8.	September 2023	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Bapak Muhammad Kamto, M.Pd.	
----	----------------	--	---

Banyuwangi, 23 September 2023

Kepala Sekolah MI Miftahul
Ulum Sampangan Muncar





Muhammad Kamto, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

I. Lampiran Surat Selesai Penelitian

**YAYASAN MIFTAHUL ULUM**
MENKUMHAM NO. AHU - 09.AH.01.04.
MADRASAH IBTIDA'YAH MIFTAHUL ULUM
TERAKREDITASI " A "
NSM : 111235100201 NPSN : 60715961
Jl.Pelabuhan Dsn. Sampangan Ds. Kedungrejo Muncar Banyuwangi. Email : (mimiftahululummcr@gmail.com)

SURAT KETERANGAN
Nomor: 325/MU/A.1/SK/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sampangan Muncar, Menerangkan bahwa:

Nama : Hilmi Manba'ul Hikam
Tempat tanggal Lahir : Banyuwangi 07 Juni 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian (Research) di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar, terhitung pada 18 - 20 September 2023 guna melengkapi skripsi dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA COUNTING BOX PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 23 September 2023
Kepala Sekolah
H. Muh. Kamto, S.Pd, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN

MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR

BANYUWANGI

Nama : ABIXU AT HARI AHMAD.

Kelas : LIRA KARTINI.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

**MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR
BANYUWANGI**

Nama : *Aleya jazilah achmad*

Kelas : *1 Ra Kartini*

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR

BANYUWANGI

Nama : Alifa Hibatillah

Kelas : 1 Ra Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : ALMEERA ZAHRA ALFATUNNISA

Kelas : 1. RA. KARTINI

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Andini Cahya Pramudita

Kelas : 1. RA Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN

MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR

BANYUWANGI

Nama : ARYA Bagas AYDIN W.....

Kelas : I.R.A. kartini.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Askala Aisyi kaFiBil.l.....

Kelas : I.P.A. kartini.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Audi Anjani

Kelas : 1. RA karbini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : A.Sha. Maika Islami

Kelas : I. RA. Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN

MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR

BANYUWANGI

Nama : AZKA AQILA QITANI

Kelas : 1. RA. KUNTIANI

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : *gabriel Muhammad Qazal*

Kelas : *1. Raka Kartini*

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik			✓	
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : IZyan Hanani Mu'in.....

Kelas : I.RA. Kartini.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Kevin Ardhana Dwiarya

Kelas : I.R.A. Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

**MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR
BANYUWANGI**

Nama : Moh Adnari Fuddin Robrani

Kelas : 1. RA KARTINI

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : *Muhammadiyah Fawaidan Shohi*

Kelas : *1 RA Kastini*

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR

BANYUWANGI

Nama : NINDYANI Salsabila ISMAIL

Kelas : 1. Ra. Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik			✓	
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : R.P.24. muviana Putri

Kelas : I.R.A. KARENI

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik			✓	
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : SAMIR ABBAD ISMAIL

Kelas : I RA Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Sepia Felisha Rafka M.

Kelas : 1 Ra karlini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Sifa...khairi...Nissa.....

Kelas : I...R.A...kartiwi.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Siti Fathonatul Ilmia

Kelas : 1. R.A. kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika				✓
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika				✓
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : Hara Azzahra.....

Kelas : I.R.A. kartini.....

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika				✓
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika				✓
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan				✓
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan				✓
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik			✓	
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>				✓
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran				✓

RESPON PESERTA DIDIK

MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MI MIFTAHUL ULUM SAMPANGAN MUNCAR BANYUWANGI

Nama : UMOR AL FAROUQ

Kelas : I...R...A Kartini

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

1 = Sangat Tidak Relevan/Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Relevan/Kurang Baik

3 = Relevan/baik

4 = Sangat Relevan/Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	RESPON			
		1	2	3	4
1	Saya menyukai pelajaran Matematika				✓
2	Menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar Matematika			✓	
3	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya lebih mudah memahami pelajaran Matematika			✓	
4	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat saya lebih semangat belajar Matematika			✓	
5	Dengan menggunakan <i>Counting Box</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6	Dengan menggunakan media <i>Counting Box</i> membuat saya menyukai pelajaran Matematika			✓	
7	Media <i>Counting Box</i> mudah dipraktikkan			✓	
8	Desain media <i>Counting Box</i> sangat menarik				✓
9	Suasana di kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>Counting Box</i>			✓	
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	

NAMA-NAMA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar

Kelas/ Semester : I/ Ganjil

Jumlah Peserta Didik : 26 Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik
1	ABIYU ATHARI AHMAD
2	ALEYA JAZILAH ACHMAD
3	ALIFA HIBATILLAH
4	ALMEERA ZAHRA ALFATUNNISA
5	ANDINI CALYA PRAMUDITA
6	ARYA BAGAS AYDIN W
7.	
8	ASKALA ARSYI KAFIBIL I
9	AUDI ANJANI
10	AYSHA MALIKA ISLAMI
11	AZKA AQILA QIRANI
12	GABRIL MUHAMMAD AL QAZALI
13	IZYAN HANANI MU'IN
14	KEVIN ARDHANA DWIARYA
15	KHOLIFA KAYYISA MARDATILLAH
16	MAZAYA HAURA WIDAD
17	MOH. ADNI ARIFUDDIN ROBBANI
18	MUHAMMAD FAWAID ANSHORI
19	NINDIYANI SALSABILA ISMAIL
20	REZZA MAULANA PUTRA
21	SAMIR ABBAD ISMAIL
22	SEPTIA FELISHA RAFKA MAHARANI
23	SIFA KHOIRIL NISSA
24	SITI FATHONATUL ILMIA
25	TIARA AZZAHRA
26	UMAR ALFAROUQ

BIODATA MAHASISWA



Nama : Hilmi Manba'ul Hikam
NIM : T20194088
Alamat Lengkap : Dusun Krajan RT 05 RW 03 Desa Blambangan
Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Riwayat Pendidikan : 1. TK Khadijah (2006-2007)
2. MI Miftahul Ulum Sampangan (2007-2013)
3. MTs 3 Banyuwangi (2013-2016)
4. MA Negeri 1 Banyuwangi (2016-2019)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-2023)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R