

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FISH BOX FOR COUNTING PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 2A SD. AL-BAITUL AMIEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

SKRIPSI



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FISH BOX FOR COUNTING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS 2A SD. AL-BAITUL AMIEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2024-2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam 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 Ibtida'iyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disusun Oleh:
Uyunatur Rohmah
214101040008

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FISH BOX FOR COUNTING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS 2A SD. AL-BAITUL AMIEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2024-2025**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Uyunatur Rohmah
214101040008

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Mohammad Kholil S.Si., M.Pd.

NIP: 198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FISH BOX FOR COUNTING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS 2A SD. AL-BAITULAMIEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2024-2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima 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 Ibtida'iyah

Senin, 16 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua



Fiqru Mafar, M.IP.
NIP. 198407292019031004

Sekretaris



Hattah S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 197703152023211003

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

2. Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.



Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

أَنْفُسِهِمْ بِمَا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ بِقَوْمٍ مَا يُغَيِّرُ لَا اللَّهُ إِنَّ

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka” Q.S. Ar-Ra’d:11 {13}*



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

*Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Quran Kudus, *Al-Quran Kudus Dan Terjemahnya* (Kudus: CV. Mubarakatan Thayyibin, n.d.), 360.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung nan Mulia Muhammad SAW, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada ummatnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan segenap rasa cinta dan kasih penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ibuku tercinta Ibu Anita Fatmawati, satu-satunya pemilik do'a yang menembus langit, salah satu orang yang menjadi tempat keluh kesah dan tempat curhat penulis. Terimakasih sudah selalu mengusahakan serta memberi dukungan yang terbaik
2. Ayahanda Abdul Holik, pelindungku yang selalu mengusahakan dan memberikan dukungan dan semangatnya untuk anak Perempuan satu-satunya ini. Sungguh menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang selalu mengusahakan pendidikan anaknya. Terimakasih karna telah membuktikan kepada dunia bahwa anak petani bisa jadi sarjana.
3. Saudara serahimku Ahmad Faqih Huddin yang telah memberikan semangat, do'a dan dukungannya sehingga skripsi ini dapat dituntaskan

ABSTRAK

Uyunatur Rohmah, 2025 *Pengembangan Media Pembelajaran Fish Box for Counting Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025*

Kata Kunci: Pengembangan, *Fish Box for Counting*, Matematika

Pembelajaran Matematika di kelas 2 SD seringkali menghadapi kendala dalam menyampaikan konsep bilangan dan operasi hitung secara konkret dan menyenangkan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa kelas 2 yang masih suka bermain tentu sangat membutuhkan bentuk media pembelajaran yang konkret. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan (2) Mendeskripsikan kelayakan (3) Mendeskripsikan kepraktisan. (4) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *fish box for counting* pada mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan soal cerita kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember.

Pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

(1) Proses pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* ini sudah sesuai dengan prosedur ADDIE yang melalui 5 tahapan. Pada tahap *analysis* ditemukan pembelajaran matematika di kelas 2A masih kurang menarik dan kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pada tahap *design*, media pembelajaran *fish box for counting* dirancang menggunakan bahan dari kayu yang dipotong dengan ukuran 40 x 23 cm berbentuk persegi panjang dan di desain sampai siap di implementasikan. Pada tahap *development*, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil "sangat layak". Pada tahap *implementation*, dilakukan penerapan media pembelajaran di kelas yang nyata serta diperoleh hasil bahwa nilai *postest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Pada tahap *evaluation* dilakukan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media secara keseluruhan berdasarkan hasil angket, nilai tes, dan tanggapan siswa (2) Hasil presentase kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh 2 ahli, yakni media dan materi yang diperoleh dari angket validasi. Hasil validasi angket ahli media mencapai 80% dalam kategori layak dan dari ahli materi 98% dalam kategori sangat layak (3) Kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik mendapatkan hasil yaitu menurut guru 96% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik 90% dalam kategori praktis (4) Efektivitas media pembelajaran ini dihasilkan dari nilai lembar kerja peserta didik berupa soal *pretest* dan *postest* yakni mencapai 74% dengan kategori efektif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan *Media Fish Box for Counting* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025. Sholawat beriringan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi agung nan mulia Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benderang dan penuh barokah ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nurudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.

6. Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah selaku validator ahli media
8. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd selaku dosen program studi Tadris Matematika selaku validator ahli materi
9. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
10. Ibu Siti Masitoh, S.Pd. selaku kepala sekolah di SD. Al-Baitul Amien Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian
11. Ibu Mey Murtiningrum, S.Pd. selaku wali kelas 2A yang sudah membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat diucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 5 Juni 2025

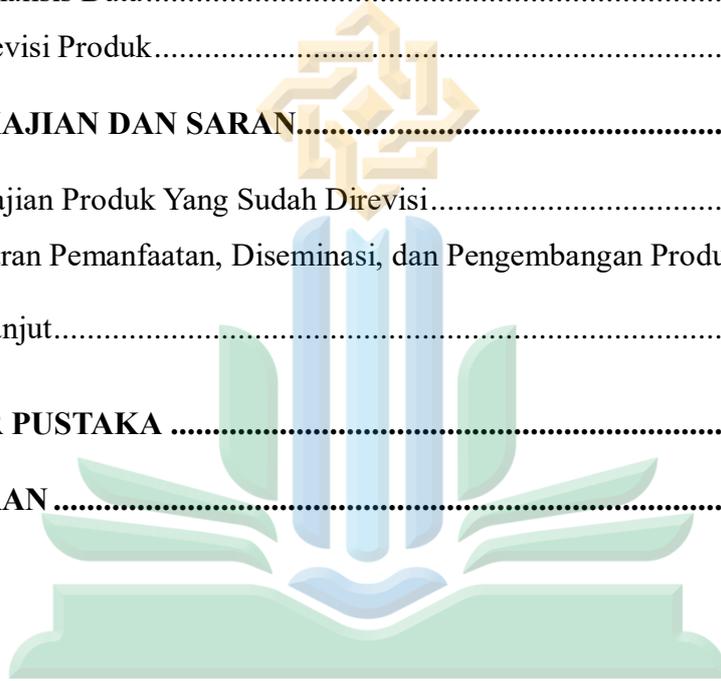
Penulis

Uyunatur Rohmah
214101040008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Pustaka.....	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Model Penelitian dan Pengembangan	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	33

C. Uji Coba Produk.....	37
D. Instrument Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Penyajian Data Uji Coba	47
B. Analisis Data.....	71
C. Revisi Produk.....	81
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	84
A. Kajian Produk Yang Sudah Direvisi.....	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	87
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	95



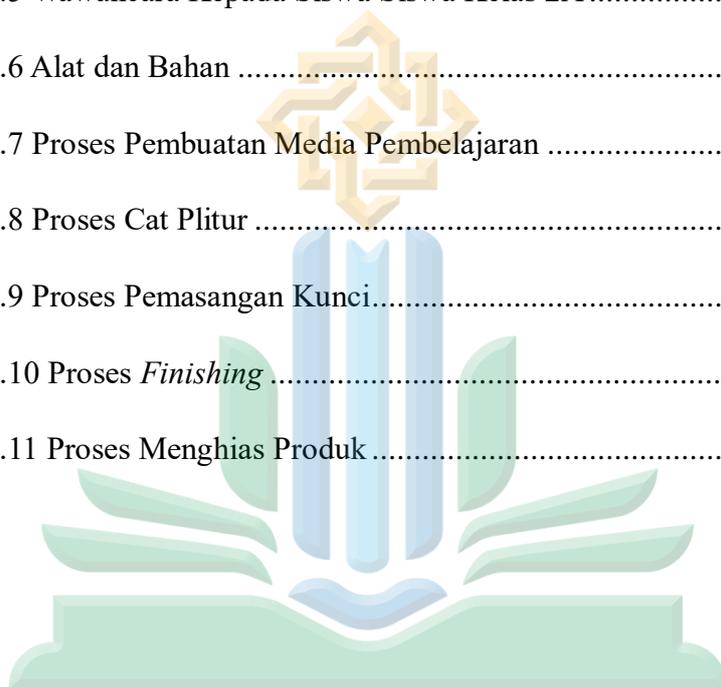
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keaslian Penulisan	95
Lampiran 2 Matriks Penelitian	96
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 4 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	99
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian.....	100
Lampiran 6 Pedoman Wawancara	101
Lampiran 7 Profil Madrasah.....	103
Lampiran 8 Modul Ajar.....	107
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	115
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrument Angket.....	119
Lampiran 11 Angket Validasi Media	120
Lampiran 12 Angket Validasi Materi.....	123
Lampiran 13 Angket Respon Guru	126
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik	128
Lampiran 15 Nilai <i>Pretest</i> Tertinggi	129
Lampiran 16 Nilai <i>Postest</i> Tertinggi.....	131
Lampiran 17 Absensi Kelas 2A	133
Lampiran 18 Dokumentasi	134
Lampiran 19 Media Pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i>	136
Lampiran 20 Buku Pedoman Penggunaan Media Pembelajaran	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan yang Terdapat Pada Model ADDIE	37
Gambar 4.1 Suasana Pembelajaran Dikelas	48
Gambar 4.4 Wawancara Kepada Guru Kelas 2A	56
Gambar 4.5 Wawancara Kepada Siswa Siswa Kelas 2A	56
Gambar 4.6 Alat dan Bahan	59
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Media Pembelajaran	60
Gambar 4.8 Proses Cat Plitur	61
Gambar 4.9 Proses Pemasangan Kunci.....	61
Gambar 4.10 Proses <i>Finishing</i>	62
Gambar 4.11 Proses Menghias Produk	63



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....	21
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media Pembelajaran.....	44
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	46
Tabel 4.2 Tujuan Kegiatan Pembelajaran.....	51
Tabel 4.3 Capaian Pembelajaran Fase A.....	52
Tabel 4.12 Hasil Validasi Media.....	64
Tabel 4.13 Hasil Validasi Materi	65
Tabel 4.14 Komentar dan Saran Ahli Media	66
Tabel 4.15 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	66
Tabel 4.16 Respon Siswa	67
Tabel 4.17 Respon Guru.....	68
Tabel 4.18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	69
Tabel 4.19 Hasil Analisis Ahli Media	71
Tabel 4.20 Hasil Analisis Ahli Materi.....	72
Tabel 4.21 Hasil Respon Siswa	74
Tabel 4.22 Hasil Respon Guru.....	76
Tabel 4.23 Hasil Analisis Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	79
Tabel 4, 24 Hasil Revisi Produk.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk dasar kemampuan berhitung dan berpikir logis siswa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama pada kelas awal seperti kelas 2 SD. Kesulitan ini sering disebabkan oleh sifat materi yang abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara konkret dan menarik serta pemikiran peserta didik bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan karena pelajaran matematika umumnya hitung-hitungan dan berbaur dengan angka.¹ Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ini.

Media pembelajaran konkret adalah alat krusial dalam kegiatan pembelajaran matematika, terutama di jenjang dasar. Penggunaan alat ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih nyata dan mudah dicerna. Dengan menggunakan objek konkret, siswa dapat melihat, merasakan, dan

¹ Cindi Putri Mardian, Rahmi Rahmi, and Hamdunah Hamdunah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Limit Fungsi Aljabar," *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 11, no. 1 (2023): 18–26, <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i1.48027>.

berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari, sehingga kemampuan mereka dalam memahami meningkat.² Soal cerita membutuhkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan berpikir kritis, yang seringkali sulit dikuasai oleh siswa di usia tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas 2A memerlukan pendekatan yang lebih menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan³. Untuk itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif perlu dilakukan. Salah satu media yang dianggap potensial adalah media pembelajaran *Fish Box for Counting*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui objek visual berupa ikan-ikan kecil sebagai alat bantu berhitung. Dengan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara nyata dan menarik, sehingga meningkatkan minat belajar dan menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran *Fish Box for Counting* tidak hanya membantu memperjelas konsep matematika, tetapi juga mendukung pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah klasik dalam pembelajaran matematika, yakni rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran terutama soal cerita.

² Yanuardhana Argaruri et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 189–201.

³ Hasil observasi di SD. Al-Baitul Amien Jember

Keunikan *Fish Box for Counting* dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan soal cerita dengan ikan mainan yang dapat dihitung langsung oleh siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2 yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif yang konkret.

Pendidikan di Indonesia telah diatur oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945), yang mengamanatkan bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu. Hal ini termaktub dalam Pasal 31 ayat (1) dan (2) UUD 1945 yang berbunyi:

- (1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajara.
- (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan undang-undang.⁴

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan

⁴ BAPPENAS RI, "Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Yang Dipadukan Dengan Perubahan I, II, III Dan IV)," *Warga Dan Negara* 1945 (1945): 1–166, https://bphn.go.id/data/documents/uud_1945.pdf.

bahwa “pembelajaran harus dilakukan dengan pendekatan yang variatif dan menggunakan berbagai sumber belajar, termasuk media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran”.⁵ Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Fish Box for Counting* sesuai dengan amanat regulasi tersebut, yang mengharuskan pendidik menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, serta sesuai dengan perkembangan siswa guna menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan observasi dan hasil survei di SD Al-Baitul Amien Jember, khususnya kelas 2A, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung penjumlahan dan pengurangan yang terdapat pada soal cerita⁶. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata ujian matematika dan kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas 2A, Sebagian besar dari mereka mengaku tidak suka dengan pembelajaran matematika terutama soal cerita, karna di anggap ribet dan sulit dipahami. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 2A, yaitu ibu Mey Murtiningrum, S.Pd. beliau mengakui bahwa saat ini media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, terkadang menggunakan proyektor untuk music, seperti yang pernah dilakukan yaitu senam matematika. Sehingga siswa kurang mendapat

⁵ Permendikbud, “Permendikbud Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016,” <https://Peraturan.Bpk.Go.Id/Details/224242/Permendikbud-No-22-Tahun-2016>, 2016, 1–15.

⁶ Hasil observasi di SD.Al-Baitul Amien Jember

pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret seperti alat peraga yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rayi Arista menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk manipulatif seperti ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan.⁷ Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Menurut teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky siswa belajar paling baik melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya agar dapat membangun pengetahuan secara bermakna. Teori ini sangat mendukung penggunaan media seperti *Fish Box for Counting*. Piaget menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan cara berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, dan konsep-konsep abstrak harus dipahami melalui pengalaman konkret.⁸ Media *Fish Box* yang menghadirkan objek konkret berupa ikan-ikan kecil memungkinkan siswa untuk melakukan manipulasi dan eksplorasi dalam berhitung, sehingga konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami.

⁷ Rayi Arista Mukti dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Masaliq* 3, no. 6 (2023): 1131–40, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i6.1640>.

⁸ & Aliyah Romdoniyah, Dedih, “Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan” 01, no. 02 (2022): 131–52.

Dalam Islam, belajar dan mengajar sangat dianjurkan. Allah SWT berfirman dalam Al-Quran surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

أَنْشُرُوا يَلِّقَ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحَ فَافْسَحُوا لِسِ الْأَمَّجِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا ءَامَنُوا الَّذِينَ يَأْيَهَا
بِيرَّخَ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهِ َّ دَرَجَاتِ الْعِلْمِ ُ أَوْثُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَانْتَشُرُوا

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Ayat ini mengingatkan kita akan pentingnya pendidikan dan pembelajaran, yang harus dilakukan dengan cara yang efektif dan sesuai dengan kemampuan anak. Anak yang masih kelas 2 SD rata-rata mereka masih berusia 7-8 tahun, Dimana dalam usia tersebut mereka masih suka bermain, pembelajaran yang hanya terfokus pada guru, buku teks, papan tulis, atau proyektor selain membosankan, juga mengurangi focus mereka dalam belajar, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang konkret dan inovatif.

Dalam konteks ini, pengembangan media yang efektif untuk pembelajaran matematika adalah bentuk usaha untuk mencapai kesempurnaan dalam pendidikan sebagaimana dalam hadist disampaikan:

لِلنَّاسِ أَنْفَعُهُمُ النَّاسُ خَيْرُ

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya." (HR. Bukhari)⁹

Dengan memperhatikan kebutuhan siswa di kelas 2A SD Al-Baitul Amien dan berbagai teori yang mendasari, pengembangan media pembelajaran *Fish Box for Counting* merupakan pilihan yang tepat untuk membantu siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang ada dalam pembelajaran matematika dan mendukung perkembangan kompetensi guru dalam mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?

⁹Bukhari, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail. *Shahih Bukhari*.
<https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7145016/>

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang dicapai berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember.
4. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan soal cerita kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan produk pada penelitian ini berupa media pembelajaran yaitu media fish box for counting pada mata pelajaran matematika kelas 2 SD yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Desain dan Bentuk

Media ini dibuat dengan desain yang penuh warna dan menarik, dengan warna ikan yang beragam, untuk menarik perhatian siswa. Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* dirancang dalam bentuk kotak dengan ukuran idealnya sekitar 40 x 23 cm, sehingga cukup mudah digunakan dan dipindahkan, namun cukup besar untuk memuat benda-benda yang digunakan untuk menghitung.

Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *Fish Box for Counting* ini adalah kayu, sehingga media ini kuat dan tidak mudah rusak meskipun digunakan secara berulang-ulang.

2. Fungsi dan Penggunaan

Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam menghitung objek secara langsung, khususnya dalam operasi penjumlahan dan pengurangan melalui soal cerita.

Dengan media ini, siswa dapat memasukkan dan mengeluarkan ikan mainan yang ada di dalam kotak sesuai dengan angka yang di intruksikan dalam soal cerita dengan ketentuan 1 ikan = 1 angka, sehingga mereka dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret serta dapat mendorong mereka untuk berpikir secara logis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika.

3. Kenyamanan dan Keamanan

Meski bahan utama yang digunakan adalah kayu, dapat dipastikan media pembelajaran ini aman untuk peserta didik, karna kayu yang digunakan ringan dan dibuat halus, bahan kaca yang digunakan pada kotak hanya rekayasa yaitu menggunakan mika yang cukup tebal.

4. Biaya Produksi dan Aksesibilitas

Biaya yang diperlukan untuk membuat media ini cukup terjangkau dan menggunakan bahan yang mudah diperoleh sehingga dapat dijangkau oleh banyak sekolah terutama yang memiliki anggaran terbatas, khususnya di daerah yang belum memiliki akses ke perangkat pembelajaran canggih

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) memainkan peran yang sangat vital dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan solusi inovatif yang dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh para pendidik, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya. Berikut beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan sangat penting, khususnya dalam konteks pengembangan media pembelajaran:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Penelitian dan pengembangan memungkinkan penciptaan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Dengan adanya penelitian, pendidik dapat menemukan pendekatan baru dalam mengajarkan materi yang kompleks, seperti matematika, dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

2. Mendorong inovasi dalam pengejaran

Penelitian dan pengembangan membuka peluang untuk berinovasi dalam pengajaran. Inovasi ini bisa berupa penggunaan teknologi, metode pembelajaran baru, atau alat bantu ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya riset dan eksperimen terhadap berbagai metode atau media pembelajaran, pendidik dapat mengevaluasi pendekatan mana yang paling efektif untuk diterapkan di kelas.

3. Menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan Pendidikan

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menyesuaikan materi pembelajaran dan metode pengajaran dengan perkembangan zaman.

Penelitian yang terus dilakukan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana siswa belajar lebih baik dalam kondisi tertentu, serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses belajar mereka.

4. Meningkatkan efektifitas guru dalam mengajar

Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis penelitian, seperti *Fish Box for Counting*, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif, yang

dapat mempermudah pemahaman siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka serta menyesuaikan metode yang digunakan dengan karakteristik siswa yang berbeda.

5. Evaluasi dan peningkatan berkelanjutan

Penelitian dan pengembangan tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga pada evaluasi dan peningkatan berkelanjutan. Setelah media pembelajaran diterapkan, dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran agar semakin sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian dan pengembangan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan melalui penelitian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, serta memungkinkan untuk dapat meningkatkan proses belajar-mengajar secara keseluruhan. Salah satunya pada mata pelajaran matematika, khususnya dalam soal cerita penjumlahan dan pengurangan, serta memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan secara umum.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Adanya beberapa asumsi terhadap media pembelajaran *fish box for counting* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas 2 membutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan soal cerita. Dalam hal ini, *Fish Box for Counting* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut, dengan cara yang menyenangkan.
- b. Dengan adanya media pembelajaran, dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar matematika.
- c. Kemampuan kognitif siswa sudah cukup berkembang untuk memahami konsep matematika penjumlahan dan pengurangan menggunakan alat peraga visual dan fisik, Hal ini penting untuk mendasari pemilihan media yang bersifat *hands-on* dan berbasis permainan, yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa usia 7-8 tahun.
- d. Pada operasi penjumlahan dan pengurangan, peserta didik sudah memiliki pemahaman dasar, namun belum sepenuhnya menguasai materi soal cerita. Maka dari itu penguasaan materi peserta didik harus tetap ditingkatkan.

- e. Dalam media pembelajaran *Fish Box for Counting* ini peserta didik tidak hanya diberikan materi soal cerita, melainkan juga akan dilatih penalarannya mengenai hal yang disampaikan pada setiap butir soal.
- f. Pendidik memiliki pengetahuan dasar tentang cara menggunakan media pembelajaran secara efektif dan akan mengimplementasikan media pembelajaran *Fish Box for Counting* dalam proses pembelajaran matematika soal cerita.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas 2A SD Al-Baitul Amien Jember, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi siswa di berbagai sekolah atau daerah. Karena setiap sekolah memiliki karakteristik siswa yang berbeda-beda,
- b. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan penggunaan Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* untuk mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh mungkin terbatas pada efektivitas media ini dalam konteks tersebut dan tidak mencakup semua aspek dalam pembelajaran matematika lainnya.
- c. Desain dan cara pembuatan media ini memerlukan bantuan orang lain yang ahli dalam bidangnya. Karna media ini dibuat dari bahan kayu, tujuannya agar media dapat bertahan lebih lama dan bisa digunakan dalam jangka panjang.

- d. Mengingat yang menggunakan media ini adalah siswa kelas 2 dimana masih berusia 7-8 tahun, jadi penggunaan media ini harus tetap dalam pengawasan dan bimbingan guru
- e. Media ini hanya dapat digunakan untuk menghitung objek ikan saja, dalam penggunaan media ini guru tidak dapat membuat soal cerita dalam bentuk objek lain, seperti bunga, pensil, dan lainnya.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merujuk pada proses pengembangan, pembuatan, dan penggunaan alat atau sumber daya yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat, bisa berupa media visual, audio, audio-visual maupun multimedia, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Media ini berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan materi ajar kepada siswa dan dapat berupa alat peraga, gambar, video, perangkat lunak, atau bahkan benda nyata yang dapat diinteraksikan langsung oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas konsep-konsep yang abstrak serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

2. Media Pembelajaran *Fish Box for Counting*

Media *Fish Box for Counting* memiliki arti yaitu “Kotak ikan untuk berhitung” ini sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk

membantu siswa dalam kegiatan berhitung, khususnya untuk materi penjumlahan dan pengurangan, dengan menggunakan elemen berbentuk kotak yang berisi ikan, ikan pada kotak tersebut dapat dimasukkan dan dikeluarkan sesuai intruksi soal. Media ini memberikan pengalaman belajar yang *hands-on*, di mana siswa dapat secara langsung menginteraksikan benda-benda tersebut untuk mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika, terutama soal cerita penjumlahan dan pengurangan.

3. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika meliputi berbagai topik seperti bilangan, operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), geometri, statistik, dan lainnya. Matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, sistematis, dan kritis serta memecahkan masalah melalui penerapan konsep-konsep matematika yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran *fish box for counting* digunakan pada kelas 2A pada materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita. jenis soal dalam matematika yang menguji kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dalam konteks kehidupan nyata. Soal cerita ini biasanya melibatkan situasi yang harus dipecahkan dengan menggunakan operasi matematika dasar yang membutuhkan keterampilan dalam memahami dan menganalisis teks serta menerapkan konsep matematika pada situasi konkret.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Adanya penelitian terdahulu agar penelitian yang akan dilakukan mendapat suatu kebaruan atau dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang penulis temukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Repni dkk, “Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” (2022)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media counting box dapat meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan siswa kelas I SD Islam Al Muflihun. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan tindakan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil dari penelitian menyatakan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa 77,5% dengan rata-rata kelas 77,7 dan belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Ketuntasan hasil belajar siswa

pada siklus II yaitu 93,6% dengan rata-rata kelas 89,03 dan mencapai indikator keberhasilan yaitu sudah melebihi 80%.¹¹

2. Muhammad Rozi “Pengaruh Media Pembelajaran *Counting Box* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) SDN 1 Kekait” (2022)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experimental design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu pada desain ini kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih secara random. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *Cluster Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes hasil belajar. Untuk pengolahan data menggunakan SPSS 16. Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample Test.

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pretest. kelas eksperimen dengan posttest eksperimen (Media Coounting Box) Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-Test kelas control dengan preTest kelas kontrol (media PowePoint)¹²

¹¹ Repni Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar, “Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125, <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v5i2.2491>.

¹² Muhammad Rozi, “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait,” *Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 227.

3. Rena Widayanti, “Pengembangan Media Counting Box Pada Materi Penjumlahan Untuk Siswa Kelas I Di MI Ar - Rohmah Malang” (2023)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kemenarikan media counting box yang valid pada materi penjumlahan yang valid untuk siswa Kelas I

Metodologi penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media *counting box* penjumlahan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi penjumlahan pada jenjang kelas I sekolah dasar. Tingkat kemenarikan media counting box penjumlahan yang juga diketahui berdasarkan uji 107 coba yang dilakukan kepada siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 15 angket respon siswa di MI. Ar-Rohmah Malang diperoleh hasil skor 92 % dengan kriteria sangat menarik.¹³

4. Shinta Sugiarto dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori” (2018)

¹³ Sakinah Pokhrel, “No TitleEΛENH,” *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan pretest-posttest.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) Media yang dikembangkan mempunyai ciri-ciri, antara lain: menarik, bergradasi, auto-correction, dan autoeducation. (2) Kualitas media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “baik” dengan rata-rata skor 3,25 sedangkan kualitas album media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “sangat baik” dengan rata-rata skor 3,3. (3) Hasil tes siswa setelah mendapatkan pendampingan belajar dengan menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan mengalami kenaikan sebesar 234,6% serta siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁴

5. Meno Karolina Tanjung dkk, “Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 Sd Negeri 095130 Senio Bangun” (2022)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Siswa kelas I di SD Negeri 095130 Senio Bangun.

¹⁴ Pokhrel.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *One-group Pretest-Posttest* dengan menggunakan sampel jenuh.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test (Pretest dan Posttest). Adapun analisis yang digunakan terhadap data dalam penelitian ini adalah uji validitas, tingkat kesukaran, daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian atau temuan dalam penelitian ini adalah media gambar berpengaruh terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan siswa yang diketahui uji t dengan jumlah thitung ($6,003 > 2.093$) atau memiliki signifikan (2tailed) sebesar $0,00 < 0,005$.¹⁵

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Repni, Rinja Efendi, Pariang Sonar Siregar (2022)	Penerapan Media <i>Counting Box</i> (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	a. Menggunakan media pembelajaran kotak berhitung b. Subjek siswa sekolah dasar c. Materi penjumlahan dan pengurangan	a. Menggunakan metode penelitian PTK b. Tujuan penelitian tidak berfokus pada penggunaan medianya saja, melainkan juga untuk meningkatkan hasil belajar

¹⁵ Meno Karolina Tanjung, Muktar B Panjaitan, dan Emelda Thesalonika, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 Sd Negeri 095130 Senio Bangun," *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 162–68, <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page162-168>.

				c. Diterapkan pada siswa kelas 1
2.	M. Rozi (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) SDN 1 Kekait	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media pembelajaran kotak hitung b. Subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian <i>true experimental design</i> dengan desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> b. Dapat digunakan juga pada materi matematika yang lain c. Diterapkan pada siswa kelas 1
3.	Rena Widiyanti (2023)	Pengembangan Media <i>Counting Box</i> Pada Materi Penjumlahan Untuk Siswa Kelas I Di MI Ar - Rohmah Malang	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media pembelajaran kotak hitung b. Metode yang digunakan R&D c. Subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> a. model pengembangan <i>Borg and Gall</i> b. Diterapkan pada siswa kelas 1 c. Materi yang digunakan hanya berfokus pada penjumlahan saja
4.	Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana dan Christiyanti Aprinastuti (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian R&D b. Materi yang digunakan penjumlahan dan pengurangan c. Subjek siswa SD kelas 2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Media yang digunakan berupa papan b. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> c. Tidak berfokus pada soal cerita

5.	Meno Karo Lina tan Jung, Muktar Panjaitan, Emelda Thesaloinika (2022)	Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 Sd Negeri 095130 Senio Bangun	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi yang digunakan penjumlahan dan pengurangan b. Subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian kuantitatif b. Jenis media berupa gambar multimedia c. Diterapkan pada siswa kelas 1
----	---	---	---	---

Berdasarkan pemaparan lima penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa skripsi oleh Rena Widayanti yang berjudul “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Materi Penjumlahan Untuk Siswa Kelas I Di MI Ar-Rohmah Malang” menjadi referensi paling sesuai dengan penelitian ini. Rena menyoroti bahwa penggunaan media pembelajaran *counting box* merupakan media yang berkualitas baik, efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan penguasaan materi dan antusias belajar siswa. Temuan ini menginspirasi penelitian saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Counting Box* dengan unsur pembaruan yang terletak pada bentuk, objek pada media, dan penerapannya di kelas II Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*). Serta materi penjumlahan dan pengurangan Soal Cerita dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Penelitian ini juga menghadirkan pembaruan dengan menambahkan materi soal, objek berupa ikan mainan, serta mengubah bentuk soal yang

tidak hanya berfokus pada penjumlahan dan angka saja, melainkan juga dapat digunakan menghitung pengurangan, dan lebih focus pada materi soal cerita. Inovasi ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar serta motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Soal Cerita.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Kata media berasal dari Bahasa latin medium yang berarti “sedang”, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan.

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di Indera yang berfungsi sebagai sarana atau perantara untuk proses komunikasi selama belajar dan mengajar.¹⁶

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif.¹⁷

¹⁶ Aisyah Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹⁷ A Latif dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *SEMAI: Seminar ...*, 2021, 809–25.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik, dengan adanya media, minat dan antusias siswa dapat meningkat.
- 2) Dengan adanya media, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi belajar dan pembelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lainnya.
- 3) Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. singkatnya, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.¹⁸

¹⁸ Para Dita, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85, <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.

- 4) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadina teoritis menjadi fungsional praktis¹⁹

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Secara garis besar, jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4 macam, diantaranya yaitu:

1) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara yang artinya, media audio-visual ini dapat dilihat dan juga dapat di dengar sebagai contoh yaitu film. Untuk menerapkan media ini pada zaman sekarang sangatlah mudah, yakni dengan menggunakan *youtube*. Media audio visual dapat dibuat dengan mudah oleh guru dengan membuat video melalui *Handphone* dan dapat di edit melalui aplikasi yang tersedia pada *handphone*.²⁰

2) Media Visual

Dalam arti luas, media visual ini adalah media pandang, dalam artian media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan tidak dapat didengar, dengan kata lain dengan berupa gambar saja namun tidak ada audio.

¹⁹ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

²⁰ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 177–81, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.

3) Media Audio

Media audio bisa dikatakan kebalikan dari media visual, artinya media audio ini hanya dapat di dengar saja, Media audio tidak melibatkan gambar, video, atau elemen visual lainnya, hanya mengandalkan unsur-unsur suara seperti musik, narrasi, dialog, efek suara, atau rekaman suara.

4) Multimedia

Media pembelajaran multimedia merupakan media yang menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.²¹ Seperti contoh: aplikasi pembelajaran (Duolingo, Coursera, dan lainnya). Pada umumnya, media multimedia ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan, hiburan, pemasaran, dan komunikasi untuk membuat informasi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi audiens yang lebih luas.

2. Media Pembelajaran *Fish Box for Counting*

Media *Fish Box for Counting* adalah media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu dengan ukuran ideal 40 x 25 cm, desainnya dibuat mirip dengan aquarium, hanya ditambah papan berhitung di atasnya.

²¹ Sri Wulan Anggraeni dkk., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.

Fish Box for Counting sendiri memiliki arti “Kotak ikan untuk Berhitung”.

Media ini berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita, namun juga dapat digunakan dalam materi penjumlahan dan pengurangan yang lain, media ini hanya dapat digunakan pada pembelajaran matematika saja. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran matematika di kelas menjadi lebih menyenangkan serta menjadikan peserta didik lebih aktif dan memahami materi pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Soal Cerita

Matematika merupakan ilmu yang abstrak dan deduktif. Pada dasarnya matematika adalah suatu cara berpikir, cara menyusun kerangka dasar pembuktian menggunakan logika.²² Mata pelajaran matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Dalam mata pelajaran matematika, siswa diajarkan berbagai konsep, prinsip, dan teknik yang berkaitan dengan angka, bentuk, struktur, dan pola, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam bidang ilmu lainnya. Penanaman konsep matematika dilakukan dengan

²² Mohammad Kholil, “LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA POKOK BAHASAN LOGIKA MATEMATIKA,” no. 1 (n.d.): 15–25.

pemberian pengalaman belajar kepada siswa. Konsep ditanamkan secara bertahap mulai dari yang sederhana dan konkret sampai ke yang kompleks dan abstrak.²³

Arti penting matematika secara praktis terletak pada kenyataan bahwa semua manusia membutuhkan matematika untuk melakukan tugas sehari-hari seperti menghitung, mengurangi, mengalikan, dan membagi.²⁴

Penjumlahan dan pengurangan adalah dua operasi dasar dalam matematika yang digunakan untuk mengolah bilangan. Penjumlahan adalah operasi matematika yang digunakan untuk menghitung total atau jumlah dari dua atau lebih bilangan, biasanya ditandai dengan symbol (+). Sedangkan pengurangan adalah operasi dasar matematika yang digunakan untuk mencari selisih antara dua bilangan. Pengurangan menghitung dari berapa banyak yang hilang atau berkurang dari suatu bilangan, biasanya ditandai dengan symbol (-)

Soal cerita merupakan salah satu bentuk tugas matematis yang bisa digunakan untuk melatih siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, melatih kemampuan pemecahan masalah matematis dan berpikir kreatif, menemukan keterampilan dan konsep matematis baru.²⁵

²³ Joanna Ryan and Jessica Bowman, "Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence," *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* 3, no. 3 (2022): 170–84, <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>.

²⁴ Elma Teranikha, Siti Fatonah, and Susilo Adi Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 24–29, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>.

²⁵ Teranikha, Fatonah, and Saputro.

Menurut Azizah, dkk. Soal cerita matematika yaitu soal yang berisikan soal matematika tetapi, dalam bentuk cerita yang menggambarkan permasalahan sehari-hari untuk menyelesaikannya harus memiliki kemampuan berfikir kritis sehingga soal tersebut dapat dipahami dalam penyelesaian soal harus memahami apa yang ditanyakan, pembuatan model, menyelesaikan soal hingga membuat kesimpulan²⁶



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

²⁶ Azizah Rozinita, Qoriati Mushafanah, and Aryo Andri Nugroho, "Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan," *Alsyst* 3, no. 4 (2023): 419–28, <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i4.1315>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang biasa disebut dengan R&D atau penelitian pengembangan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Model penelitian *Research and Development* (R&D) adalah usaha peneliti tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk atau mengembangkan produk yang sudah ada, dan memproduksi rancangan tersebut, lalu mengevaluasi keefektifan produk yang telah dihasilkan²⁷

Berdasarkan definisi diatas, dapat dipahami bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk menciptakan suatu produk atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan cara yang efektif, berkualitas, dan dapat di pertanggung jawabkan. Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk menguji validitas dan kelayakan suatu produk yaitu media pembelajaran *fish box for counting*.

Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*²⁸.

- a. Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada hal yang akan diteliti tentang apa yang perlu dikembangkan.

²⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: ALFABETA, (2018), 397.

²⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaga: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>.

- b. Perancangan (*Design*), tahap kedua yaitu melakukan perancangan desain pada produk yang akan digunakan
- c. Pengembangan (*Development*), Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang akan dikembangkan.
- d. Implementasi (*Implementation*), setelah merealisasikan produk yang sudah dikembangkan, maka Langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk tersebut pada situasi yang nyata.
- e. Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi, dengan adanya evaluasi ini penelitinakan mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

Penelitian ini memilih model penelitian ADDIE karena tahapan penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE.

Adapun tahapan dalam model ADDIE terdapat 5 tahap, diantaranya yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan ini dilakukan secara procedural.²⁹ Model ini dirancang secara terstruktur dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk mengatasi masalah terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu keuntungan menggunakan model ADDIE ini adalah adanya evaluasi di setiap tahap, sehingga dapat mengurangi kesalahan atau kekurangan produk

²⁹ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE", Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Bandung Barat: UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2021.

di tahap akhir³⁰ Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk menguji validitas, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *fish box for counting*.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran *Fish Box for Counting* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita pada kelas 2A di SD. Al-Baitul Amien dengan menggunakan model ADDIE. Adapun Langkah-langkah pengembangan sesuai prosedur adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*analize*)

a. Analisis Kinerja

Pada analisis kinerja, peneliti menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 2A yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas. Kendala yang ada yaitu penggunaan media yang kurang maksimal, karena penggunaan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran visual, jadi focus siswa terganggu karena ada beberapa yang tidak memperhatikan dan

³⁰ Winarni, Endang Widi. Teori dan Praktik Penelitian Kualitatif Kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D). Jakarta: Katalog dalam Terbitan (KDT). 2018

berbicara sendiri. Sehingga untuk memahami materi pada pembelajaran juga tidak maksimal.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk memahami secara mendalam arah dan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.

c. Analisis Materi

Setelah melakukan analisis kinerja, tentunya harus dilakukan analisis materi untuk menemukan materi apa yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dan disesuaikan dengan problematika³¹. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember, kesesuaian ini dapat dilihat dari hasil dan antusias siswa dalam belajar matematika khususnya soal cerita.

³¹ Yudi Hari Rayanto dan Sugiarti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek(Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020),

d. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan peneliti mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, pembelajaran dikelas, cara siswa belajar dan kesulitan yang dialami siswa ketika proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan agar dapat menemukan Solusi dari ditemukannya masalah diatas. Dari analisis masalah yang sudah dipaparkan, maka Solusi yang diberikan yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *fish box for counting*. Dengan adanya media ini, diharapkan peserta didik dapat lebih antusias dalam belajar, serta menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami.

Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, dan wawancara kepada guru dan peserta didik di SD. Al-Baitul Amien Jember.

2. Perancangan (*design*)

Setelah menganalisis kebutuhan kemudian peneliti merancang desain media pembelajaran *Fish Box for Counting*. Tahap ini penting dilakukan karna merupakan tahap awal dari menentukan produk yang akan dikembangkan, dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta akan menjadikan media ini sebagai Solusi untuk permasalahan yang sudah ditemukan.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada tahap sebelumnya yakni tahap analisis dan perancangan. Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah media *fish box for counting*, pada dasarnya media ini dikenal umum dengan nama *counting box* Dimana konsep media nya belum memfokuskan pada soal cerita, bahkan ada yang digunakan untuk materi penjumlahan saja, *counting box* ini biasanya menggunakan objek benda seadanya yang dihitung dalam bentuk angka saja semisal $3+5=...$ dan lain sebagainya. maka dari itu dalam penelitian ini media *counting box* akan di *upgrade* menjadi media *fish box for counting* dengan desain yang lebih menarik dan tidak hanya memfokuskan pada materi penjumlahan saja. Media ni akan di *upgrade* dari segi bentuk, desain, materi yang ada di dalamnya, serta kegunaanya.

Pada tahapan ini dibutuhkan validasi untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media, yang perlu divalidasi adalah validasi materi dan validasi media serta sebagai praktisinya adalah guru matematika.

4. Implementasi (*implementation*)

Selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahap ini peneliti meimplementasikan medi pembelajaran *fish box for counting* pada kelas yang nyata yaitu siswa kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember. Tujuan dilakukanya tahap ini yaitu untuk menguji media secara langsung di

kelas, sekaligus mendapatkan Gambaran tentang kelayakan dan keefektivanya.

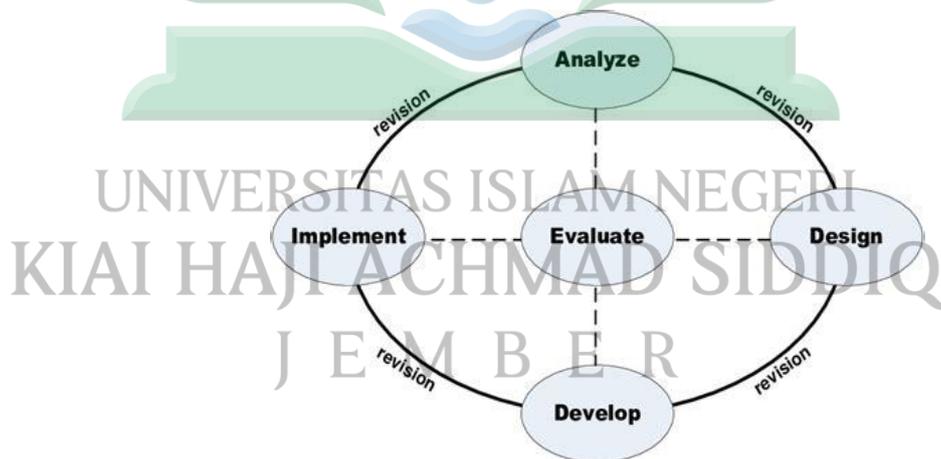
5. Evaluasi (*evaluation*)

Setelah melakukan 4 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi tahap terakhir yang dilakukan peneliti yaitu evaluasi.

Tahap evaluasi ini dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Tujuan dari dilakukannya evaluasi ini yaitu untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak, praktis dan efektif digunakan serta dapat mencapai tujuan yang telah diharapkan.

Seperti terlihat pada gambar di bawah ini, tahapan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Gambar 3.1
Tahapan Yang Terdapat Pada Model ADDIE



C. Uji Coba Produk

Langkah yang dilakukan setelah produk selesai dirancang adalah pengujian produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pada media yang dibuat. Uji validasi ahli dilakukan

oleh dua dosen yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi yang memahami dan menguasai indikator dan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mendapatkan penilaian, peneliti menggunakan angket. Selain penilaian, peneliti berharap kritik dan saran untuk produk yang dikembangkan diberikan.

Peneliti kemudian menganalisis penilaian yang telah diberikan dan mengubah atau memperbaiki media pembelajaran *fish box for counting*. Hasil penilaian melalui angket dan masukan dari kritik dan saran para ahli digunakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada tahap berikutnya.

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu tahap uji ahli dan tahap uji lapangan. Berikut adalah uraiannya:

a. Tahap Uji Ahli

Beberapa tahapan dalam uji ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian berupa kritik dan saran yang membangun terhadap media *fish box for counting*
- 2) Berikutnya, dilakukan analisis terhadap penilaian yang berupa kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli
- 3) Selanjutnya dilakukan revisi pada media pembelajaran mengaju pada kritik dan saran yang diterima.

Adapun kriteria untuk ahli materi dan ahli media merupakan dosen dengan gelar S3 pendidikan. Pada tahap uji ahli ini, peneliti

mengharapkan adanya validasi desain media pembelajaran yang akan didapat melalui penilaian serta tanggapan dari ahli di bidangnya.

b. Tahap Uji Lapangan

Tahap uji coba ini dilakukan dengan menyebar angket guna mengetahui hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan pada seluruh siswa kelas 2A yang berjumlah sebanyak 28 anak, dengan 16 siswa laki-laki dan 12 siswa Perempuan.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Pemilihan ahli media ini didasari pada pertimbangan bahwa ahli media tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya. Dalam penelitian ini ahli media yang akan dipilih yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. yang nantinya akan memberi arahan dan masukan berupa kritik dan saran yang membangun untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat untuk menilai materi yang ada pada media pembelajaran ini yaitu ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. selaku dosen di FTIK UIN Khas Jember.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah guru matematika kelas 2A di SD. Al-Baitul Amien (*Ful Day School*) Jember yaitu ibu Mei

Murtiningrum, S.Pd. Dalam hal ini guru berperan untuk memberikan penilaian terkait media pembelajaran.

d. Seluruh Peserta Didik kelas 2A di SD. Al-Baitul Amien Jember

Peserta didik merupakan subjek utama dalam tahap uji coba ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan.

3. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan kecenderungan menggunakan analisis. Proses penelitian dan makna lebih diutamakan dalam penelitian ini.

Penelitian kualitatif menganalisis dan menafsirkan suatu fakta, gejala serta peristiwa berdasarkan apa yang terjadi sehingga menjadi bahan kajian untuk ditindaklanjuti. Jenis penelitian ini berkarakteristik alamiah atau bersetting apa adanya dari fenomena yang terjadi di lapangan yang menitik beratkan pada kualitasnya.³²

Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup data deskriptif mengenai pengembangan produk. Data kualitatif diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja dan

³² M A Zakariah, V Afriani, and K H M Zakariah, "METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D).," 2020, 157–65, <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>.

kebutuhan, serta perancangan pada tahapan analisis yaitu dengan observasi dan wawancara di SD. Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket atau kuesioner analisis kebutuhan dari hasil penilaian oleh para ahli produk, media, dan materi serta pengguna produk atau media pembelajaran.

D. Instrument Pengumpulan Data

a. Observasi

Salah satu metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi dan memantau dilapangan secara langsung adalah observasi. Ini memungkinkan peneliti untuk melihat suatu kondisi para peserta didik secara langsung.³³ dengan adanya observasi, diharapkan peneliti mendapatkan data yang akurat dan objektif mengenai kondisi atau perilaku yang sedang diamati

b. Wawancara

Dalam sebuah wawancara, pewawancara atau orang yang ditugaskan untuk mengumpulkan data mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan suatu informasi.³⁴ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan sebelum dan sesudah tahap uji coba.

³³ Abdurrahman Fatoni, "Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi" (Jakarta:Rineka Cipta, 2011).

³⁴ Wahyu Ananta Gautama, "Faktor-Faktor Penyebab Putus Sekolah Dari MI Mathla'ul Anwar Kota Jawa Kecamatan Pesawaran" (Lampung, IAIN Raden Intan Lampung, 2016).

Tujuan adanya wawancara yaitu untuk menggali informasi dari perspektif atau pengalaman responden, sehingga hasil penelitian dapat lebih tepat sasaran dan bermanfaat.

c. Angket

Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden supaya dijawab. Tujuan dari dibuatnya angket ini yaitu untuk mengetahui respon validasi dari para ahli dan respon siswa mengenai produk yang dikembangkan.

d. Tes

Instrument tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur efektivitas produk melalui soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum produk diimplementasikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian, soal *posttest* diberikan setelah produk di implementasikan.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara dalam mengumpulkan data penelitian dengan mencatat, menuliskan, memfoto. Ini berperan sebagai pendukung bukti dari pengamatan dan wawancara, dan mencakup proses pengembangan media pembelajaran, aktivitas pembelajaran siswa, serta dokumentasi lain yang relevan. Dokumentasi merupakan pengumpulan dan penyimpanan bukti pada saat kegiatan penelitian.³⁵.

³⁵ DWI AMALIA, "Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Way Kanan," 2022, 2–162.

beberapa hal yang akan didokumentasi yaitu profil sekolah, data peserta didik, data pendidik, dan lainnya.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pendekatan analisis data mencakup dua metode, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Berbagai Teknik yang diterapkan dalam Teknik analisis data termasuk:

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektifitas media *fish box for counting*.

Hasil dokumentasi sebagai penguatan penelitian, saran dan masukan dari validator ahli digunakan untuk melakukan sebuah perbaikan pada produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran.

b. Analisis Data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif deskriptif ini diperoleh dari angket dan hasil belajar peserta didik. Data angket yang diperoleh akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan produk, dan pada analisis data kuantitatif deskriptif ini mencakup pada analisis kelayakan produk

a) Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data pada proses validasi menguji kelayakan media pembelajaran *fish box for counting* adalah ahli media dan ahli materi untuk menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi. Hasil

validasi dari para ahli materi dan praktisi pembelajaran ditentukan melalui tingkat kevalidan, dan kelayakan, pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar dengan menggunakan kriteria kualifikasi sebagaimana tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media³⁶

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

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

Keterangan:

P : Persentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh dari responden/validator

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

b) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik.³⁷

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

³⁶ Mohmmad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.

³⁷ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

Keterangan:

P = Angka presentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh persentase hasil kepraktisan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan yang tercantum pada table dibawah ini:

Tabel 3.3
Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak praktis	Revisi

c) Analisis Keefektifan

Analisis ini mencakup perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung rata-ratanya dalam rumus

berikut³⁸

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

Keterangan:

S_{akhir} = Skor akhir

ST = Skor total yang diperoleh

SM = Skor maksimal

³⁸ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

Kemudian untuk mengitung rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* akan dihitung dengan rumus berikut:

$$R_{\text{rata-rata } S_{\text{akhir}}} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

Keterangan:

$R_{\text{rata-rata } S_{\text{akhir}}}$ = Rata-rata skor kemampuan siswa

$\sum ST$ = Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM = Skor maksimal

N = Jumlah siswa

Selanjutnya, keefektifan akan dihitung dengan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : Efektivitas Relatif

MX 1 : Mean atau rerata nilai *pretest*

MX 2 : Meas atau rerata nilai *posttest*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Tabel 3.4
Kriteria Keevektifan Produk³⁹

Persentase (%)	Skor	Keterangan
85% < skor ≤ 100%	Sangat efektif	Tidak revisi
65% < skor ≤ 84%	Efektif	Tidak revisi
55% < skor ≤ 64%	Cukup efektif	Sebagian revisi
35% < skor ≤ 54%	Kurang efektif	Revisi
0% < skor ≤ 34%	Sangat tidak efektif	Revisi

³⁹ Ani Juwita dkk., "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMAN 1 Panarukan," *Jurnal Historica* 6, no. 2 (2022): 184, <https://doi.org/10.19184/jh.v6i2.33831>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* yang dirancang memiliki pendekatan yang lebih visualitatif, konkret dan interaktif. Media ini di tujukan untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dan difokuskan pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi matematika penjumlahan dan pengurangan soal cerita di Kelas 2A. Adapun hasil dari penelitian ini terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* disajikan sebagai berikut.:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada penerapan awal model ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi apa masalah yang perlu di selesaikan serta menganalisis kebutuhan di dalam pembelajaran kelas. Ini merupakan Langkah penting bagi pendidik dimana pendidik bisa menyesuaikan, mengetahui kemampuan, dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini peneliti dapat melaksanakan berupa analisis kinerja, analisis tujuan pembelajaran, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis Kinerja

Pada tahap Analisis kinerja ini memfokuskan pada proses analisis terhadap metode, media dan strategi yang dipakai oleh guru ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Evaluasi kinerja pengajar adalah tahap krusial untuk menilai seberapa efektif proses pendidikan di ruang kelas. Salah satu elemen yang harus diperhatikan adalah pemanfaatan alat bantu belajar. Temuan dari analisis mengindikasikan bahwa pada saat pembelajaran, guru belum menggunakan alat bantu belajar dengan cara yang maksimal, yang bisa berdampak pada mutu pengajaran dan pemahaman siswa.



Gambar 4.1
Suasana pembelajaran di kelas

Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwasanya guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu metode ceramah dan buku teks, tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa⁴⁰. Ketidakefektifan dalam penggunaan media pembelajaran dapat menurunkan minat dan

⁴⁰ Hasil observasi di SD.AI-Baitul Amien Jember

semangat siswa. Siswa umumnya lebih cepat memahami informasi yang disampaikan melalui media yang menarik dan interaktif, tanpa dukungan media yang sesuai, siswa mungkin akan mengalami kesulitan saat mencoba memahami konsep-konsep yang kompleks. Teori yang disampaikan oleh Vygotsky menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka dengan cara yang lebih efektif.⁴¹

Berdasarkan hasil observasi, disekolah sudah tersedia media pembelajaran visual berupa proyektor, namun untuk media pembelajaran konkrit hampir tidak pernah digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut hasil wawancara yang ditemukan pada kegiatan ini kepada wali kelas 2A yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas. Berikut respon Siswa kelas 2A SD Al Baitul Amien mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas “pernah makek media pembelajaran proyektor LCD, game, selain itu nda pernah.” Dari wawancara di atas dapat di simpulkan pada pembelajaran matematika ini lebih condong menggunakan media LCD proyektor, papan tulis dan buku teks, pada saat pelaksanaannya siswa juga

⁴¹ Fandhila Aprilia Rahmawati dan Jayanti Putri Purwaningrum, “Penerapan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika* 4, no. 1 (2022): 1–4, <https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i1.1349>.

terkesan bosan jika hanya di berikan pembelajaran yang seperti itu secara berulang-ulang. Dengan menggunakan LCD proyektor, Papan tulis dan buku, praktik pembelajarannya kebanyakan menggunakan media visual, Pada penerapan pembelajaran sendiri perlunya ada evaluasi dan inovasi pada pembelajaran, terutama matematika yang merupakan ilmu abstrak dan deduktif, yang bertujuan mengarahkan siswa pada ilmu logis yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setiap analisis bertujuan untuk memastikan kesesuaian dengan materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan penelitian yang akan digunakan. Selain itu, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pengembangan karakter siswa melalui integrasi dengan dimensi dan elemen Profil Pancasila. Hasil analisis ini berfungsi sebagai landasan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dan praktis serta untuk mengidentifikasi indikator kinerja dan jenis penilaian yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar.

Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan

media pembelajara *fish box for counting* adalah penjumlahan dan pengurangan soal cerita dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tujuan Kegiatan Pembelajaran

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Tujuan Pembelajaran (TP):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menunjukkan pemahaman pada pengoprasian penjumlahan dan pengurangan sampai 20 dengan soal cerita maupun langsung. • Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara sebagaimana yang sudah disampaikan oleh guru. • Peserta didik dapat berpikir logis dan sistematis untuk menentukan Langkah-langkah pemecahan masalah yang tepat • Peserta didik dapat berpikir kritis dalam mengevaluasi hasil pemecahan soal cerita dan mengoreksi kebenaran pada Solusi dan cara yang digunakan. • Peserta didik mampu menganalisis masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 dengan menggunakan benda kongkrit. <p>❖ Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan hasil pengurangan dan penjumlahan sampai 1-20 dengan cara. • Menyajikan hasil pengurangan dan penjumlahan sampai 1-20 dengan soal cerita.

Dari adanya tujuan pembelajaran yang tercantum diatas maka dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih konkret agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Adanya media pembelajaran konkret ini juga bertujuan agar pembelajaran tidak terlalu focus pada buku dan guru saja. Adanya metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah justru membuat

pembelajaran matematika menjadi membosankan dan sulit dipahami. Sehingga kurang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada. Media pembelajaran *fish box for counting* dikembangkan untuk membantu guru agar pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

c. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang perlu dikembangkan di kelas 2A. Materi penjumlahan pada kelas 2A SD Al- Baitul Amien termasuk pada fase A dengan elemen bilangan pada Capaian Pembelajaran yang telah dicantumkan pada Surat Keputusan BSKAP Nomor 32 Tahun 2024.⁴² Yakni sebagai berikut:

Tabel 4.3
Capaian Pembelajaran Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bilangan	Bilangan Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks

⁴² “Capaian Pembelajaran SKBSKAP 2024 Departemen Pendidikan Nasional, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 455/C/Kep/MN/2004 Tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran Yang Layak Digunakan Dalam Pembelajaran, (Jakarta: Depdiknas, 2004), ”.

	membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).
--	---

Penjumlahan dan pengurangan apalagi dalam soal cerita adalah pemahaman dasar dalam bernalar matematik. Oleh sebab itu, perlu adanya konsep pendekatan dalam operasi hitung tambah dan kurang yang membantu penalaran siswa bukan hanya dengan konteks visual maupun audio visual tetapi kepada konsep real dan termakna dalam kehidupan sehari hari, media pembelajaran *fish box for counting* dirasa sesuai agar dapat membantu peserta didik untuk mencapai capaian pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap soal cerita pengurangan dan penjumlahan.

Dari hasil obeservasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat kesulitan belajar pada pembelajaran matematika, khususnya pada soal cerita. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan soal cerita dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru wali kelas 2A SD Baitul Amien Jember Ibu Mei Mutriningrum,S.Pd. menyatakan:

“anak-anak kelas 2A memiliki kesulitan pada penjumlahan dan pengurangan soal cerita, sebenarnya kita sudah menggunakan media lagu, LCD, buku materi dalam pembelajaran“

Kendala yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, karena terlalu sering menggunakan media pembelajaran visual sehingga focus siswa terpecah, karena saat penerapan media, beberapa ada yang berbicara sendiri. Selain itu, kemampuan siswa yang beragam mengakibatkan daya serap siswa yang berbeda-beda. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa kelas 2A yakni sebagai berikut:

Siswa Siswi Kelas 2A

“kami suka pembelajaran matematika”

“saya sedikit suka sih bu, sedikit soalnya ribet soal ceritanya”

“kalo aku tidak suka bu, soalnya sulit”

Dari hasil wawancara diatas, diketahui bahwasanya siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang ada pada soal

cerita, bahkan materi soal cerita dianggap materi yang paling sulit dalam pembelajaran matematika. Sedangkan, materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita memiliki hubungan yang erat dalam pelaksanaan kehidupan sehari-hari. Seperti yang di jelaskan oleh Elma Teranika yang menyatakan “Arti penting matematika secara praktis terletak pada kenyataan bahwa semua manusia

membutuhkan matematika untuk melakukan tugas sehari-hari seperti menghitung, mengurangi, mengalikan, dan membagi”⁴³.

d. Analisis Kebutuhan

Pada proses Analisis kebutuhan ini peneliti mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan implementasi pembelajaran matematika di SD Al Baitul Amien Jember, informasi yang di kumpulkan meliputi ketersediaan sarana prasarana bahan ajar, metode yang di gunakan guru mengajar, cara atau gaya belajar siswa dan kesulitan yang dialami siswa. Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan wawancara kepada guru di SD Baitul Amien Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas 2A yang dilakukan pada tanggal 20 september 2024 dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil wawancara yang di tujukan kepada guru dan siswa. Pada wawancara ini guru menyatakan bahwa media pembelajaran konkret sudah tidak pernah di gunakan dalam beberapa tahun terakhir, guru cenderung menggunakan media proyektor, papan tulis sebagai bahan ajar.

⁴³ Teranikha, Fatonah, dan Saputro, “Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.”



Gambar 4.4
Wawancara Kepada Guru Kelas 2A

Guru wali kelas 2A Mei Murtiningrum

“kalo di sini saya tidak menggunakan media pembelajaran konkret mbak saya sendiri baru menjadi wali kelas kelas 2, sebelumnya saya menjadi wali kelas kelas atas dan guru yang lama juga tidak memakai media konkret akhirnya media pembelajaran menggunakan LCD proyektor tersebut, untuk media pembelajaran yang kongkret sudah hampir tidak digunakan”

Siswa siswi

“biasanya kita dalam pembelajaran cuma di suruh mendengarkan guru bercerita, membaca, menulis, dan menghitung saja, kadang pembelajaran terasa membosankan”



Gambar 4.5
Wawancara Kepada Siswa Siswi 2A

Siswa kelas 2A SD Al Baitul Amien

“pernah makek media pembelajaran proyektor, game, selain itu nda pernah.” Dari wawancara di atas dapat di simpulkan pada pembelajaran matematika ini lebih condong menggunakan media LCD proyektor, papan tulis dan buku teks, pada saat pelaksanaannya siswa juga terkesan bosan jika hanya di berikan pembelajaran yang seperti itu secara berulang-ulang. Dengan menggunakan LCD proyektor, papan tulis dan buku, praktik pembelajarannya kebanyakan menggunakan media visual, pada penerapan pembelajaran sendiri perlunya ada evaluasi dan inovasi pada pembelajaran, terutama matematika yang merupakan ilmu abstrak, yang bertujuan mengarahkan siswa pada ilmu logis yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data wawancara tersebut peneliti mencoba mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan pengetahuan, lingkungan siswa belajar dan bagaimana penempatan hasil belajar matematika ini akan di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya melalui kegiatan yang sederhana peneliti mengenalkan media *fish box for counting* dimana media ini menekankan materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita. Seperti penjumlahan contoh soal berikut:

“Pak Adi membeli 5 ekor ikan lele sedangkan pak Rudi membeli 3 lebih banyak dari pak Adi, berapakah jumlah ikan lele yang dimiliki

pak Rudi?" di sini siswa tidak hanya membayangkan ikan tersebut namun memegang dan menganalisis jumlah ikan yang pak Rudi beli, dan akhirnya kegiatan belajar bukan hanya visual berupa bayangan namun semi praktik penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dibuat dengan memadukan anatara modul ajar yang di pakai dengan media yang di butuhkan, Langkah awal pada tahapan ini adalah menyusun modul ajar dan sekaligus membuat media yang akan dikembangkan. berikut langkah-langkah perancangan dan desain pada pembuatan adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Modul Ajar

Pada tahap ini peneliti Menyusun modul ajar tentang mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan soal cerita.

b. Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Fish Box for Counting*

Pembuatan media pembelajaran *fish box for counting* penjumlahan dan pengurangan soal cerita ini menggunakan bahan bahan yang cukup mudah di temukan, yakni dengan menggunakan kayu, kain flannel, kertas, dan mainan ikan. Pada proses pembuatan media pembelajaran *fish box for counting*, peneliti membutuhkan bantuan dari orang lain yang ahli pada bidangnya. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh bapak Abdul Holik.

Berikut ini adalah proses pembuatan dan desain rancangan media pembelajaran *fish box for counting*:

1) Menyiapkan Alat dan Bahan



Gambar 4.6
Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran *fish box for counting* terdiri dari:

- a. Kayu yang sudah dipotong
- b. Kain flannel
- c. Mesin penghalus kayu
- d. Paku
- e. Palu
- f. Gergaji
- g. Amplas
- h. Cat plitur
- i. Alat pahat
- j. Engsel
- k. Gunting
- l. Lem tembak
- m. Perekat kain
- n. Mika plastic yang cukup tebal

2) Merangkai Media Pembelajaran

- a. Proses memotong, mengaluskan kayu dan membuat kotak

Setelah semua alat dan bahan siap, tahap awal yang dilakukan yaitu memotong kayu dengan ukuran panjang 23 cm dan lebar 40 cm. kayu dipotong menggunakan gergaji dan dihaluskan menggunakan pasra kayu, agar permukaanya halus dan warna yang bagus. Setelah dipotong sesuai ukuran selanjutnya kayu di ukur dan disesuaikan dengan bentuk

yang diinginkan. Bagian depan kayu memang sengaja dibuat bolong, karna bagian depan nantinya akan diberi mika plastic yang cukup tebal agar menyerupai bentuk aquarium. Kita membutuhkan palu dan pahat untuk mengurangi bagian yang lebih, supaya bentuk kotaknya simetris dan rapi.



Gambar 4.7
Proses Pembuatan

b. Proses cat plitur dan pemasangan engsel

Setelah pemotongan kayu sudah selesai, proses selanjutnya yaitu plitur. Sebelum di beri cat plitur, kayu yang sudah di potong dan disesuaikan dengan ukuran tadi di rapikan dengan cara cek ulang untuk memastikan tidak ada permukaan kayu yang bolong, jika ada yang bolong maka harus di tutup menggunakan lem kayu yang dicampuri dengan serbuk khusus. Selanjutnya di amplas terlebih dahulu, gunanya untuk memperhalus permukaan kayu. Jika dirasa sudah halus kayu siap di plitur.

Proses plitur dilakukan secara bertahap, maksudnya tidak dilakukan hanya dengan 1x cat saja, hal ini dilakukan

agar menghasilkan warna yang bagus, serta dapat menutupi permukaan kayu yang bolong. Ketika sudah dirasa rapi, halus, dan cat plitur sudah kering maka engsel sudah bisa dipasang.



Gambar 4.8
Proses Cat Plitur

c. Pemasangan kunci

Pemasangan kunci ini dilakukan saat produk selesai di plitur, tujuan diberikanya handle dan kunci pada media adalah agar lebih praktis, tidak perlu membawa media pembelajaran menggunakan 2 tangan, cukup menenteng dengan 1 tangan saja. Handle tangan di pasang dibagian atas media, sedangkan kunci dipasang di bagian dalam.



Gambar 4.9
Proses pemasangan kunci

d. Finishing pada kotak ikan

Tahap akhir dalam pembuatan kotak adalah finishing, dimulai dari membuat bolongan pada papan yang nantinya akan dijadikan tempat ikan saat dimainkan, cek ulang agar tidak ada yang belum sesuai dengan spesifikasi produk yang diharapkan. Jika dirasa cukup, maka kotak ikan tersebut siap untuk dihias.⁴⁴



Gambar 4.10
Finishing

e. Menghias media pembelajaran

Pada proses menghias, peneliti membuat tulisan untuk di tempel pada papan soal, papan kerja, dan papan jawaban. Selain itu bagian dalam kotak juga dihias dengan memberi batu warna-warni, memasuka ikan, memberi hiasan tanaman seperti yang ada pada aquarium dan lampu guna mempercanti media pembelajaran *fish box for counting*

⁴⁴ Bapak Abdul Holik



Gambar 4.11
Proses menghias produk

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya dalam pengembangan model ADDIE adalah pengembangan (*Development*). Pada tahapan ini yakni bentuk realisasi dari tahap desain. Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi serta uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *fish box for counting*. Dalam tahapan validasi akan adanya revisi yang dilakukan sesuai dengan saran dan komentar validator.

Pada tahap ini peneliti mencoba menggunakan media *fish box for counting* pada siswa kelas 2A dan mendapatkan respon yang baik siswa menjadi lebih antusias dan bisa memvisualisasikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan data hasil validasi ahli media dan ahli materi dijabarkan dibawah ini:

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media bapak

Dr. Nino Indrianto M.Pd. Angket validasi media akan disertakan di

lampiran. Hasil dari validasi media dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Validasi Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	4	5	80%
2.	Penggunaan media pembelajaran fish box for counting tidak membahayakan bagi peserta didik	4	5	80%
3.	Media pembelajaran fish box for counting memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah dibawa kemana-mana	4	5	80%
4.	Pemilihan kombinasi warna yang menarik	4	5	80%
5.	Perawatan media pembelajaran ini mudah	4	5	80%
6.	Media pembelajaran fish box for counting awet, sehingga dapat digunakan secara berkala	4	5	80%
7.	Media pembelajaran fish box for counting dapat menarik minat siswa untuk belajar	4	5	80%

b. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. Angket validasi materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5	5	100%
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai oleh peserta didik	5	5	100%
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	5	5	100%
4.	Kualitas kemenarikan pada materi	5	5	100%
5.	Kesesuaian materi dengan Modul Ajar dan matematika	5	5	100%
6.	Media membantu dalam penyampaian materi, sehingga lebih mudah dipahami peserta didik	5	5	100%
7.	Sistematika pencapaian materi	5	5	100%
8.	Kejelasan Materi	4	5	80%
9.	Cakupan kelengkapan materi	5	5	100%
10.	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri	5	5	100%

c. Revisi Produk

Setelah melewati tahapan validasi ahli dan validasi media kemudian produk media pembelajaran *fish box for counting* dapat direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli sehingga produk dapat lebih maksimal dan penggunaannya dapat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Berikut adalah komentar dan saran para ahli sehingga media direvisi:

Tabel 4.14
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media Belum ada 2. Buku pedoman dicetak dengan bahan berkualitas dan berwarna 3. Papan kerja dibuat lebih menarik 4. Perekat bisa menggunakan kretak

Adapun komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.15
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lengkapi kunci jawaban

4. Implementasi (*Implementation*)

Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran *fish box for counting*. Kemudian, produk akan diujicobakan. Sebelum itu, skor kevalidan dari validator ahli dan revisi

telah diselesaikan dengan baik. Kepraktisan produk didapatkan dengan menyebarkan angket yang kepada guru dan siswa kelas 2A Al Baitul Amien dengan jumlah 28 siswa. sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

Tabel 4.16
Respon siswa

No.	Nama	Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Aisyah Almeera Faiq	38	40	95%
2.	Alifa Taqqiyah Az Zahra	38	40	95%
3.	Anindya Putri Nur Rahma	36	40	90%
4.	Arkanagio Ruzainsyah	40	40	100%
5.	Arsyila Zulaikha Rasono	34	40	85%
6.	Atha Khalif Putra Ardhani	35	40	87,5%
7.	Athazaky Alif Barkah	38	40	95%
8.	Azka Runako Adiansyah	32	40	80%
9.	Buffon Abiy Razka	37	40	92,5%
10.	Cakra Surya Megatruh	40	40	100%
11.	Chairunisa Azka Salsabila.A	35	40	87,5%
12.	Fathia Zavair Rachmadina	39	40	97,5%
13.	Galina Dasha Artanti	35	40	87,5%
14.	Ishfini Faqra Ghalbi	37	40	92,5%
15.	Kasyafani Alfarizqi Bramanti	39	40	97,5%
16.	Khayla Aisyah Putri Laksana	32	40	80%
17.	Khaynara Ashalina Muzaki	35	40	87,5%
18.	Liandra Adelard Putra R	30	40	75%
19.	Muhammad Gibran Althaf	35	40	87,5%
20.	Muhammad Kenzie Shaquille	38	40	95%
21.	Muhammad Zhafran Azril Y.	40	40	100%
22.	Nafla Syahira Bahri	34	40	85%
23.	Naufal Finaya Azzam	35	40	87,5%
24.	Nizar Aksa Wibowo	38	40	95%
25.	Rania Khanza Salsabilla	34	40	85%
26.	Ratu Caesa Cequita Santoso	37	40	92,5%
27.	Rayhan Putra Al Rasyid	34	40	85%
28.	Zeinibra Albiansyah	35	40	87,5%

Sedangkan untuk angket hasil respon guru disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.17
Respon guru

No.	Pertanyaan	Skor	Skor maksimal	Persentase
1.	Media yang di sajikan dalam media pembelajaran <i>fish box of counting</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	5	5	100%
2.	Penyusunan bahasa pada media cukup jelas dan mudah dipahami	5	5	100%
3.	Adanya media pembelajaran <i>fish box of counting</i> melatih motoric dan naralistik peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal cerita.	4	5	80%
4.	Adanya media pembelajaran <i>fish box of counting</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	5	100%
5.	media pembelajaran <i>fish box of counting</i> memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	5	5	100%
6.	Adanya media pembelajaran <i>fish box of counting</i> membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran	5	5	100%
7.	media pembelajaran <i>fish box of counting</i> membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	4	5	80%

Sedangkan untuk hasil data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.18
Hasil *pretest* dan *posttest* siswa

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Aisyah Almeera Faiq	50	85
2.	Alifa Taqqiyah Az Zahra	70	100
3.	Anindya Putri Nur Rahma	60	100
4.	Arkanagio Ruzainsyah	50	90
5.	Arsyila Zulaikha Rasono	40	80
6.	Atha Khalif Putra Ardhani	40	85
7.	Athazaky Alif Barkah	30	80
8.	Azka Runako Adiansyah	20	75
9.	Buffon Abiy Razka	70	100
10.	Cakra Surya Megatruh	50	75
11.	Chairunisa Azka Salsabila Ahmad	30	100
12.	Fathia Zavair Rachmadina	50	90
13.	Galina Dasha Artanti	60	100
14.	Ishfini Faqra Ghalbi	20	75
15.	Kasyafani Alfarizqi Bramanti	60	100
16.	Khayla Aisyah Putri Laksana	10	75
17.	Khaynara Ashalina Muzaki	30	90
18.	Liandra Adelard Putra R	20	75
19.	Muhammad Gibran Althaf Ar R	30	90
20.	Muhammad Kenzie Shaquille R	60	100
21.	Muhammad Zhafran Azril Y.A.F	20	80
22.	Nafla Syahira Bahri	50	100
23.	Naufal Finaya Azzam	50	100
24.	Nizar Aksa Wibowo	20	75
25.	Rania Khanza Salsabilla	40	100
26.	Ratu Caesa Cequita Santoso	30	100
27.	Rayhan Putra Al Rasyid	70	100
28.	Zeinibra Albiansyah	40	100

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap penelitian dan pengembangan ADDIE yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dalam mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran *fish box for counting* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan soal cerita yang dilakukan di SD. Al-Baitul Amien Jember.

Pada tahap evaluasi produk, dilakukan serangkaian uji untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dimulai dari validasi oleh ahli, yang mencakup ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori layak dengan beberapa saran perbaikan yang kemudian dijadikan dasar dalam revisi tahap awal. Setelah direvisi, produk diimplementasikan pada peserta didik untuk mengetahui terkait keterpahaman isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil implementasi, diperoleh data produk yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, respon peserta didik terhadap produk juga positif, baik dari aspek isi, tampilan, maupun fungsionalitas. Berdasarkan hasil seluruh tahapan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan tergolong sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam konteks pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran *fish box for counting* ini juga terdapat beberapa tambahan dan revisi kecil dari para validator. Hasil diperoleh setelah melakukan validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik serta memberikan soal-soal sehingga dapat diketahui bahwa produk ini dapat dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi (Kelayakan)

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak Dr. Nino Indriantoro, M.Pd. Sedangkan untuk ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.19
Hasil analisis ahli media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	4	5	80%	Layak
2.	Penggunaan media pembelajaran fish box for counting tidak membahayakan bagi peserta didik	4	5	80%	Layak
3.	Media pembelajaran fish box for counting memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah dibawa kemana-mana	4	5	80%	Layak
4.	Pemilihan kombinasi	4	5	80%	Layak

	warna yang menarik				
5.	Perawatan media pembelajaran ini mudah	4	5	80%	Layak
6.	Media pembelajaran fish box for counting awet, sehingga dapat digunakan secara berkala	4	5	80%	Layak
7.	Media pembelajaran fish box for counting dapat menarik minat siswa untuk belajar	4	5	80%	Layak
Jumlah		28	35	80%	Layak

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

$$P = \frac{28}{35} \times 100 \%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 80% dengan kriteria layak dan keterangan tidak revisi.

Tabel 4.20

Hasil analisis ahli materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaranyang	5	5	100%	Sangat Layak

	akan dicapai oleh peserta didik				
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
4.	Kualitas kemenarikan pada materi	5	5	100%	Sangat Layak
5.	Kesesuaian materi dengan Modul Ajar dan matematika	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Media membantu dalam penyampaian materi, sehingga lebih mudah dipahami peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
7.	Sistematika pencapaian materi	5	5	100%	Sangat Layak
8.	Kejelasan Materi	4	5	96%	Layak
9.	Cakupan kelengkapan materi	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri	5	5	100%	Sangat Layak
	Jumlah	49	50	98%	Sangat Layak

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100 \%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan tabel 4.20 disajikan hasil validator materi pada tiap butir pernyataan. Semua butir mendapat persentase sebesar 100%

dengan kriteria sangat layak, kecuali pada butir pernyataan ke delapan diperoleh persentase 96% dengan kriteria Layak. Berdasarkan hasil penilaian yang didapat pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 98% dengan kriteria sangat layak dan keterangan tidak revisi.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil respon pendidik dan peserta didik. Angket diberikan kepada guru kelas 2A Al Baitul Amien Jember yaitu Mei Mutriningrum dan siswa kelas 2A Al Baitul Amien yang berjumlah 28 orang. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang didapatkan dari angket kepraktisan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21
Hasil respon peserta didik

No.	Nama	Skor	Skor maksiml	Presentase	Kriteria
1.	Aisyah Almeera Faiq	38	40	95%	Sangat praktis
2.	Alifa Taqqiyah A.	38	40	95%	Sangat praktis
3.	Anindya Putri Nur Rahma	36	40	90%	Sangat praktis
4.	Arkanagio Ruzainsyah	40	40	100%	Sangat praktis
5.	Arsyila Zulaikha Rasono	34	40	85%	Sangat praktis
6.	Atha Khalif Putra Ardhani	35	40	87,5%	Sangat praktis
7.	Athazaky Alif Barkah	38	40	95%	Sangat praktis
8.	Azka Runako Adiansyah	32	40	80%	Praktis

9.	Buffon Abiy Razka	37	40	92,5%	Sangat praktis
10.	Cakra Surya Megatruh	40	40	100%	Sangat praktis
11.	Chairunisa Azka Salsabila Ahmad	35	40	87,5%	Sangat praktis
12.	Fathia Zavair Rachmadina	39	40	97,5%	Sangat praktis
13.	Galina Dasha Artanti	35	40	87,5%	Sangat praktis
14.	Ishfini Faqra Ghalbi	37	40	92,5%	Sangat praktis
15.	Kasyafani Alfarizqi Bramanti	39	40	97,5%	Sangat praktis
16.	Khayla Aisyah Putri Laksana	32	40	80%	Praktis
17.	Khaynara Ashalina Muzaki	35	40	87,5%	Sangat praktis
18.	Liandra Adelard Putra R	30	40	75%	Praktis
19.	Muhammad Gibran Althaf Ar R	35	40	87,5%	Sangat praktis
20.	Muhammad Kenzie Shaquille R	38	40	95%	Sangat praktis
21.	Muhammad Zhafran Azril Y.A.F	40	40	100%	Sangat praktis
22.	Nafla Syahira Bahri	34	40	85%	Sangat praktis
23.	Naufal Finaya Azzam	35	40	87,5%	Sangat praktis
24.	Nizar Aksa Wibowo	38	40	95%	Sangat praktis
25.	Rania Khanza Salsabilla	34	40	85%	Sangat praktis
26.	Ratu Caesa Cequita Santoso	37	40	92,5%	Sangat praktis
27.	Rayhan Putra Al Rasyid	34	40	85%	Sangat praktis
28.	Zeinibra Albiansyah	35	40	87,5%	Sangat praktis
Jumlah		1.010	1.120	90,1%	Sangat praktis

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

$$P = \frac{1010}{1120} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Dari tabel 4.21 tersebut dapat diketahui hasil analisis kepraktisan melalui respon peserta didik yaitu 90% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respon guru dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.22
Hasil respon guru

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran fish box for counting sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	5	5	100%	Sangat praktis
2.	Penyusunan Bahasa pada media cukup jelas dan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat praktis
3.	Adanya media pembelajaran fish box for counting melatih motorik dan naralistik peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal cerita	4	5	90%	Sangat praktis
4.	Adanya media pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis

	fish box for counting membuat pembelajaran lebih menyenangkan				
5.	Media pembelajaran fish box for counting memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
6.	Adanya media pembelajaran fish box for counting membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
7.	Media pembelajaran fish box for counting membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	4	5	90%	Sangat praktis
8.	Media pembelajaran fish box for counting membuat saya lebih termotivasi dan mendorong keinginan saya dalam belajar soal cerita	5	5	100%	Sangat praktis
9.	Bahasa yang digunakan pada materi dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis

	fish box for counting jelas dan tidak berbelit.				
10.	Fungsi media pembelajaran fish box for counting sudah sesuai dengan materi yang disajikan.	5	5	100%	Sangat praktis
Jumlah		48	50	96%	Sangat praktis

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$P = 96\%$$

Dari tabel 4.22 tersebut dapat diketahui hasil analisis respon guru untuk mengetahui kepraktisan produk adalah 96% dengan kriteria sangat praktis yang artinya dapat di implementasikan tnpa revisi.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 5 soal yaitu 5 soal pilihan ganda dan 3 soal isian dengan ketentuan nilai 10 nilai pada setiap butir soal pilihan ganda, 10 nilai pada soal pertama yang terdapat di soal isian dan 20 nilai unruk 2 soal terakhir. Hasil yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23
Hasil analisis soal *pretest* dan *postest* siswa

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
1.	Aisyah Almeera Faiq	50	85
2.	Alifa Taqqiyah Az Zahra	70	100
3.	Anindya Putri Nur Rahma	60	100
4.	Arkanagio Ruzainsyah	50	90
5.	Arsyila Zulaikha Rasono	40	80
6.	Atha Khalif Putra Ardhani	40	85
7.	Athazaky Alif Barkah	30	80
8.	Azka Runako Adiansyah	20	75
9.	Buffon Abiy Razka	70	100
10.	Cakra Surya Megatruh	50	75
11.	Chairunisa Azka Salsabila Ahmad	30	100
12.	Fathia Zavair Rachmadina	50	90
13.	Galina Dasha Artanti	60	100
14.	Ishfini Faqra Ghalbi	20	75
15.	Kasyafani Alfarizqi Bramanti	60	100
16.	Khayla Aisyah Putri Laksana	10	75
17.	Khaynara Ashalina Muzaki	30	90
18.	Liandra Adelard Putra R	20	75
19.	Muhammad Gibran Althaf Ar R	30	90
20.	Muhammad Kenzie Shaquille R	60	100
21.	Muhammad Zhafran Azril Y.A.F	20	80
22.	Nafla Syahira Bahri	50	100
23.	Naufal Finaya Azzam	50	100
24.	Nizar Aksa Wibowo	20	75
25.	Rania Khanza Salsabilla	40	100
26.	Ratu Caesa Cequita Santoso	30	100
27.	Rayhan Putra Al Rasyid	70	100
28.	Zeinibra Albiansyah	40	100
	Total	1.170	2.520

Nilai *Pretest* Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{1.170}{100} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 1170$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{1170}{100 \times 28} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = 41,7\%$$

Nilai <i>Postest</i>	Rata-rata
$Sakhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$	$RerataSakhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$
$Sakhir = \frac{2.520}{100} \times 100$	$RerataSakhir = \frac{2.520}{100 \times 28} \times 100$
$Sakhir = 2.520$	$RerataSakhir = 90\%$

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung soal cerita pada siswa dikelas 2A Al Baitul Amien. Dalam hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektivitas dengan rumus berikut :

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{90 - 41}{\left(\frac{90 + 41}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{49}{65,5} \times 100 \%$$

$$ER = 0,74 \times 100 \%$$

$$ER = 74\%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 74%. Kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Sehingga dapat diartikan pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika soal cerita.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun hasil produk media pembelajaran *fish box for counting* sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.24
Hasil Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Komentar	Validator
a) Papan kerja masih polos dan menggunakan sterofom 	a) Sudah dihias lebih menarik menggunakan kain flannel 	a) Papan kerja dibuat lebih menarik b) Identitas media belum ada c) Buku pedoman dicetak dengan bahan berkualitas dan berwarna	Ahli Media
b) Media pembelajaran belum memiliki identitas 	b) Media pembelajaran Sudah memiliki identitas 	d) Perak bisa menggunakan ketek	
c) Buku pedoman dicetak hitam putih dan menggunakan kertas biasa	c) Buku pedoman sudah dicetak warna dan dengan bahan yang berkualitas		

			
<p>d) Menggunakan paku hias untuk menempel soal pada papan kerja</p>	<p>d) Perekat pada papan kerja sudah menggunakan perekat kain</p>		
			
			
<p>e) Permukaan pada papan untuk meletakkan ikan masih kasar</p>	<p>e) Permukaan pada papan untuk meletakkan ikan sudah halus</p>		

			
Saran dari ahli materi yaitu “tambahkan kunci jawaban”, untuk itu penulis akan tambahkan pada daftar lampiran.			Ahli Materi



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *fish box for counting* pada pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan soal cerita kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember

Pada pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* diterapkan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengikuti kerangka kerja ADDIE. Model ini merupakan panduan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan, meringkas lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementasion and evaluation*. Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *fish box for counting* memiliki

beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini. Penggunaan media juga dapat digunakan dalam jangka Panjang dalam kata lain media ini dapat dikatan awet, hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Nadialista Kurniawan⁴⁵. Dalam penelitiannya Nadia juga menggunakan bahan yang memungkinkan agar media pembelajaran yang dikembangkan bisa digunakan dalam jangka panjang.

⁴⁵ Risyad Arhamullah Nadialista Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca Pada Tema V Kelas III SD," *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021): 1689–99, <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.

Bentuk media pembelajaran *fish box for counting* yaitu kotak dengan ukuran 40x23, media ini juga sudah dilengkapi *handle* sehingga mudah dibawa kemana-mana. Dalam pengembangan media pembelajaran *fish box for counting* ini, peneliti menggunakan banyak warna, warna yang digunakan juga cerah dan dikombinasikan dengan warna kayu, peneliti juga menambah beberapa hiasan agar media pembelajaran dapat lebih menarik, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Repni. Dalam penelitiannya Repni mengatakan media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dengan warna yang cerah supaya dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar matematika.⁴⁶

2. Analisis kelayakan oleh validator media mendapatkan hasil 80% dengan kriteria layak. Dalam instrument penilaian materi, mendapatkan hasil 96% dengan kriteria sangat layak. Dalam penilaian materi media pembelajaran *fish box for counting* mendapatkan nilai sangat layak karena materi yang terdapat pada media pembelajaran relevan dengan materi ajar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik, hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Rozi⁴⁷ memiliki hasil penilaian yang

⁴⁶ Repni, Efendi, and Siregar, "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika."

⁴⁷ Rozi, "Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait."

sama yaitu sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran *fish box for counting* yang dibuat oleh peneliti dianggap sangat valid dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Analisis kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Analisis kelayakan di praktikan pada 28 siswa di dapatkan hasil angket respon peserta didik 90%, sedangkan respon guru 96%. Lewat hasil tersebut dapat di simpulkan media pembelajaran *Fish Box for Counting* sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rena Widayanti hasil rekapitulasi dari angket respon siswa mendapatkan hasil skor 92 % dengan kriteria sangat praktis.⁴⁸
4. Analisis keefektifan pada media pembelajaran *fish box for counting* diperoleh dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik, yang dimana dalam lembar kerja tersebut terdiri dari 8 soal yaitu 5 soal pilihan ganda dan 3 soal isian dengan ketentuan nilai 10 nilai pada setiap butir soal pilihan ganda, 10 nilai pada soal pertama yang terdapat di soal isian dan 20 nilai unruk 2 soal terahir. Pada tahap *pretest* terdapat total nilai 1.170 dengan rata rata 41,7%. Dan pada *posttest* terdapat total nilai 2.520 dengan rata rata nilai 90% kebenaran. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita, dapat di

⁴⁸ Pokhrel, "No TitleEΛENH."

simpulkan media pembelajaran *fish box for counting* efektif, dengan ke efektifan 74%. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan oleh Mistia Yulianti⁴⁹, dalam penelitiannya Mistia menyimpulkan bahwa $t_{hitung} 3,860 > t_{tabel} 1,676$ yang menandakan ada pengaruh yang signifikan. Artinya, terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran dikelas.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

a. Saran Pemanfaatan Produk

1) Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik diharapkan lebih semangat aktif, dan memperhatikan dalam pembelajaran.
2. Peserta didik diharapkan dengan adanya media *fish box for counting* ini dapat memvisualisasikan kegiatan penjumlahan dan pengurangan dalam soal cerita.
3. Peserta didik diharapkan bisa mengembangkan hasil belajarnya lebih baik lagi bukan hanya soal pengurangan dan penjumlahan dalam soal cerita melainkan juga pada materi yang lainya dan dengan nominal lebih tinggi.
4. Dalam memanfaatkan *fish box for counting* peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan merawat dengan baik,

⁴⁹ Pada Mata and Pelajaran Matematika, "1 , 2 , 3" 10 (2024): 1748–58.

sehingga media pembelajaran *fish box for counting* dapat terjaga sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama.

2) Bagi Guru

1. Meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru diharapkan terus mengembangkan kemampuan dalam memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.
2. Mengintegrasikan media pembelajaran secara optimal. Penggunaan media pembelajaran hendaknya tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi benar-benar diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.
3. Mendorong kreativitas dalam pengembangan media. Guru diharapkan mampu berinovasi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia, termasuk bahan-bahan lokal, alat digital sederhana, atau platform pembelajaran daring untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

3) Bagi Kepala Sekolah

1. Memberikan dukungan fasilitas. Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, guna mendukung guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.
2. Mendorong program peningkatan kompetensi guru. Perlu adanya program pelatihan berkelanjutan yang difasilitasi oleh pihak sekolah atau bekerja sama dengan pihak luar untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.
3. Membangun budaya sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran. Kepala sekolah diharapkan menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi antar guru, berbagi praktik baik, serta memberi ruang bagi eksperimen dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Monitoring dan evaluasi pemanfaatan media pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas, guna memastikan bahwa penggunaannya efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran *fish box for counting* ini dapat disebarluaskan dan digunakan pada siswa kelas 2 di jenjang SD/MI manapun.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan diseminasi dengan cara menyebar media pembelajaran *fish box for counting* melalui youtube yang dapat diakses melalui link berikut <https://youtu.be/FkEEgk9znek?feature=shared>. Diseminasi juga dapat dilakukan secara langsung ke sekolah-sekolah melalui distribusi fisik media ke sekolah percontohan. Guru di sekolah tersebut akan diberikan panduan tertulis beserta contoh kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat langsung mengimplementasikannya.

Untuk menjangkau kalangan yang lebih luas, media pembelajaran *fish box for counting* juga dapat diperkenalkan dalam pameran inovasi media pembelajaran, baik di lingkungan kampus maupun di acara Pendidikan yang lain. Harapannya, media ini dapat menjadi bagian dari alat bantu ajar yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam menciptakan pembelajaran matematika yang aktif dan bermakna.

c. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Model pengembangan ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, pada produk lebih lanjut dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain yang berbeda.
2. Tampilan media ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik melalui pemilihan warna yang lebih cerah dan desain karakter ikan yang lebih beragam. Menambahkan desain yang lebih iconic seperti akuarium atau lingkungan bawah laut juga akan memberikan pengalaman belajar yang lebih imajinatif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Untuk menjawab kebutuhan teknologi masa kini, media ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan ke dalam versi digital. Media pembelajaran *fish box for counting* dapat dijadikan aplikasi interaktif sederhana berbasis Android atau perangkat komputer, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- AMALIA, DWI. “Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Way Kanan,” 2022, 2–162.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, dan Euis Winarsih. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students].” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.
- Argaruri, Yanuardhana, Joko Sulianto, Ikha Listyarini, Dewi Natalia, Kristanti Santi, dan Puspita Rini. “Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 189–201.
- BAPPENAS RI. “Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Yang Dipadukan Dengan Perubahan I, II, III Dan IV).” *Warga Dan Negara* 1945 (1945): 1–166. https://bphn.go.id/data/documents/uud_1945.pdf.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- “Capaian Pembelajaran SKBSKAP 2024 Departemen Pendidikan Nasional, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 455/C/Kep/MN/2004 Tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran Yang Layak Digunakan Dalam Pembelajaran, (Jakarta: Depdiknas, 2004), ,” n.d.
- Dita, Para. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Juwita, Ani, Desi Nurul Imaniah, Akalily Normalina, dan Puji Rizki Irani. “The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMAN 1 Panarukan.” *Jurnal Historica* 6, no. 2 (2022): 184. <https://doi.org/10.19184/jh.v6i2.33831>.
- Kholil, Mohammad. “LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA POKOK BAHASAN LOGIKA MATEMATIKA,” no. 1 (n.d.): 15–25.

- Kholil, Mohammad, dan Mohammad Mukhlis. "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa." *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.
- Kholil, Mohammad, dan Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Kholil, Mohmmad, dan Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.
- Kudus, Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Quran. *Al-Quran Kudus Dan Terjemahnya*. Kudus: CV. Mubarakatan Thayyibin, n.d.
- Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, dan A.D. Haryanto. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *SEMAI: Seminar ...*, 2021, 809–25.
- Mardian, Cindi Putri, Rahmi Rahmi, dan Hamdunah Hamdunah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Limit Fungsi Aljabar." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 11, no. 1 (2023): 18–26. <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i1.48027>.
- Mata, Pada, dan Pelajaran Matematika. "1 , 2 , 3" 10 (2024): 1748–58.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.
- Mukti, Rayi Arista, Wardatul Fithri, Apriyani Br Tambunan, Mulyani Br Situmorang, dan Irfan Irfan. "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar." *Masaliq* 3, no. 6 (2023): 1131–40. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i6.1640>.
- Nadialista Kurniawan, Risyad Arhamullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca Pada Tema V Kelas III SD." *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021): 1689–99. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.
- Permendikbud. "Permendikbud Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016." <https://Peraturan.Bpk.Go.Id/Details/224242/Permendikbud-No-22-Tahun-2016>, 2016, 1–15.
- Pokhrel, Sakinah. "No TitleEΛENH." *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Rahmawati, Fandhila Aprilia, dan Jayanti Putri Purwaningrum. "Penerapan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Riset Pembelajaran*

- Matematika* 4, no. 1 (2022): 1–4. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i1.349>.
- Repni, Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar. “Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125. <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v5i2.2491>.
- Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 177–81. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.
- Romdoniyah, Dedih, & Aliyah. “Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan” 01, no. 02 (2022): 131–52.
- Rozi, Muhammad. “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait.” *Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 227.
- Rozinita, Azizah, Qoriati Mushafanah, dan Aryo Andri Nugroho. “Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan.” *Alsysis* 3, no. 4 (2023): 419–28. <https://doi.org/10.58578/alsysis.v3i4.1315>.
- Ryan, Joanna, dan Jessica Bowman. “Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence.” *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* 3, no. 3 (2022): 170–84. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>.
- Tanjung, Meno Karolina, Muktar B Panjaitan, dan Emelda Thesalonika. “Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 Sd Negeri 095130 Senio Bangun.” *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 162–68. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page162-168>.
- Teranikha, Elma, Siti Fatonah, dan Susilo Adi Saputro. “Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>.
- Zakariah, M A, V Afriani, dan K H M Zakariah. “METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D).,” 2020, 157–65. <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>.

Lampiran 1

Surat Keaslian Penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Uyunatur Rohmah
NIM : 214101040008
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN Khas)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025**" adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 22 April 2025

Saya menyatakan

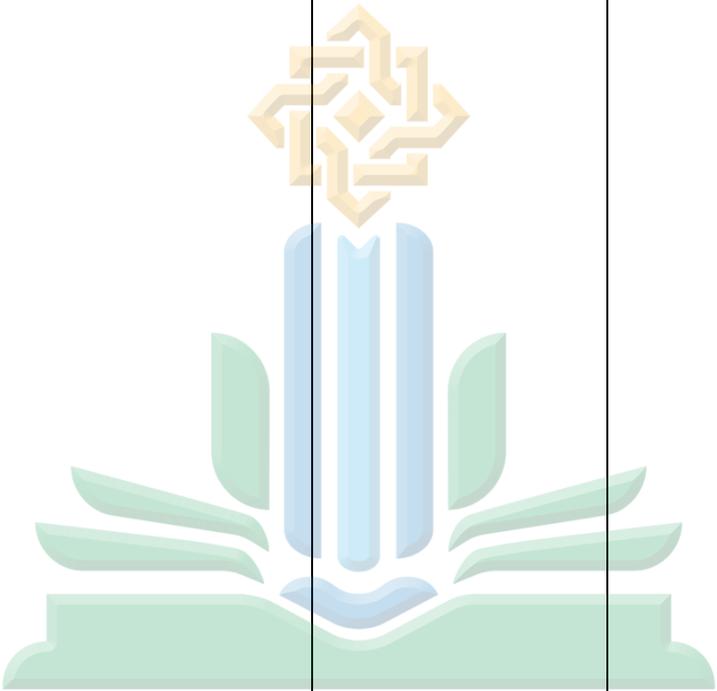


Uyunatur Rohmah
214101040008

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

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A di SD.Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i> pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i> pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel Bebas: Pengembangan media pembelajaran <i>fish box for counting</i> 2. Variabel Bebas: Hasil kelayakan, kepraktisan, keefektifan terhadap media pembelajaran <i>fish box for counting</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kelayakan oleh para ahli yang meliputi kelayakan media dan materi 2. Kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik 3. Keefektifan produk melalui nilai <i>pretest</i> dan <i>postest</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket validasi materi dan media 4. Hasil angket respon guru dan peserta didik 5. Hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>postest</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> model ADDIE 2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan ADDIE 3. Tahap Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Analysis</i> (kinerja, materi, tujuan pembelajaran, kebutuhan) b. <i>Design</i> (Perencanaan) c. <i>Development</i> (Pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi produk)

	<p>Amien Jember?</p> <p>3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i> pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?</p> <p>4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran <i>Fish Box for Counting</i> pada mata pelajaran matematika kelas 2A di SD Al-Baitul Amien Jember?</p>	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>		
--	--	--	--	--

Lampiran 3

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-11220/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD. Al- Baitul Amien

Jl. R.A. Kartini, Kp. Using, Kepatihan, Kec. Patrang, Kabupaten Jember

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

NIM : 214101040008

Nama : UYUNATUR ROHMAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Fish Box for Counting Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Masitoh, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Maret 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

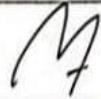
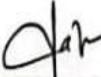
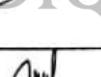


KROTIBUL UMAM

Lampiran 4

Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SD. AL-BAITULAMIEN JEMBER**

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Senin, 16 September 2024	Permohonan surat izin observasi.	
2.	Jum'at, 20 September 2024	Observasi dan wawancara dengan wali kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember.	
3.	Jum'at, 20 September 2024	Wawancara dengan siswa kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember	
4.	Selasa, 18 Maret 2025	Permohonan surat izin penelitian	
5.	Selasa, 18 Maret 2025	Pelaksanaan <i>pretest</i> kepada peserta didik	
6.	Rabu, 19 Maret 2025	Implementasi media pembelajaran dan pengujian <i>postets</i> penelitian	
7.	Rabu, 19 Maret 2025	Pengisian angket respon guru setelah media pembelajaran diimplementasikan	
8.	Kamis, 20 Maret 2025	Pengisian angket respon peserta didik setelah media pembelajaran diimplementasikan	
9.	Rabu, 23 April 2025	Permohonan surat izin selesai penelitian	

Lampiran 5

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID JAMI' AL-BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL-BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL)

JEMBER

NSS. : 102052418002

SURAT KETERANGAN

Nomor : 094-B/SD.ABA.FDS/JBR/SKet/IV/2025

Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember tentang pelaksanaan penelitian Mahasiswa sbb :

Nama : UYUNATUR ROHMAH
 NIM : 214101040008
 Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
 Jurusan Prodi : PGMI

Dengan ini Kepala SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut :

Telah melaksanakan : Penelitian di SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 NIPA : 02.02.01.014
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fish Box for Counting
 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD Al-Baitul
 Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025
 Hari/Tanggal : Selasa 18 Maret 2025- Rabu 23 April 2025
 Tempat : SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Lama penelitian : 30 hari

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



23 April 2025
 Kepala Sekolah,
 Mesitoh, S.Pd
 NIPA. 02.02.01.014

Lampiran 6

Pedoman Wawancara

Guru kelas 2A

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ketika pembelajaran matematika di SD.Al-Baitul Amien Jember sudah menggunakan media Pembelajaran?	Sudah
2.	Bagaimana kriteria media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat media pembelajaran?	Sesuai dengan usia (yang mudah dipahami)
3.	Media pembelajaran apa yang pernah atau biasa digunakan dalam pembelajaran matematika?	LCD proyektor, musik dan lainnya
4.	Bagaimana guru menilai efektifitas media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Melalui soal
5.	Pernahkah guru menghadapi tantangan atau kendala dalam menggunakan media pembelajaran? Jika ya, bagaimana Anda mengatasinya?	Pernah, mengulang materi dengan media pembelajaran yang berbeda
6.	Apa harapan atau inovasi guru terkait perkembangan media pembelajaran selanjutnya?	Tercipta media pembelajaran yang inovatif dan lebih konkrit
7.	Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah yang terdapat dalam soal cerita?	Karena kemampuan siswa berbeda-beda, otomatis daya serap setiap siswa juga berbeda.

Peserta didik kelas 2A

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran matematika?	13 anak mengaku sangat suka, sisanya mengaku biasa saja
2.	Media pembelajaran apa yang pernah guru gunakan saat proses pembelajaran matematika?	Pernah melakukan senam matematika menggunakan LCD proyektor
3.	Menurutmu, apakah media pembelajaran yang digunakan di kelas membantu kamu lebih mudah memahami materi matematika?	Ya
4.	Dalam pembelajaran matematika, materi apa yang sulit menurut kalian?	Sebagian besar merasa sulit pada materi soal cerita
5.	Apakah kalian merasa lebih semangat belajar jika guru menggunakan media pembelajaran?	Semangat, kerana belajarnya jadi lebih seru

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

Lampiran 7

Profil Madrasah

1. Profil Sekolah

Yayasan SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember diketuai oleh Drs. K.H. Misrawi, MM. Sedangkan Kepala Sekolah di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yakni Ibu Siti Masitoh, S.Pd.

Berikut merupakan Akta notaris dan sertifikat yang terdapat di sekolah:



Akta notaris ini bertujuan memakmurkan masjid Jami' Al Baitul Amien (lama maupun baru) dan meningkatkan di bidang Ubudiyah, sosial, pendidikan, serta pembangunan visi.

Profil Sekolah		
No.	Jenis	Keterangan/Jumlah
1.	Nama Sekolah	SD. Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember
2.	Alamat	Jl. Raya Sultan Agung No.2 Jember Lor, Kec.Patrang, Kab. Jember, Provinsi Jawa Timur

3.	NPSN	20525029
4.	Jenjang Akreditasi	“A”
5.	Status Sekolah	Swasta
6.	Telepon	0331483552
7.	Luas Tanah	3.030 m
8.	Status Gedung	Milik pribadi
9.	Jumlah Ruang Belajar	23 (1A-1D, 2A-2C, 3A-3D, 4A-4D, 5A-5D, 6A-6D)
10.	Waktu Belajar	8 jam (07.30-15.30)
11.	Jenis Kegiatan ekstra	<ul style="list-style-type: none"> a. Bela diri b. Sains club c. Hadrah d. Matematika club e. English club f. Paduan suara g. Menggambar dan mewarna club h. Sepak bola i. Bulu tangkis j. Pidato k. Tartil l. Basket m. Story telling n. Multimedia o. Tata boga p. Kria anyam
12.	Jenis Muatan Lokal	Pramuka dan Bahasa Jawa
13.	Email	sd.abaj.jbr@gmail.com
14.	Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Instagram: @sdalbaitulamienjember b. Youtube: SD Al Baitul Amien Jember c. Facebook: Albaitul Amien

2. Organisasi dan Kelembagaan

b. Struktur dan Personalia (Guru&Karyawan)



c. Tim Afeksi

Afeksi adalah istilah yang berasal dari bahasa Latin "affectio," yang mengacu pada perasaan atau emosi yang dimiliki seseorang terhadap orang lain atau objek tertentu. Dalam konteks psikologi dan hubungan sosial, afeksi mencakup berbagai bentuk perasaan, seperti cinta, kasih sayang, perhatian, dan keterikatan.

Afeksi dapat mempengaruhi interaksi sosial, komunikasi, dan hubungan interpersonal. Dalam lingkungan pendidikan, misalnya, afeksi berperan penting dalam menciptakan ikatan positif antara guru dan siswa, yang dapat mendukung proses belajar. Dengan adanya afeksi, individu cenderung merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam berinteraksi. Di SD. Al-Baitul Amien terdapat keorganisasian tim afeksi yang beranggotakan siswa kelas 4, 5, dan 6 yang hanya diambil 4 siswa terpilih dari masing-masing kelas.

3. Visi dan Misi

“TERWUJUDNYA SEKOLAH DASAR UNGGUL DAN RUJUKAN
NASIONAL DALAM PEMBENTUKAN LULUSAN YANG SHOLEH
DAN CERDAS”

a. Visi

1. Beribadah dengan tekun dan istiqomah
2. Menanamkan sikap taat pada orang tua dan sayang sesama manusia
3. Budaya dan peduli lingkungan
4. Bersikap Terpuji
5. Bersemangat juang dan bersemangat kebangsaan
6. Berprestasi akademis dan non Akademis
7. Berketerampilan dan berkesamaptan
8. Berkecakapan hidup dan berwawasan global

b. Misi

1. Melaksanakan ibadah dengan tekun dan istiqomah
2. Menanamkan sikap berbakti pada orang tua, dan menyayangi sesama manusia
3. Menanamkan pembiasaan budaya dan peduli lingkungan
4. Memantau sikap siswa di sekolah dan di luar rumah
5. Menanamkan semangat juang dan bersemangat kebangsaan
6. Melaksanakan pembinaan bakat dan minat
7. Melatih keterampilan dan kesamaptan
8. Menanamkan kecakapan hidup dan berwawasan global

Lampiran 8

Modul Ajar



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

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024**MATEMATIKA KELAS 2A**

Nama penyusun : Uyunatur Rohmah
Nama Sekolah : SD. Al-Baitul Amien (*Full Day Scholl*)
Mata Pelajaran : Matematika
Fase A, Kelas / Semester : 2A / I (Ganjil)

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

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 MATEMATIKA SD KELAS 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Uyunatur Rohmah
Instansi	: SD. Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>)
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: A / 2A
Semester	: I (Ganjil)
Unit / Tema	: Bab 2 / Soal Cerita
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x30 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ❖ Berkebhinekaan global, ❖ Bergotong-royong, ❖ Mandiri, ❖ Bernalar kritis, dan ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Matematika: Penjumlahan dan Pengurangan SD Kelas II, Penulis: Rasfaniwati, S.Pd. email: fannychaniago75@gmail.com dan Dara Retno Wulan, M.Pd. email: dara.r@mis.sch.id ❖ Peralatan Pembelajaran: ruang kelas, Media pembelajaran <i>fish box for counting</i>., Papan tulis, dan alat tulis spidol 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
28 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bilangan	Bilangan Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).

❖ Tujuan Pembelajaran (TP):

- Peserta didik menunjukkan pemahaman pada pengoperasian penjumlahan dan pengurangan sampai 20 dengan soal cerita maupun langsung.
- Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara sebagaimana yang sudah disampaikan oleh guru.
- Peserta didik dapat berpikir logis dan sistematis untuk menentukan Langkah-langkah pemecahan masalah yang tepat
- Peserta didik dapat berpikir kritis dalam mengevaluasi hasil pemecahan soal cerita dan mengoreksi kebenaran pada Solusi dan cara yang digunakan.
- Peserta didik mampu menganalisis masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 dengan cara yang benar menggunakan benda kongkrit.

❖ Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP):

- Menentukan hasil pengurangan dan penjumlahan sampai 1-20 dengan cara.
- Menyajikan hasil pengurangan dan penjumlahan sampai 1-20 dengan soal cerita.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan kalimat matematika dari penjumlahan dan pengurangan dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah ikan seluruhnya?
- ❖ Berapa banyak ikan seluruhnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prosedur Kegiatan

Kegiatan Pendahuluan

1. Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
2. Guru memberi salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar
3. Guru mengabsen peserta didik, kemudian bertanya apakah ada peserta didik yang datang terlambat atau tidak masuk dan apa alasannya.
4. Guru mengorganisasikan peserta didik untuk siap belajar
5. Guru memberikan apersepsi

Kegiatan Inti

1. Guru meminta peserta didik untuk mengingat kembali kegiatan sebelumnya sebagai rujukan pembelajaran.
2. Guru memberi peluang siswa untuk berpendapat mengenai materi yang akan di pelajari (Penjumlahan dan Pengurangan)
3. Guru menjelaskan materi tentang penjumlahan dan pengurangan soal cerita beserta cara penyelesaiannya menggunakan media pembelajaran
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan
5. Mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran *Fis Box for Counting*.
6. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik
7. Peserta didik mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dibahas
2. Guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi
3. Guru dan siswa berdo'a Bersama
4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Apakah pembelajaran yang dirancang berjalan dengan baik?
2. Apakah pembelajaran bisa mengakomodir semua peserta didik?
3. Hal apa yang harus diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

Refleksi Peserta Didik:

1. Apa yang sudah kalian laksanakan pada pembelajaran ini?
2. Apa yang belum kalian laksanakan pada pembelajaran ini?
3. Apa yang kalian lakukan saat kalian kesulitan mengikuti pembelajaran?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai siswa:

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)
Asesmen ini dilakukan untuk memetakan peserta didik sehingga mereka mendapatkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan.

Pada pembelajaran ini menggunakan tes/*Pretest*

2. Penilaian Sikap

Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Tidak menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Kadangkadang menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Sering menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Selalu menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
Aktif didalam kelas dan berani bertanya	Tidak menunjukkan keaktifan dan tidak berani bertanya	Kadangkadang menunjukkan keaktifan dan berani bertanya	Sering menunjukkan keaktifan dan berani bertanya	Selalu menunjukkan keaktifan dan berani bertanya
Bertanggung jawab melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Siswa belum melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Siswa kadang-kadang melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Siswa mudah melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Siswa selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan

Keterangan:

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

Nilai Akhir (NA): $\frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Kognitif

a. Asesmen formatif

Asesmen Formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat siswa melakukan diskusi dan ketika siswa aktif didalam kelas.

1) Teknik Asesmen: questioning (pertanyaan langsung)

2) Bentuk Asesmen: Pertanyaan pemahaman konsep, pertanyaan proses, pertanyaan evaluasi

b. Asesmen sumatif

Asesmen Sumatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru setelah selesai melakukan pembelajaran satu ruang lingkup materi pebandingan bilangan

1) Teknik Asesmen : Tes / posttest

2) Bentuk assesmen : pilihan ganda dan essay

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

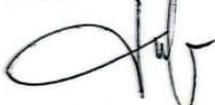
Kegiatan Pengayaan :

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan bagaimana cara penyelesaian soal cerita yang sudah dikerjakan dan operasi hitung apa yang digunakan.

Kegiatan Perancah:

Peserta didik yang belum memahami soal cerita, diminta mendengarkan temannya menjelaskan, lalu diberi kesempatan untuk belajar kembali menggunakan media pembelajaran.

Mengetahui,
Guru Wali Kelas 2


Mei Murtiningrum, S.Pd.

Peneliti


Uyunatur Rohmah

Kepala Sekolah


Siti Masitoh, S.Pd.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Ana memiliki 12 buah anggur. Kemudian, ibunya memberinya 8 buah anggur lagi. Berapa banyak anggur yang dimiliki Ana sekarang?
 - a. 20 buah anggur
 - b. 15 buah anggur
 - c. 5 buah anggur
 - d. 10 buah anggur
2. Di sebuah kolam, terdapat 18 ekor ikan. Lalu dipancing oleh paman sebanyak 3 ekor. Berapa banyak ikan yang tersisa di kolam tersebut?

- a. 9 ekor ikan
 - b. 15 ekor ikan
 - c. 5 ekor ikan
 - d. 3 ekor ikan
3. Tina membeli 8 buku garis dan 4 buku kotak. Berapakah jumlah buku yang dibeli oleh Tina?
 - a. 2 buku
 - b. 8 buku
 - c. 13 buku
 - d. 12 buku
 4. Rafi memiliki 7 ekor ikan. Ia memberikan 2 ekor ikan kepada temannya. Berapa banyak ikan yang masih dimiliki Rafi?
 - a. 7 ekor ikan
 - b. 5 ekor ikan
 - c. 10 ekor ikan
 - d. 12 ekor ikan
 5. Najwa memiliki 3 buah pensil, sedangkan Salwa memiliki 4 lebih banyak dari Najwa. Berapakah jumlah pensil yang dimiliki Salwa?
 - a. 5 pensil
 - b. 7 pensil
 - c. 2 pensil
 - d. 12 pensil

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar, lengkap dengan caranya!

1. Pada sebuah kolam ada 7 ikan berwarna kuning, 4 ikan berwarna merah, dan ikan biru 5 lebih banyak dari ikan kuning.
 - a. Ada berapa macam ikan yang ada di dalam kolam tersebut?
 - b. Berapa jumlah ikan yang berwarna biru?
 - c. Berapa jumlah seluruh ikan di dalam kolam?

Jawaban:

.....

Jadi,.....

Selamat Mengerjakan ^ _ ^

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Materi di buku Matematika kelas 2 BAB 2

C. GLOSARIUM

- Penjumlahan yaitu "bilangan yang bisa ditambah adalah bilangan yang berada pada nilai tempat yang sama pula".
- Pengurangan adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu.

D. DAFTAR PUSTAKA

Collars, Charlotte, dkk. *Shaping Maths Coursebook 2B*. Edisi Kedua. Singapura: Marshall Chavendish Education, 2012.

Flansburg, Scott. *Math Magic for your Kids*. Harper Collins Publishers

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

Lampiran 9: Kunci Jawaban**Kunci Jawaban Soal *Pretest*****A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!**

1. Ani memiliki 10 buah apel. Kemudian, ibunya memberinya 5 buah apel lagi. Berapa banyak apel yang dimiliki Ani sekarang? **(b)**

- a. 20 buah apel
- b. 15 buah apel**
- c. 5 buah apel
- d. 10 buah apel

2. Di sebuah kebun, terdapat 12 pohon jambu. Lalu ditebang oleh paman sebanyak 3 pohon. Berapa banyak pohon yang tersisa di kebun tersebut? **(a)**

- a. 9 pohon jambu**
- b. 15 pohon jambu

c. 5 pohon jambu

d. 3 pohon jambu

3. Rani membeli 7 buku gambar dan 5 buku tulis. Berapakah jumlah buku yang dibeli oleh Rani? **(d)**

- a. 2 buku
- b. 8 buku
- c. 13 buku
- d. 12 buku**

4. Bagas memiliki 15 kelereng. Ia memberikan 8 kelereng kepada temannya. Berapa banyak kelereng yang masih dimiliki Bagas? **(a)**
- 7 kelereng**
 - 5 kelereng
 - 10 kelereng
 - 12 kelereng
5. Tania memiliki 5 buah permen, sedangkan Clara memiliki 7 lebih banyak dari Tania. Berapakah jumlah permen yang dimiliki Clara? **(d)**
- 5 permen
 - 7 permen
 - 2 permen
 - 12 permen**

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar, lengkap dengan caranya!

1. Pada sebuah taman ada 5 bunga berwarna kuning, 7 bunga berwarna merah, dan bunga ungu 4 lebih banyak dari bunga kuning.
- Ada berapa macam bunga yang ada pada taman tersebut?
 - Berapa jumlah bunga yang berwarna ungu?
 - Berapa jumlah seluruh bunga di taman?

Jawaban:

- Ada 3 macam: bunga kuning, merah dan ungu
- $4 + 5 = 9$. Jadi, jumlah bunga ungu adalah 9

- c. $5 + 7 + 9 = 21$. Jadi, jumlah seluruh bunga ditaman adalah 21
bunga

Kunci Jawaban Soal *Postest*

A. Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Ana memiliki 12 buah anggur. Kemudian, ibunya memberinya 8 buah anggur lagi. Berapa banyak anggur yang dimiliki Ana sekarang? **(a)**
- a. **20 buah anggur**
- b. 15 buah anggur
- c. 5 buah anggur
- d. 10 buah anggur
2. Di sebuah kolam, terdapat 18 ekor ikan. Lalu dipancing oleh paman sebanyak 3 ekor. Berapa banyak ikan yang tersisa di kolam tersebut?
(b)
- a. 9 ekor ikan
- b. **15 ekor ikan**
- c. 5 ekor ikan
- d. 3 ekor ikan
3. Tina membeli 8 buku garis dan 4 buku kotak. Berapakah jumlah buku yang dibeli oleh Tina? **(d)**
- a. 2 buku
- b. 8 buku
- c. 13 buku
- d. **12 buku**

4. Rafi memiliki 7 ekor ikan. Ia memberikan 2 ekor ikan kepada temannya. Berapa banyak ikan yang masih dimiliki Rafi? **(b)**
 - a. 7 ekor ikan
 - b. 5 ekor ikan**
 - c. 10 ekor ikan
 - d. 12 ekor ikan

5. Najwa memiliki 3 buah pensil, sedangkan Salwa memiliki 4 lebih banyak dari Najwa. Berapakah jumlah pensil yang dimiliki Salwa? **(b)**
 - a. 5 pensil
 - b. 7 pensil**
 - c. 2 pensil
 - d. 12 pensil

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar, lengkap dengan caranya!

1. Pada sebuah kolam ada 7 ikan berwarna kuning, 4 ikan berwarna merah, dan ikan biru 5 lebih banyak dari ikan kuning.
 - a. Ada berapa macam ikan yang ada di dalam kolam tersebut?
 - b. Berap jumlah ikan yang berwarna biru?
 - c. Berapa jumlah seluruh ikan di dalam kolam?

Jawaban:

- a. Ada 3 macam, ikan kuning, ikan merah dan ikan kuning
- b. $5 + 7 = 12$. Jadi jumlah ikan biru yaitu 12
- c. $7 + 4 + 12 = 23$. Jadi, jumlah seluruh ikan dikolam adalah 23 ekor ikan.

Lampiran 10

Lembar Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT ANGKET

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP : 197807162023212017

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrument angket yang berupa lembar angket media, materi, respon guru, dan respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Fish Box for Counting* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2024-2025" yang disusun oleh:

Nama : Uyunatur Rohmah

NIM : 214101040008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Setelah mencermati, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrument penelitian media, materi, respon guru dan respon siswa, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember, 14 Maret 2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

Lampiran 11

Angket Validasi Media

ANGKET VALIDASI

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FISH BOX FOR COUNTING

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fish Box for Counting Pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember
Tahun Pelajaran 2024-2025

Peneliti : Uyunatur Rohmah

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa fish box for counting untuk kelas 2 SD/MI. pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada produk yang dikembangkan, mohon dituliskan bagian mana yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3), mohon dituliskan jenis kesalahannya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom ke empat (4)

Keterangan Skala

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat kurang baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

1. Penilaian Ahli Media/Desain

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain media pembelajaran	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.		✓			
		2. Penggunaan media pembelajaran fish box for counting tidak membahayakan bagi peserta didik	✓	✓			
		3. Media pembelajaran fish box for counting memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah dibawa kemana-mana		✓			
		4. Pemilihan kombinasi warna yang menarik		✓			
		5. Perawatan media pembelajaran ini mudah		✓			
		6. Media pembelajaran fish box for counting awet, sehingga dapat digunakan secara berkala		✓			
		7. Media pembelajaran fish box for counting dapat menarik minat siswa untuk belajar		✓			

No.	Halaman (2)	Halaman (3)	Halaman (4)

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

2. Komentor/Saran/Kesimpulan

1. Identitor media belum ada
2. Buku pondon dicetak dengan font berkualitas dan berwarna.
3. papan baya dikant lebih mudah
4. perbaiki jika menggunakan kertas

3. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan!

- 1.) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- ② Layak diujicobakan dengan revisi melalui saran
- 3.) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 14 Maret 2025
Validator


Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIR 198606172015004

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

Lampiran 12

Angket Validasi Materi

ANGKET VALIDASI

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN FISH BOX FOR COUNTING

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fish Box for Counting Pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas 2A SD. Al-Baitul Amien Jember
Tahun Pelajaran 2024-2025

Peneliti : Uyunatur Rohmah

Ahli Media : Afifah Nur Aini, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa fish box for counting untuk kelas 2 SD/MI. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada produk yang dikembangkan, mohon dituliskan bagian mana yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3), mohon dituliskan jenis kesalahannya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom ke empat (4)

Keterangan Skala

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat kurang baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

1. Penilaian Ahli Media/Desain

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Isi materi pada media pembelajaran fish box for counting	1. Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√				
		2. Kesesuaian media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai oleh peserta didik	√				
		3. Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	√				
		4. Kualitas kemenarikan pada materi	√				
		5. Kesesuaian materi dengan Modul Ajar dan matematika	√				
		6. Media membantu dalam penyampaian materi, sehingga lebih mudah dipahami peserta didik	√				
		7. Sistematika pecapaian materi	√				
		8. Kejelasan materi	√				
		9. Cakupan kelengkapan materi	√				
		10. Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri	√				

No.	Halaman (2)	Halaman (3)	Halaman (4)

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

2. Komenta/Saran/Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Jember, 14 Maret 2025

Validator

Afifah Nur Aini, M.Pd

NIP.198911272019032008

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

Lampiran 13

Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN FISH BOX FOR COUNTING

Nama :

No. HP :

Petunjuk Pengisian

Dimohon memberi tanda (√) di kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat kurang baik

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran fish box for counting sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	✓				
2.	Penyusunan Bahasa pada media cukup jelas dan mudah dipahami	✓				
3.	Adanya media pembelajaran fish box for counting melatih motorik dan naralistik peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal cerita			✓		
4.	Adanya media pembelajaran fish box for counting membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓				
5.	Media pembelajaran fish box for counting memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	✓				
6.	Adanya media pembelajaran fish box for counting membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran	✓				
7.	Media pembelajaran fish box for counting membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah		✓			

8.	Media pembelajaran fish box for counting membuat saya lebih termotivasi dan mendorong keinginan saya dalam belajar soal cerita	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Bahasa yang digunakan pada materi dalam media pembelajaran fish box for counting jelas dan tidak berbelit.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Fungsi media pembelajaran fish box for counting sudah sesuai dengan materi yang disajikan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Jember,2025

Guru Kelas



Mei Murtiningrum, S.Pd



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

Lampiran 14

Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN FISH BOX FOR COUNTING**

Nama : FariZ
Kelas : 2A
No. Absen : 15
Petunjuk Pengisian

Dimohon memberi tanda (√) di kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat kurang baik

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mudah memahami isi materi yang ada pada media pembelajaran fish box for counting karena isi materi simple dan praktis	√				
2.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran fish box for counting	√				
3.	Bahasa dalam media pembelajaran fish box for counting mudah dimengerti			√		
4.	Bentuk media pembelajaran fish box for counting sesuai dan sangat menarik sehingga membuat saya mudah dalam belajar	√				
5.	Saya lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran fish box for counting	√				
6.	Media pembelajaran fish box for counting meningkatkan semangat belajar saya untuk memahami materi soal cerita	√				
7.	Media pembelajaran fish box for counting tidak membuat saya merasa terbebani dalam belajar	√				
8.	Media pembelajaran fish box for counting membuat saya lebih termotivasi dan mendorong keinginan saya dalam belajar soal cerita	√				

Catatan:

SARAN saya buayon ngajar di Sina
K. A. L. A. S. U. D. A. H. L. U. L. U. S.

Jember, 2025

(.....)

Lampiran 15

Nilai *Pretest* Tertinggi

Rayhan

70.

Ayo Berlatih!

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Ani memiliki 10 buah apel. Kemudian, ibunya memberinya 5 buah apel lagi. Berapa banyak apel yang dimiliki Ani sekarang?
 - a. 20 buah apel
 - b. 15 buah apel
 - c. 5 buah apeh
 - d. 10 buah apel
2. Di sebuah kebun, terdapat 12 pohon jambu. Lalu ditebang oleh paman sebanyak 3 pohon. Berapa banyak pohon yang tersisa di kebun tersebut?
 - a. 9 pohon jambu
 - b. 15 pohon jambu
 - c. 5 pohon jambu
 - d. 3 pohon jambu
3. Rani membeli 7 buku gambar dan 5 buku tulis. Berapakah jumlah buku yang dibeli oleh Rani?
 - a. 2 buku
 - b. 8 buku
 - c. 13 buku
 - d. 12 buku
4. Bagas memiliki 15 kelereng. Ia memberikan 8 kelereng kepada temannya. Berapa banyak kelereng yang masih dimiliki Bagas?
 - a. 7 kelereng
 - b. 5 kelereng
 - c. 10 kelereng
 - d. 12 kelereng
5. Tania memiliki 5 buah permen, sedangkan Clara memiliki 7 lebih banyak dari Tania. Berapakah jumlah permen yang dimiliki Clara?
 - a. 5 permen
 - b. 7 permen
 - c. 2 permen
 - d. 12 permen

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar, lengkap dengan caranya!

1. Pada sebuah taman ada 5 bunga berwarna kuning, 7 bunga berwarna merah, dan bunga ungu 4 lebih banyak dari bunga kuning.
 - a. Ada berapa macam bunga yang ada pada taman tersebut?
 - b. Berapa jumlah bunga yang berwarna ungu?
 - c. Berapa jumlah seluruh bunga ditaman?

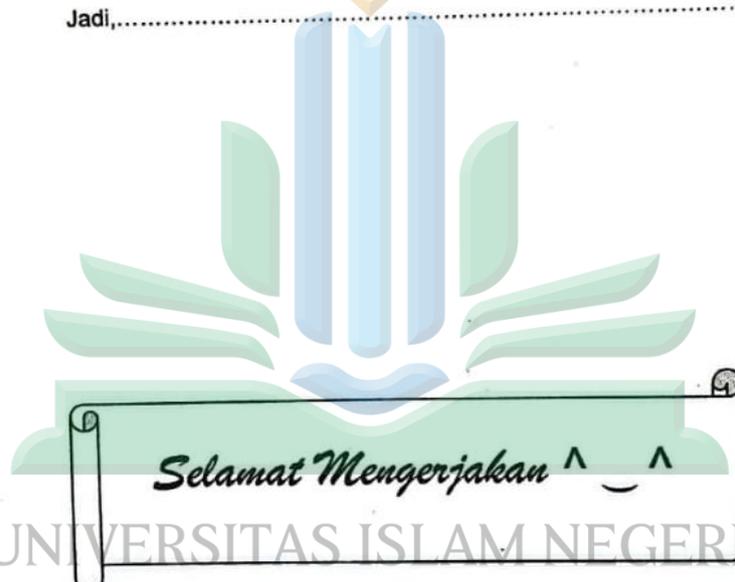
Jawaban:

Jadi jumlah bunga di taman ada 3 macam

$4 + 5 = 9$ Adalah 9

Jadi ada 9 bunga

Jadi,.....



Selamat Mengerjakan ^ _ ^

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 16

Nilai *Postest* Tertinggi

BOFFON

100 -

Ayo Berlatih!

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!

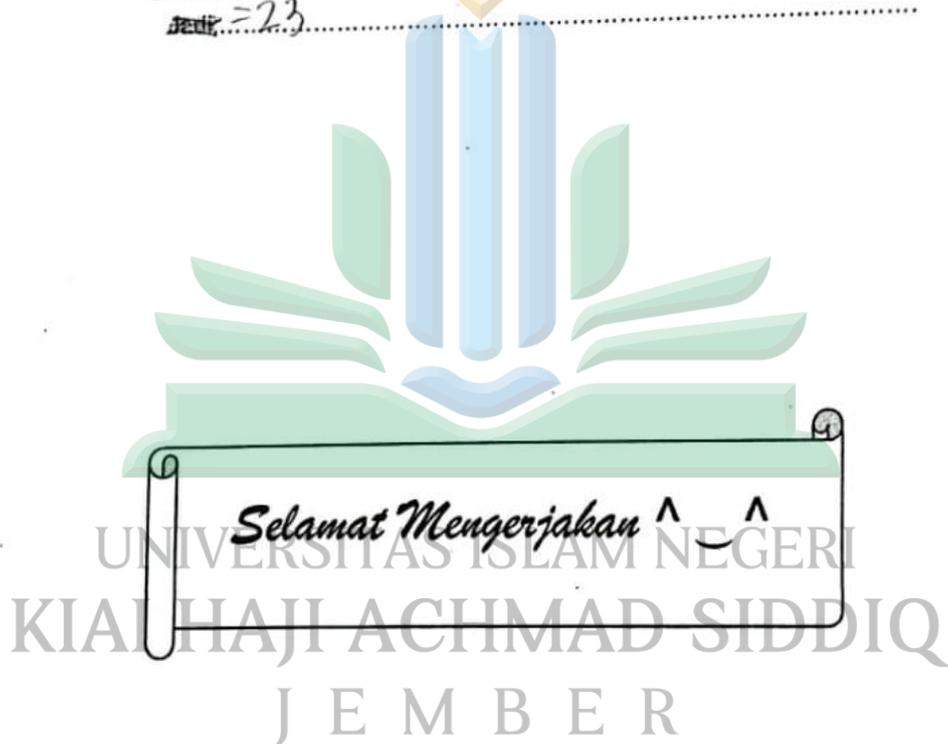
1. Ana memiliki 12 buah anggur. Kemudian, ibunya memberinya 8 buah anggur lagi. Berapa banyak anggur yang dimiliki Ana sekarang?
 - a. 20 buah anggur
 - b. 15 buah anggur
 - c. 5 buah anggur
 - d. 10 buah anggur
2. Di sebuah kolam, terdapat 18 ekor ikan. Lalu dipancing oleh paman sebanyak 3 ekor. Berapa banyak ikan yang tersisa di kolam tersebut?
 - a. 9 ekor ikan
 - b. 15 ekor ikan
 - c. 5 ekor ikan
 - d. 3 ekor ikan
3. Tina membeli 8 buku garis dan 4 buku kotak. Berapakah jumlah buku yang dibeli oleh Tina?
 - a. 2 buku
 - b. 8 buku
 - c. 13 buku
 - d. 12 buku
4. Rafi memiliki 7 ekor ikan. Ia memberikan 2 ekor ikan kepada temannya. Berapa banyak ikan yang masih dimiliki Rafi?
 - a. 7 ekor ikan
 - b. 5 ekor ikan
 - c. 10 ekor ikan
 - d. 12 ekor ikan
5. Najwa memiliki 3 buah pensil, sedangkan Salwa memiliki 4 lebih banyak dari Najwa. Berapakah jumlah pensil yang dimiliki Salwa?
 - a. 5 pensil
 - b. 7 pensil
 - c. 2 pensil
 - d. 12 pensil

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar, lengkap dengan caranya!

1. Pada sebuah kolam ada 7 ikan berwarna kuning, 4 ikan berwarna merah, dan ikan biru 5 lebih banyak dari ikan kuning.
- Ada berapa macam ikan yang ada di dalam kolam tersebut?
 - Berapa jumlah ikan yang berwarna biru?
 - Berapa jumlah seluruh ikan di dalam kolam?

Jawaban:

a) jadi ikan yang ada di dalam kolam tersebut = 3
 b) jadi jumlah ikan yang berwarna biru = 12 $5+7=12$
 c) jadi jumlah seluruh ikan di dalam kolam = 23 $7+5+11$
~~23~~ = 23



Lampiran 17

Absensi Kelas 2A

No.	Nama
1.	Aisyah Almeera Faiq
2.	Alifa Taqqiyah Az Zahra
3.	Anindya Putri Nur Rahma
4.	Arkanagio Ruzainsyah
5.	Arsyila Zulaikha Rasono
6.	Atha Khalif Putra Ardhani
7.	Athazaky Alif Barkah
8.	Azka Runako Adiansyah
9.	Buffon Abiy Razka
10.	Cakra Surya Megatruh
11.	Chairunisa Azka Salsabila Ahmad
12.	Fathia Zavair Rachmadina
13.	Galina Dasha Artanti
14.	Ishfini Faqra Ghalbi
15.	Kasyafani Alfarizqi Bramanti
16.	Khayla Aisyah Putri Laksana
17.	Khaynara Ashalina Muzaki
18.	Liandra Adelard Putra R
19.	Muhammad Gibran Althaf Ar R
20.	Muhammad Kenzie Shaquille R
21.	Muhammad Zhafran Azril Y.A.F
22.	Nafla Syahira Bahri
23.	Naufal Finaya Azzam
24.	Nizar Aksa Wibowo
25.	Rania Khanza Salsabilla
26.	Ratu Caesa Cequita Santoso
27.	Rayhan Putra Al Rasyid
28.	Zeinibra Albiansyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
J E M B E R

Lampiran 18

Dokumentasi

Pelaksanaan *Pretest*



Pelaksanaan *Posttest*



Implementasi Media Pembelajaran *Fish Box for Counting*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIA HACHIMAD SIDIQ
M. B.

Lampiran 19

Media Pembelajaran *Fish Box for Counting*

Lampiran 20

Buku Pedoman Penggunaan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQI

01

02

03

04

Profil Penulis



Nama : Uyunatur Rohmah
 NIM : 214101040008
 TTL : Jember, 05 Juni 2002
 Alamat : Jl. Hayam Wuruk 1 No. 294, RT. 04, RW. 01 Kelurahan
 Kaliwates, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah

Ibtida'iyah
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 RIWAYAT PENDIDIKAN
 JEMBER

2006 – 2008 : TKIT. Al-Kautsar
 2008 – 2014 : SDN. Sempusari 01 Jember
 2014 – 2017 : MTs. Al-Badri
 2017 – 2021 : MA. Al-Badri
 2021 – sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember