

**PENGEMBANGAN MEDIA *EGG COUNT BOX* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN ANGKA 1-20 PADA SISWA KELAS I DI
SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
Nur Imania
NIM. 211101040021
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *EGG COUNT BOX* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN ANGKA 1-20 PADA SISWA KELAS I DI
SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

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 Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:
Nur Imania
NIM. 211101040021

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *EGG COUNT BOX* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN ANGKA 1-20 PADA SISWA KELAS I DI
SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

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 Ibtidaiyah

Oleh:

Nur Imania

NIM. 211101040021

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA *EGG COUNT BOX* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN ANGKA 1-20 PADA SISWA KELAS I DI
SEKOLAH DASAR SWASTA ISLAM ULUL ALBAB JEMBER**

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 Ibtidaiyah

**Hari : Selasa
Tanggal : 24 Juni 2025**

Tim Penguji

Ketua

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

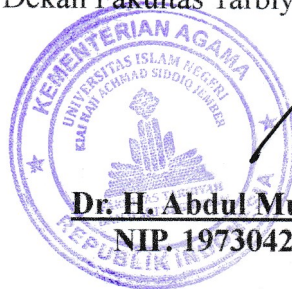
Sekretaris

Ahmad Dhiyaa Ul Haqq, M.Pd.
NIP. 198709162019031003

Anggota

1. **Dr. Hartono, M.Pd.**
2. **Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٦﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٧﴾

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”, QS.al-Insyirah [94] : 5-6)*



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

*Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Terjemahan (Surakarta Ziyad, 2014)
<https://tafsirweb.com/37702-surat-al-insyirah-ayat-5-6.html>

PERSEMBAHAN

Seiring ucapan Syukur kepada Allah SWT dengan rasa tulus dan Ikhlas dalam hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Wawa Musadad dan Ibu Wasi'ah yang sangat saya cintai dan sayangi. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, rasa sayang dan cinta serta pengorbanan yang besar kepada saya. Terima kasih telah mengajarkan saya arti sebuah kehidupan yang penuh dengan perjuangan. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap Langkah hidup saya. Karya ini saya persembahkan kepada bapak dan ibu yang telah mendidik saya dari saya kecil hingga bisa dapat menempuh Pendidikan di bangku kuliah sekarang ini.
2. Teruntuk kakak tercinta Ahmad Fahmil, Nur Imama, dan adik Saya Ahmad Salman Alfarizi dan segenap keluarga besar yang telah memberikan do'a serta dukungan dari awal hingga akhir. Saya ucapkan terimakasih

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

ABSTRAK

Nur Imania. 2025. Pengembangan Media *Egg Count Box* Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Angka 1-20 Pada Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Egg Count Box* Pembelajaran Matematika

Penelitian ini diadakan karena minimnya media pembelajaran pada pembelajaran Matematika di SDS Islam Ulul Albab Jember. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran matematika untuk membuat peserta didik tertarik yaitu dengan mengembangkan media *Egg Count Box*. proses pembelajaran Matematika masih minim dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang semangat dan antusias serta tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran Matematika.

Adapun Tujuan penelitian ini yaitu Untuk 1) Mengetahui Pengembangan media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember. 2) Untuk Mengetahui Kelayakan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember. 3) Untuk Mengetahui Keunikan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember.

Metode Penelitian ini menggunakan *Research and Development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan alat pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan subjek penelitian 29 siswa kelas I dan lokasi penelitian di SDS Islam Ulul Albab Jember.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) media *Egg Count Box* yang dikembangkan melalui box yang berisi soal-soal penjumlahan dan pengurangan, papan kerja, beberapa butir telur tiruan, dan alat permainan berupa palu kayus. 2) Serta media *egg count box* yang dikembangkan peneliti layak digunakan, ini bisa dibuktikan dengan hasil kelayakan oleh validator media yang mendapat hasil sebesar 90% dan ahli pembelajaran memperoleh skor akhir 92% yang mana masing-masing perolehan skor tersebut dinyatakan sangat layak 3) media *egg count box* yang dikembangkan peneliti dikategorikan sebagai media yang praktis digunakan setelah memperoleh skor 88,6% berdasarkan hasil pengisian angket peserta didik. Dan 4) media *egg count box* efektif digunakan setelah mengalami peningkatan hasil belajar setelah memperoleh hasil uji N-Gain sebesar 0,92 yang diperoleh melalui hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest*. Sehingga media *egg count box* dinyatakan sebagai media yang layak, praktis, dan efektif digunakan khususnya pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 di kelas I.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga penulis dapat Menyusun skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I. Selaku dosen Validator Ahli Media yang telah memberikan masukan dan penilaian berharga dalam penyusunan dan pengembangan media ini.
8. Bunda Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I. selaku kepala sekolah, Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
9. Terimakasih kepada Ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd. dan peserta didik kelas I B yang telah membantu dalam penelitian ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan.

Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam penelitian selanjutnya bisa lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 24 Juni 2025

Nur Imania
NIM. 211101040021

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 TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	13
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Model Penelitian dan Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Uji Coba Produk	53
1. Desain Uji Coba Prosedur	53
2. Subjek Uji Coba	54
3. Jenis Data	55
4. Instrumen Pengumpulan Data	55
5. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian data Uji Coba	65
B. Analisis Data	87
C. Revisi Produk	96
BAB V PENUTUP	99
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	99
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	106
C. Kesimpulan	107
DAFTAR PUSTAKA	110



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

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	25
Table 3. 1	Skor Penilaian Validasi Ahli.....	61
Table 3. 2	Kriteria kevalidan Media Egg Count Box.....	62
Table 3. 3	Presentase Respon Peserta Didik	63
Table 3. 4	Presentase Respon Peserta Didik	64
Tabel 4. 1	Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Direvisi.....	77
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Ahli Media Setelah Direvisi	78
Tabel 4. 3	Komentar dan Saran Ahli Media	79
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 5	Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran	80
Tabel 4. 6	Hasil Angket Respon Peserta Didik	83
Tabel 4. 7	Hasil Pretest dan Posttest	85
Tabel 4. 8	Data Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Direvisi	87
Tabel 4. 9	Data Hasil Validasi Ahli Media Telah Direvisi	88
Tabel 4. 10	Kriteria Kevalidan Media <i>Egg Count Box</i>	89
Tabel 4. 11	Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	90
Tabel 4. 12	Kriteria Kevalidan Media <i>Egg Count Box</i>	90
Tabel 4. 13	Hasil Validasi dari Kedua Validator	92
Tabel 4. 14	Hasil Uji Respon Siswa.....	92
Tabel 4. 15	Hasil Uji N-Gain	95
Tabel 4. 16	Kategori N-Gain.....	96
Tabel 4. 17	Revisi Produk	97

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
Gambar 1. 1	Wawancara Dengan Guru Kelas I	8
Gambar 1. 2	Media <i>Egg Count Box</i>	13
Gambar 2. 1	Media Pembelajaran <i>Counting Box</i>	19
Gambar 2. 2	Media <i>Animal Counting Box</i>	20
Gambar 2. 3	Media <i>Counting Box</i>	22
Gambar 2. 4	Media <i>Counting Box</i>	25
Gambar 3. 1	Tahapan Model ADDIE.....	48
Gambar 3. 2	Prosedur Pengembangan Media Model ADDIE	49
Gambar 4. 1	Desain Media Tampak Depan	67
Gambar 4. 2	Desain Pada Bagian Dalam Tutup Sebelah Atas	67
Gambar 4. 3	Desain Pada Bagian Dalam Tutup Sebelah Kanan	67
Gambar 4. 4	Desain Pada Bagian Tutup Sebelah Kiri	68
Gambar 4. 5	Desain Pada Bagian Dalam Tutup Tengah	68
Gambar 4. 6	Desain Soal dan Jawaban	68
Gambar 4. 7	Proses Pengukuran Pada Kayu Triplek	71
Gambar 4. 8	Proses Pemotongan Pada Kayu Triplek	71
Gambar 4. 9	Proses Merekatkan Triplek dengan Lem Agar Menjadi Kotak	72
Gambar 4. 10	Proses Pemasangan engsel pada Bagian Papan Soal, Jawaban serta papan ayo berhitung 1-20	72
Gambar 4. 11	Proses Pengukuran serta Pelubangan pada Tempat Telur	73
Gambar 4. 12	Proses Pelubangan pada Spons Serta Pengeleman pada Kayu Triplek	73
Gambar 4. 13	Proses Penyatuan atau Pengeleman Kotak Telur dengan Box	74
Gambar 4. 14	Proses Pemasangan Pegangan Laci	74
Gambar 4. 15	Proses Pengguntingan pada Bagian Media yang akan Digunakan	74
Gambar 4. 16	Proses Penempelan Gambar pada Box.....	75

Gambar 4. 17	Proses Pemasangan Ganjalan pintu/jendela pada Media	75
Gambar 4. 18	Proses Kegiatan Pengenalan Media <i>Egg Count Box</i>	81
Gambar 4. 19	Proses Menampilkan dan Mengenalkan Media <i>Egg Count Box</i>	82
Gambar 4. 20	Proses Penggunaan Media <i>Egg Count Box</i>	83



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan tahap awal pendidikan yang berperan dalam membangun dasar ilmu pengetahuan serta mendukung perkembangan anak secara optimal. Jenjang ini menjadi penghubung bagi siswa untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya. Pendidikan didefinisikan sebagai diproses yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui pengajaran dan cara mendidik dengan tujuan untuk mendewasakan manusia.² Artinya Pendidikan pada dasarnya yaitu usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik.³

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi No.7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pada Jenjang Pendidikan Dasar, dijelaskan bahwa ruang lingkup materi matematika mencakup konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan yang dilakukan secara efisien untuk menyelesaikan masalah kontekstual. Proses belajar sendiri dapat terjadi dimana saja, dan salah satu cara untuk mendukungnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.⁴ Pemahaman matematika oleh peserta didik

² Munir Yusuf, *"Pengantar Ilmu Pendidikan"*. (Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, n.d.).

³ Munir Yusuf. 126.

⁴ Kemendikbudristek, "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2022, 14.

menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan pemikiran dan pengambilan keputusan di era persaingan yang semakin sengit saat ini. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik agar mampu berfikir dengan logis, melakukan analisis secara sistematis, serta mengembangkan kemampuan kreatif untuk mengatasi tantangan dalam rutinitas sehari-hari.

Pembelajaran matematika di kelas 1 SD Islam Ulul Albab Jember menghadapi tantangan tersendiri, terutama dalam mengajarkan penjumlahan dan pengurangan angka 1-20. Anak-anak pada usia ini biasanya memiliki keterbatasan konsentrasi dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret dan menarik untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media yang sesuai tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.⁵

Ujung tombak keberhasilan pendidikan di sekolah adalah guru. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menjadi seseorang yang inovatif dan kreatif agar dapat menemukan strategi dan metode yang efektif untuk mendidik. Inovasi yang dilakukan guru yaitu terletak pada tatanan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Untuk membagi pengetahuan dan keterampilan sebagai guru yang profesional, maka kemampuan dalam mengajar adalah kegiatan yang perlu dimunculkan dalam proses belajar misalnya dengan menggunakan media

⁵ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁶ Media apabila diartikan secara khusus yaitu suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, hubungan antara konsep, serta logika dengan menggunakan simbol atau lambang untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Dalam pembelajaran matematika, penting bagi siswa untuk memahami konsep yang diajarkan, didukung dengan contoh-contoh yang relevan guna meningkatkan pemahaman mereka. Dengan pemahaman konsep yang mendalam dan contoh-contoh yang diberikan, siswa akan lebih mudah menyelesaikan berbagai persoalan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Untuk menanamkan pemahaman tersebut, guru dapat mengajarkan konsep matematika sambil memberikan contoh permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep pembelajaran, sehingga mampu mengaplikasikannya dalam menyelesaikan masalah nyata.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru harus memiliki kompetensi profesional dalam pembelajaran. Salah

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Pt Raja Wali Pers, 2011).

⁷ Kesumawat, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology," *Jurnal Derivat* Volume7, no. Nomor 7. (2018): 130–31.

⁸ Muhammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12 .7442, no. 1 (2020): 52–62.

satunya adalah kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan belajar mengajar. Guru juga dituntut mampu berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik. Selain itu, aturan ini diperkuat oleh Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007. Dalam Permendiknas tersebut disebutkan bahwa guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang relevan. Media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang diajarkan. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran berjalan optimal dan mencapai hasil yang diharapkan.⁹

Dalam hal ini disebut sebagai kurikulum yang memiliki acuan untuk menggerakkan Pendidikan. Di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum merdeka yang biasa di kenal sebagai kurmer sebagai ganti Kurikulum yang sebelumnya yaitu Kurikulum 2013 yang biasa disebut sebagai Kurikulum K13. Kurikulum merupakan salah satu program Menteri Pendidikan yaitu merdeka belajar yang mana dalam hal ini bermaksud untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mengatasi masalah pendidikan sebelumnya. Kurikulum ini bertujuan ntuk meningkatkan kapasitas dan kemampuan peserta didik serta untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dirancang dengan relevan dan interaktif. Pembelajaran interaktif, seperti pembuatan proyek, akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk mempelajari masalah baru di lingkungannya.¹⁰

⁹ Undang-Undang RI, *Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.

<https://jdih.usu.ac.id/phocadownload/userupload/undang-undang/UU%2014-2005%20Guru%20dan%20Dosen.pdf>.

¹⁰ D I Sd et al., "DENGAN ANALISIS SWOT PROGRAM STUDI MANAJEMEN

Pengembangan *Egg Count Box* menjadi solusi bagi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Media ini dirancang khusus untuk mendukung siswa kelas 1 yang masih berada pada tahap operasional konkret, sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget. Dengan memanfaatkan alat bantu visual dan manipulatif seperti kotak serta objek berbentuk telur, siswa dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan secara langsung dan interaktif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara nyata tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pendekatan bermain sambil belajar.¹¹

Pemilihan SD Islam Ulul Albab Jember sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pendekatan pendidikan sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami dengan pembelajaran akademik. Media ini tidak hanya berfungsi untuk mengajarkan keterampilan berhitung, tetapi juga mendukung pembentukan karakter melalui nilai-nilai seperti kesabaran, kerja sama, dan berbagi. Hal ini sejalan dengan visi sekolah dalam mencetak generasi unggul yang berakhlak Islami. Berkaitan dengan hal tersebut Allah SWT sudah menjelaskan didalam Al-Qur'an surat Al-Isra' ayat 24 yang berbunyi:

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا

Artinya: “Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil”

Di dalam Tafsirnya Hidayatul Insan bi Tafsiril Qur'an / Ustadz Marwan Hadidi bin Musa, M.Pd.I. Dari ayat ini dapat dipahami, bahwa jika pendidikan yang diberikan banyak, maka semakin bertambah pula haknya. Oleh karena itu, orang yang mendidik seseorang dalam urusan agama dan dunianya dengan pendidikan yang baik selain kedua orang tuanya, maka dia memiliki hak terhadap orang yang dididik. Orang yang dididik perlu mendoakan kebaikan kepadanya, karena melalui pendidikan darinya, ia memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman.¹² Seorang guru hendaknya memiliki sifat-sifat tertentu sebagaimana diajarkan dan dimiliki oleh Rasulullah Saw. Beliau juga seorang guru yang selalu mengajar ummatnya dengan berbagai macam hal. Dalam mengajar, beliau memiliki sifat mulia sehingga maksud ajarannya dapat tersampaikan dan dapat diamalkan oleh murid-muridnya.¹³

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 November 2024 yang dilakukan peneliti dengan guru kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember, yakni Ustadzah Firdatun Nasihah.

“Sebenarnya, Anak – anak menjadi lebih bersemangat saat menggunakan Media Pembelajaran. Dikarenakan anak – anak dapat belajar sambil bermain. Oleh karena itu, saya memerlukan media pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi Penjumlahan dan pengurangan”.¹⁴

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka, diperoleh data bahwa pada guru kelas I dalam kegiatan pembelajaran masih

¹² Hidayatul Insan bi Tafsir Qur'an Marwan Hadidi bin Musa <https://tafsirweb.com/4628-surat-al-isra-ayat-24.html>.

¹³ Imron Fauzi, *Etika Pofesi Keguruan*, 2018, [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).

¹⁴ S.Pd Firdatun Nasihah, *Di Wawancarai Oleh Penulis* (Jember: 11 November 2024, n.d.). (Jember: 11 November 2024, n.d.).

menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Hanya sesekali menggunakan media dari tusuk sate. Akan tetapi media seperti itu kurang memiliki daya tarik peserta didik saat pembelajaran. Alasan Ustadzah Firda menggunakan media tersebut dikarenakan media tersebut mudah dibuat dan terkesan sederhana.

Penggunaan media seperti itu membuat peserta didik kurang tertarik dan Kurang minat dalam pembelajaran. Dengan demikian Ustadzah Firda menambahkan pertanyaan bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang minat peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan tertatik dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas, Ustadzah Firda mendukung penuh ketika peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media *Egg Count Box* karena media tersebut bukan hanya sebuah pengantar pesan materi akan tetapi juga terdapat permainan yang membuat peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran Matematika.

Analisis kompetensi disini berisi mengenai kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Matematika Kelas I SDS Islam Ulul Albab, terdapat data bahwa kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2024/2025 adalah kurikulum Merdeka Belajar.

Pada analisis media pembelajaran diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I yaitu Ustadzah Firda, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Matematika yaitu buku

paket dan sesekali menggunakan media dengan desain sederhana dari Tusuk sate dalam proses pembelajaran Matematika. Dengan demikian dibutuhkan pengembangan media yang dapat membantu proses belajar mengajar di kelas.

Jika dianalisis dari hasil observasi dan wawancara, maka dapat digaris bawahi bahwa permasalahan yang terdapat dalam kelas I yaitu: 1) Peserta didik minim antusias saat pembelajaran, 2) Adanya media yang kurang bervariasi, 3) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang objeknya kurang konkret berada di hadapan peserta didik.



Gambar 1. 1

Wawancara dengan Guru Kelas I

guru menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran saat mengajar masih jarang digunakan di sekolah. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun media yang sering di gunakan adalah media gambar, video dan buku pelajaran. Guru mengatakan bahwa beliau juga membutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru yang hanya menggunakan kemampuan berbicara dan menerangkan, tanpa adanya media

pembelajaran, dapat mengakibatkan rasa malas dan bosan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang memahami materi maupun mengingat materi yang telah diberikan oleh pendidik.¹⁵ Dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses belajar dan juga dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah apalagi seperti mata pelajaran matematika yang menurut semua peserta didik sulit untuk dipahami.¹⁶

Media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷ Sebagai tambahan, Media *Egg Count Box* menawarkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika. Guru juga dapat memanfaatkan media ini dalam berbagai aktivitas, seperti permainan kelompok, tugas individu, atau demonstrasi langsung, untuk menciptakan variasi pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, media ini dirancang dengan bahan sederhana sehingga dapat diimplementasikan dengan mudah di berbagai sekolah, termasuk sekolah dengan sumber daya terbatas.¹⁸

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika. Misalnya, studi menunjukkan bahwa media seperti ini dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan

¹⁵ Fairuz Muntaza and Ahmad Ui Haqq Dhiyaa, "The Effectiveness of Wordwall Application Learning Media on Students' Cognitive Development at SMK Al Firdaus Banyuwangi (Fairuz Muntaza)," *Journal of Teaching and Educational Management* 1, no. 2 (2022): 40–48.

¹⁶ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

¹⁷ Nino Indrianto and Kurniawati, "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 279–91, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

¹⁸ Sudjana. N., *Metode Dan Teknik Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).

motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan teori Piaget dan Vygotsky, penggunaan media manipulatif yang melibatkan indera siswa dalam proses belajar mendukung perkembangan kognitif mereka dengan optimal.¹⁹

Rendahnya minat belajar berdampak buruk terhadap penilaian yang juga berasal dari faktor di sekolah dasar yang siswanya sangat lesu untuk memerhatikan. Jika mereka tidak dipaksa untuk terbiasa memerhatikan pendidik, siswa akan lebih suka bermain dan lebih terasa membosankan. Maka untuk meningkatkan minat peserta didik lebih fokus di saat pembelajaran berlangsung, pihak sekolah harus lebih mengembangkan sebuah media pembelajaran tersebut.²⁰ Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berbasis pengalaman nyata, pengembangan media *Egg Count Box* diharapkan dapat mengatasi kendala dalam pembelajaran matematika, seperti rendahnya minat siswa dan kesulitan memahami materi abstrak. Media ini juga berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di SD Islam Ulul Albab Jember, khususnya pada tahap pendidikan dasar.²¹

Judul ini dipilih karena relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang inovatif di kelas I SD Islam Ulul Albab Jember dan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Egg Count Box*. Media *Egg Count Box* ini dirancang untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada, sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum. Dimana media

¹⁹ E. Susanti, "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 no. (2017): 123–35.

²⁰ I. Anugraheni, "Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 4.2 (2017): 205.

²¹ S. Fitriani, D., & Rahmawati, *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika* (EduMatica, 2019).

tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam menghitung suatu angka, sehingga dapat menghemat waktu dan mengurangi kesalahan. Selain itu, media ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran matematika dan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam pembelajaran matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?
3. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?
4. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam

Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

2. Untuk Mengetahui Kelayakan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.
3. Untuk Mengetahui Kepraktisan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.
4. Untuk Mengetahui Keefektifan Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian adalah “*Egg Count Box*”, Sebagai media “*Egg Count Box*” pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember. Sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga hasil belajar yang memuaskan.

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media kotak hitung adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai operasi hitung matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media pembelajaran ini dibuat dari bahan triplek dengan

dimensi panjang 42 cm, lebar 52 cm, dan tinggi 30 cm. Sebelum memulai penggunaannya, siswa perlu membuka kotak ini terlebih dahulu karena seluruh komponen pendukung tersimpan di dalamnya.

2. Ruang hitung berperan sebagai wadah untuk menempatkan telur-telur hitung saat melakukan perhitungan. Ruang ini didesain dengan warna hitam dan coklat tua.
3. Telur hitung digunakan untuk membantu siswa menentukan hasil dari perhitungan soal. Bentuknya menyerupai telur ayam.
4. Kotak penyimpanan digunakan untuk menyimpan semua perlengkapan media. Seperti telur, palu, kartu soal dan jawaban.



Gambar 1. 2
Media Egg Count Box

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Beberapa alasan yang mendasari pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru SD Islam Ulul Albab Jember selama proses Pembelajaran.

2. Kurangnya kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan.

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini penting, mengingat matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh banyak peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media ini menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat dasar sekaligus mendukung pembentukan karakter siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Egg Count Box* yang dikembangkan memiliki asumsi pengembangan sebagai berikut:

- a. Pengembangan Media *Egg Count Box* dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi penjumlahan dan pengurangan.
- b. Mempermudah guru ketika menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan. Namun pada penelitian dan pengembangan produk ini tergolong sangat sederhana dengan keterbatasan materi penjumlahan dan pengurangan saja, dan pada proses pengembangan media *Egg Count Box* ini hanya sampai pada tahap *Development*, sehingga media *Egg Count Box* belum diketahui keefektifannya karena belum diimplementasikan dan evaluasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini dapat diperinci sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran *Egg Count Box* dikembangkan hanya di uji cobakan di kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember.
- b. Keterbatasan pada Media *Egg Count Box* yaitu media ini hanya dapat digunakan pada dua materi saja yaitu penjumlahan dan pengurangan angka 1-20.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media

Pengembangan media adalah proses menciptakan atau meningkatkan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pembelajaran, agar lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif bagi pengguna. Media ini dapat berupa visual, audio, atau kombinasi keduanya, seperti video, modul interaktif, atau aplikasi pembelajaran. Tujuannya adalah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan.

2. Media Pembelajaran *Egg Count Box*

Media pembelajaran *Egg Count Box* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari triplek atau kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Menggunakan media pembelajaran sangatlah penting

untuk mengarahkan perhatian anak dan bisa juga untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika, mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan memecahkan masalah. Proses ini melibatkan penggunaan metode, strategi, dan media yang membuat matematika lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan adalah suatu operasi matematika dasar yang digunakan untuk menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu jumlah total. Proses ini bertujuan untuk mengetahui berapa banyak keseluruhan yang dimiliki setelah beberapa nilai digabungkan. Misalnya, jika seseorang memiliki 3 buah pensil dan kemudian diberi 2 buah lagi, maka jumlah seluruh pensilnya menjadi 5. Penjumlahan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghitung total benda, uang, atau waktu.

Sementara itu, pengurangan adalah operasi matematika yang digunakan untuk mengetahui selisih antara dua bilangan atau untuk mengurangi suatu jumlah dari bilangan lainnya. Pengurangan menggambarkan proses mengambil sebagian dari jumlah yang dimiliki sebelumnya. Sebagai contoh, jika seseorang memiliki 5 buah kue lalu dimakan 2 buah, maka sisa kue yang dimiliki adalah 3. Pengurangan berguna untuk mengetahui sisa, kekurangan, atau perbedaan antara dua jumlah. Kedua operasi ini, penjumlahan dan

pengurangan, merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika di jenjang awal.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.²²

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Skripsi, Hilmi Manba'ul Hikam. 2023. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Dengan judul “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi”.²³ Penelitian pengembangan media *counting box* ini bertujuan: 1) Menghasilkan Produk yang berupa media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran

²² Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah” (Jember: IAIN Jember Press, 2018).⁴⁵

²³ Hilmi Manba'ul Hikam, “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum,” 2023.

matematika untuk siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.

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

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



Gambar 2. 1
Media Pembelajaran Counting Box

- 2) Skripsi, Karlina Tantri Sekar Pertiwi. 2024. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Dengan

Judul “Penggunaan Media *Animal Counting Box* Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.²⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menghitung siswa kelas II di SD Negeri 03 Buyut Utara mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Animal Counting Box*. Peningkatan tersebut terjadi pada siklus I dan siklus II ketuntasan kemampuan menghitung siswa kelas II siklus I sebesar 68%, sedangkan pada siklus II tingkat ketuntasan kemampuan menghitung siswa kelas II 80%. Penggunaan media *Animal Counting Box* dapat meningkatkan kemampuan menghitung siswa kelas II di SD Negeri 03 Buyut Utara.



Gambar 2. 2
Media *Animal Counting Box*

- 3) Skripsi, Nabila Nurindah Restari. 2023. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan Judul “Pengembangan Media *Counting Box* Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”.²⁵ Tujuan penelitian ini adalah:(1). Mengetahui proses pengembangan media “*Counting Box*” pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al –

²⁴ Sakinah Pokhrel, “Sekripsi Karlina Tantri Sekar Pertiwi.,” *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.

²⁵ Nabila Nurindah Restari, *Nabila Nur Indah Restari_T20194024-1Revisi*, 2023.

Hidayah Mangli Jember. (2). Mengetahui keefektifan Media "*Counting Box*" pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. (3).

Mengetahui kelayakan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember. (4). Mengetahui Keefektifan Media "*Counting Box*" Pada Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Kemudian teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis Statistik Deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1). Proses Pengembangan Media *Counting Box* menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media *Counting Box*, tahap *development* dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 10 siswa dan tahap skala besar dengan 30 siswa, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. (2). Hasil kelayakan Media *Counting Box* oleh validator ahli media 88% dengan kategori layak, oleh validator materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sehingga mendapatkan rata –

rata 87% dengan kategori sangat layak dan dinyatakan layak oleh pengguna skala kecil. (3). Hasil kepraktisan oleh guru dan peserta didik mendapatkan 89% Dengan kategori praktis oleh peserta didik dan 90 % dikategorikan sangat praktis oleh guru. (4). Hasil keefektifan mendapatkan hasil 84,15% yang diperoleh melalui soal pretest dan posttest yang menunjukkan media *Counting Box* efektif untuk digunakan.



Gambar 2. 3
Media *Counting Box*

- 4) Jurnal, Penelitian yang dilakukan oleh Gede Indra Widiada, 2018. Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana ‘Kotak Hitung’ Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi”.²⁶ Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun media sederhana kotak hitung, (2) menguji validasi media sederhana kotak hitung, dan (3) mengetahui efektivitas penerapan media sederhana kotak hitung. Data dikumpulkan dengan metode pencatatan dokumen, observasi, kuisioner, wawancara, dan tes tertulis. Analisis data

²⁶ I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, and Luh Putu Putrini Mahadewi Jurusan Teknologi Pendidikan, “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana ‘Kotak Hitung’ Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 110–22.

menggunakan analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t).

Hasil penelitian ini adalah (1) deskripsi dari rancang bangun pengembangan media sederhana kotak hitung dengan prosedur pengembangan model Luther; (2) Media sederhana kotak hitung valid dengan hasil uji para ahli dan uji coba produk yaitu: ahli media pembelajaran diperoleh persentase 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi pembelajaran diperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan diperoleh persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik, uji kelompok kecil diperoleh persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, uji lapangan diperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik; (3) Penerapan media sederhana kotak hitung efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang ditunjukkan dari hasil perolehan $t_{hitung} = 7.375$ dan $t_{tabel} = 1.812$. Ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga dapat disimpulkan media sederhana kotak hitung efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 2 Liligundi pada tema lingkunganku bidang matematika materi operasi hitung dasar perkalian dan pembagian.

- 5) Jurnal, Penelitian yang dilakukan oleh Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana dan Christiyanti Aprinastuti dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan

dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori”.²⁷ Salah satu metode belajar untuk matematika yang menggunakan media adalah metode Montessori. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Bead Frame* untuk penjumlahan dan pengurangan. Langkah-langkah yang digunakan adalah model *Borg dan Gall* serta model Sugiyono. Langkah-langkah tersebut dimodifikasi ke dalam enam langkah pengembangan, yaitu: mencari potensi dan masalah di sekolah, menyusun perencanaan, membuat desain produk, melakukan validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada lima siswa kelas II SDN Terbansari 1 Tahun Ajaran 2017/2018.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) Media yang dikembangkan mempunyai ciri-ciri, antara lain: menarik, bergradasi, *auto-correction*, dan *auto-education*. (2) Kualitas media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “baik” dengan rerata skor 3,25 sedangkan kualitas album media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “sangat baik” dengan rerata 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.

²⁷ Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana, and Christiyanti Aprinastuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori,” 2018, 229–34, <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.24>.



Gambar 2. 4
Media *Counting Box*

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Hilmi Manba'ul Hikam	Pengembangan Media <i>Counting Box</i> Pada Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi	Menggunakan Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> .	Subjek Penelitian adalah Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum. Materi yang digunakan adalah Penjumlahan dan Pengurangan.	Penelitian dilakukan di MI Miftahul Ulul, dengan fokus pada materi matematika dasar untuk kelas I menggunakan Media <i>Counting Box</i> .
2.	Karlina Tantri Sekar Pertiwi	Penggunaan Media Animal <i>Counting Box</i> Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Sama-sama Menggunakan Media <i>Counting Box</i> .	Subjek Penelitian adalah siswa kelas II SD. Materi yang diteliti berfokus pada kemampuan menghitung secara umum.	Penelitian dilakukan pada kelas II SD menggunakan Media Animasi <i>Counting Box</i> untuk meningkatkan kemampuan menghitung.

3.	Nabila Nurindah Restari	Pengembangan Media <i>Counting Box</i> Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.	Menggunakan Penelitian Pengembangan dan Media <i>Conting Box</i> sebagai alat pembelajaran matematika	Subjek penelitian adalah siswa kelas I MI Al-Hidayah Mangli, Lokasi penelitian berbeda dengan penelitian saat ini.	Fokus pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas I MI Al-Hidayah Mangli Jember, Menggunakan Media <i>Counting Box</i> .
4.	Gede Indra Widiada	Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana 'Kotak Hitung' Pada Tema Lingkungan di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi	Menggunakan Metode penelitian pengembangan dan media kotak hitung (<i>Counting Box</i>).	Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Liligundi. Materi yang diteliti berfokus pada Perkalian dan pembagian.	Pengembangan kotak hitung sederhana untuk materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas II SD Negeri 2 Liligundi.
5.	Shinta Sugiarto dkk	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori	Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika.	Penelitian terdahulu menggunakan media Montessori, sedangkan penelitian saat ini menggunakan Media <i>Egg Count Box</i> . Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD.	Pengembangan berbasis metode Montessori untuk materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di sekolah dasar menggunakan media pembelajaran *Egg Count Box*. Pada penelitian terdahulu diatas, sama halnya dengan penelitian yang akan dilakukan hanya terdapat perbedaan untuk materi dan pembagian kelas.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam penelitian serta pembahasan secara lebih luas dalam mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Sugiyono²⁸ menyatakan penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memvalidasi dan menyempurnakan produk. Dalam konteks yang lebih luas, pengembangan produk dapat meliputi pembaruan produk yang sudah ada agar menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau penciptaan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Peneliti dan pengembangan melibatkan dua kegiatan yang berlangsung secara berkelanjutan, yaitu penelitian dan pengembangan.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

Penelitian adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data, dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman serta pembuktian kebenaran atau tidak benaran suatu asumsi atau hipotesis di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, penelitian juga bertujuan untuk menarik kesimpulan ilmiah yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.²⁹ Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memastikan komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan efektif.³⁰

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Komunikasi ini tidak dapat terjadi tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum, disampaikan

²⁹ Hartono, Baihaqi Siddik, Lubis and Eko Febri Syahputra Siregar, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2020): 396, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>.

³⁰ Fifit Fitria Dewi and Sri Lestari Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2530–40. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>

oleh guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah. Penyampaian pesan ini merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar.³¹

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena media dapat mendukung keberhasilan proses belajar. Jika diteliti lebih lanjut, media tidak hanya berfungsi sebagai penyalur pesan yang sepenuhnya dikendalikan oleh sumber, yaitu guru, tetapi juga dapat menggantikan sebagai tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Bahkan, keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media menghasilkan hasil yang lebih optimal.

Pada awalnya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman visual kepada peserta didik yang membantu mendorong motivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep kompleks dan abstrak sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat meningkatkan daya serap dan retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

³¹ Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, *Media Pembelajaran Inovatif*, Вестник Росздравнадзора, vol. 4 (Sidoarjo: Umsida Press, 2019).

Oemar Hamalik, melalui Arsyah, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, serta berpotensi memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.³²

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton terdapat tiga fungsi utama apabila media digunakan oleh perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah besar yaitu³³:

- 1) Memotivasi minat atau Tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi Instruksi

Sedangkan menurut Fatah Syukur dalam Nur dyansyah³⁴, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit)

³² Arsyad and Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016).

³³ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Putrakarya, 2012).

³⁴ Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, *Media Pembelajaran Inovatif*.

- 3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (tidak merasa bosan ketika jalannya proses pembelajaran).
- 4) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dan realita.

Fungsi media pembelajaran juga dapat dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri yaitu:

- 1) Asalnya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- 2) Audio-visual instruction media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik.
- 3) Dari munculnya media komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat menyampaikan pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya penggunaan pendekatan system dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.

Pada Akhirnya media tidak hanya sekedar alat peraga bagi guru, tetapi juga berfungsi sebagai alat pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis pada

peserta didik.³⁵ Penggunaan media pembelajaran dalam tahap pengajaran sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, serta penyampaian pesan atau informasi dan isi pelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

d. Macam-macam media pembelajaran

Berbicara macam-macam atau jenis media pembelajaran di Indonesia, khususnya di dunia pendidikan memang sangat melimpah. Akan tetapi, semua media pelajaran yang dipilih guru tentu memiliki kekurangan sekaligus sebuah kelebihan sendiri-sendiri. Oleh karena itu, guru harus cerdas dalam memilih media agar tidak salah kaprah dalam menerapkannya. Penempatan jenis-jenis atau macam-macam media pembelajaran bergantung sudut pandang diterapkan atau digunakan. Macam-macam media menurut Haney dan Ullmer dalam Hamidulloh Imda ada 3 kategori utama media pembelajaran yaitu:

- 1) Media penyaji atau media yang mampu menyajikan informasi antara lain:
 - a) Grafis, bahan cetak dan gambar diam
 - b) Media proyeksi

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

- c) Media audio
 - d) Audio ditambah media visual
 - e) Gambar hidup (film)
 - f) Televisi
 - g) Multimedia
- 2) Media objek atau media yang mengandung informasi merupakan benda tiga dimensi yang mengandung informasi, bisa berupa objek sebenarnya (objek alami dan buatan) atau objek pengganti (buatan manusia yang menyerupai benda yang sebenarnya).
- 3) Media interaktif yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.³⁶

Media Pembelajaran menjelaskan pentingnya media dalam proses pembelajaran, mulai dari pengertian, fungsi, hingga jenis-jenisnya. Pada bagian pengertian, penekanan diberikan pada media sebagai alat atau metode yang memastikan terciptanya komunikasi efektif antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, media bukan hanya sarana penyalur informasi, tetapi juga mampu menggantikan peran guru dalam penyajian materi, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta meningkatkan motivasi dan retensi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar.

³⁶ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep Dan Aplikasi* (cv. Pilar Nusantara, 2017).

Pada bagian fungsi, berbagai pandangan ahli seperti Kemp dan Dayton maupun Fatah Syukur menggarisbawahi bahwa media memiliki fungsi ganda: mempermudah proses belajar, memberikan pengalaman konkrit, serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran juga membantu menyelaraskan dunia teori dengan realitas, sehingga meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan nyata. Jenis-jenis media yang diuraikan mencakup media penyaji, objek, dan interaktif, yang masing-masing memiliki keunggulan sesuai kebutuhan pembelajaran. Analisis ini menyoroti bahwa pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara strategis, mengikuti prinsip ilmiah, agar media yang digunakan tidak hanya relevan tetapi juga efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan media yang tepat oleh guru, sebagaimana ditekankan dalam sub-bab ini, menjadi kunci utama dalam memaksimalkan dampak pembelajaran, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik.

2. Media *Egg Count Box*

a. Pengertian Media *Egg Count Box*

Media *Egg Count Box* adalah sebuah media yang dibuat dari bahan bekas yaitu kayu atau triplek. Dan media *Egg Count Box* juga merupakan media hitung yang dibuat oleh tangan manusia guna mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan media ini dibentuk kotak, sehingga peserta didik dengan mudah

memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal.³⁷

Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak dan bisa juga untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Berbagai macam media yang dirancang secara menarik untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar matematika. Media tersebut antara lain *Egg Count Box*. Media ini merupakan media yang dirancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah difahami.

Media *Egg Count Box* merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan bahan bekas seperti kayu atau triplek sebagai dasar pembuatan. Media ini dirancang secara kreatif berbentuk kotak untuk membantu peserta didik memahami konsep dasar matematika, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan, dengan lebih baik. Magne menekankan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran

³⁷ and Ayunda Sayyidatul Ifadah Safirah, Ajeng Rizki, *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini* (Caremedia Communication, 2020).

matematika tematik, karena penggambaran visual dapat mempermudah anak dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam konteks ini, *Egg Count Box* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengarahkan perhatian anak serta mengoptimalkan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan media ini dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran matematika dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait konsep operasi hitung dasar.

Sintaks Pembelajaran dengan menggunakan media *Egg Count Box* adalah sebagai berikut.³⁸

- a) Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar peserta didik.
- b) Peserta didik memberi salam kepada guru.
- c) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Salah satu peserta didik memimpin berdoa.
- d) Menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila”
- e) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- f) Guru menyampaikan materi tentang konsep dasar penjumlahan dan pengurangan.

³⁸ Selpia Setiasie, “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Roda Berputar dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab,” 9.

- g) Guru memberikan contoh cara menggunakan media *Egg Count Box*.

Berikut ini langkah-langkah cara penggunaan media *Egg Count Box*:

- (1) Peserta didik diminta untuk memperhatikan guru saat menjelaskan cara menggunakan media *Egg Count Box*. Setelah penjelasan selesai, guru menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah memahami cara penggunaan media tersebut. Jika sudah dipahami, guru kemudian membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- (2) Setiap kelompok diminta memilih 2 soal penjumlahan dan 2 soal pengurangan yang disediakan oleh guru. Soal-soal yang telah dipilih kemudian ditempelkan ke papan kerja masing-masing kelompok.
- (3) Selanjutnya, peserta didik mengambil telur sesuai dengan angka yang tertera pada soal, lalu menyusunnya di lubang-lubang yang telah disediakan. Untuk soal penjumlahan, peserta didik menambahkan jumlah telur sesuai dengan angka pada soal untuk menemukan hasilnya. Sementara itu, jika soal berupa pengurangan, peserta didik memukul telur menggunakan alat pukul yang disediakan untuk mengurangi jumlahnya dan mengetahui hasil pengurangan tersebut.
- (4) Setelah menghitung sisa telur, peserta didik mencari dan

mencocokkan jawabannya di kotak jawaban. Kemudian, setengah dari telur yang tersisa dipindahkan ke dalam kotak papan kerja, sehingga jumlah telur menjadi lengkap atau utuh kembali.

- h) Guru membagi peserta didik jadi beberapa kelompok yang menjadi kelompok a, b, c, dan d.
- i) Guru mengarahkan kelompok agar maju kedepan untuk menjadi kelompok pertama yang akan menggunakan media *Egg Count Box*.
- j) Guru memberikan Pecahan Telur yang berisikan soal penjumlahan dan pengurangan dilanjutkan dengan peserta didik yang menempelkannya pada papan Kerja. Dan dilanjutkan dengan kelompok yang lainnya.
- k) Kelompok yang menjawab pertanyaan dan memperoleh poin tertinggi ditunjuk sebagai pemenang.
- l) Guru Bersama peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi terkait kegiatan yang telah dilakukan.
- m) Guru memberikan penguatan bagi peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran
- n) Guru memberikan informasi tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya.
- o) Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Egg Count Box*

Media pembelajaran *Egg Count Box* sama dengan media lainnya, yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dan menerima sumber ke penerima pesan.³⁹ Selain itu media *Egg Count Box* juga memiliki kelebihan dan kekurangan seperti media yang lainnya. Menurut Aulia media *Egg Count Box* dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.⁴⁰ Adapun kelebihan dan kekurangan media *Egg Count Box* adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan Media *Egg Count Box*

- a) Media ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam belajar
- b) Media ini merupakan mainan dengan keunggulan yang menantang, jenis ini sangat familiar dan dapat memotivas siswa dalam belajar
- c) Melatih ingatan dan kecepaan berfikir siswa
- d) Melatih pemahaman dalam penjumlahan dan pengurangan.⁴¹
- e) Membuat siswa lebih aktif, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi

2) Kekurangan Media *Egg Count Box*

- a) Dalam menggunakan media *Egg Count Box* ketikan di mainkan dengan kelas besar dapat membosankan

³⁹ Muhammad Hasan, Media Pembelajaran, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 173.

⁴⁰ Aulia, Aulia. 2016. Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. (Skripsi. Universitas Islam Negeri Radeh Fatah) 113

⁴¹ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), 166.

- b) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya
- c) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media *Egg Count Box* yang digunakan merupakan media pembelajaran manual

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari perhitungan, analisis, dan penggunaan nalar atau kemampuan berpikir secara logis dan sistematis. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik siswa dengan baik saat mengajarkan konsep dan pengetahuan prosedural. Di kelas SD, setiap siswa tentunya memiliki karakteristik yang beragam.⁴²

Guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat di pahami oleh peserta didik. Dengan mengetahui ciri khas pelajaran matematika dan karakteristik peserta didik, guru dapat mengupayakan cara-cara yang sesuai dengan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai baik secara kognitif efektif maupun psikomotorik.⁴³

b. Karakteristik Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai menengah. Karakteristik matematika adalah sebagai berikut:

⁴² Erna Yayuk, "Pembelajaran Matematika SD (Malang Unirversitas Muhamammadiyah)," n.d.

⁴³ Arief Aulia Rahman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika* (Banda aceh: Syiah Kuala University Press, 2018).

- 1) Memiliki objek kajian yang abstrak meliputi fakta, konsep, operasi atau relasi dan prinsip.
- 2) Bertumpu pada kesepakatan meliputi aksioma atau postulat dan konsep primitive.
- 3) Berpola pikir deduktif yang berpangkal dari hal umum yang diterapkan ke hal yang khusus.
- 4) Memiliki simbol yang kosong makna sebagai keunggulan matematika.
- 5) Memperhatikan kejelasan lingkup pembicaraan menentukan benar salahnya penyelesaian suatu operasi matematika.
- 6) Konsisten dalam sistemnya seperti sistem bilangan, sistem aljabar, dan sistem geometri.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari perhitungan, analisis, dan penggunaan nalar atau kemampuan berpikir secara logis dan sistematis. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik siswa dengan baik saat mengerjakan konsep dan pengetahuan prosedural di kelas SD, setiap siswa tentunya memiliki karakteristik yang beragam.

Tujuan khusus pembelajaran matematika menurut depdiknas 2006 sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis yang berkaitan dengan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.

- 2) Mengajarkan siswa untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat dan cermat.
- 3) Siswa mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah secara efektif dan efisien.
- 4) Mengajarkan siswa untuk berpikir secara komunikatif dengan menggunakan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol.
- 5) Melatih siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan untuk mencoba dalam memecahkan masalah matematika.

d. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan dan pengurangan merupakan dua operasi dasar dalam matematika yang penting untuk mengembangkan kemampuan aritmatika siswa. Penjumlahan melibatkan proses penggabungan dua atau lebih bilangan untuk menghasilkan jumlah keseluruhan.

Contohnya, dalam operasi penjumlahan, menggabungkan angka tiga dan dua menghasilkan lima. Pengajaran penjumlahan biasanya melibatkan benda nyata atau alat bantu visual untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep ini.⁴⁴

Di sisi lain, Pengurangan adalah operasi yang digunakan untuk mencari selisih antara dua bilangan dengan mengurangi satu bilangan dari bilangan lainnya. Sebagai Contoh, dalam operasi pengurangan, hasil dari lima dikurangi dua adalah tiga, yang menunjukkan perbedaan

⁴⁴ R. Suparman, *Matematika Dasar Untuk Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

antara kedua bilangan tersebut. Kedua operasi ini merupakan dasar dalam pembelajaran matematika yang biasanya diperkenalkan pada anak-anak usia dini untuk membangun pemahaman mereka terhadap matematika lebih lanjut.⁴⁵

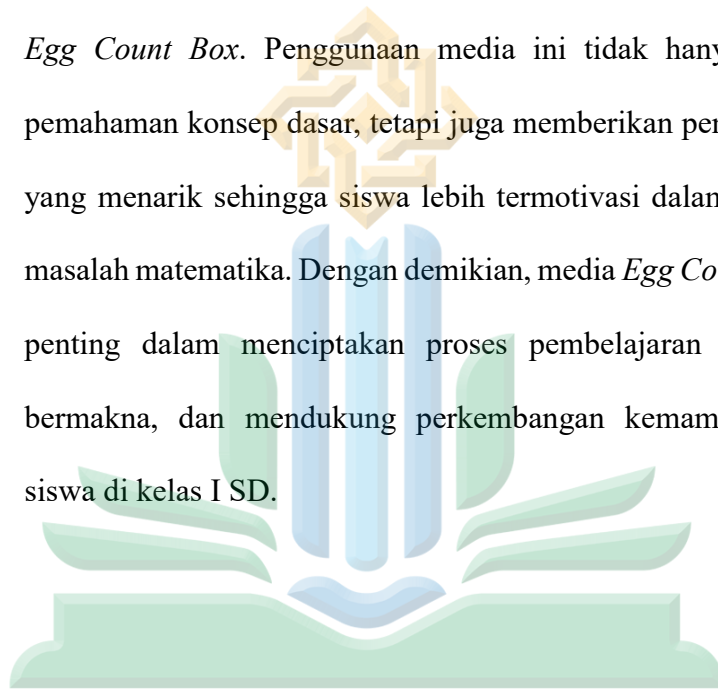
Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan mengenai pengembangan media *Egg Count Box* untuk pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswad kelas I di SD Islam Ulul Albab Jember, peneliti menyimpulkan bahwa media *Egg Count Box* sangat penting dalam mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran di kelas. Media ini terbuat dari bahan triplek, dan bahan ajar disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan media yang sesuai dan efektif yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas I, dengan fokus pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Matematika, sebagai ilmu yang menuntut pemikiran logis, sistematis, dan analitis, memiliki karakteristik yang unik dan abstrak, seperti berpola pikir deduktif dan menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna tertentu. Di tingkat pendidikan dasar, guru dituntut memahami karakteristik siswa yang beragam agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Melalui media yang menarik seperti *Egg Count Box*, guru dapat membantu siswa memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan dengan lebih mudah dan konkret. Media ini selaras dengan karakteristik matematika karena dapat

⁴⁵ M. Abdurrahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

membantu siswa dalam memahami fakta, konsep, dan operasi bilangan secara jelas serta konsisten.

Selain itu, tujuan pembelajaran matematika, seperti melatih siswa berpikir kritis, teliti, dan komunikatif, dapat lebih mudah tercapai dengan pendekatan visual dan manipulatif yang ditawarkan oleh media *Egg Count Box*. Penggunaan media ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep dasar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan demikian, media *Egg Count Box* berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan mendukung perkembangan kemampuan aritmetika siswa di kelas I SD.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara membuat suatu penelitian ilmiah yang benar.⁴⁶ Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitasnya.⁴⁷ Dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁴⁸ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tertentu.⁴⁹

Dalam hal ini produk yang dihasilkan berupa media *Egg Count Box* .
Media *Egg Count Box* yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang kemudian akan diuji dengan cara mempraktikkan ketika proses belajar

⁴⁶ Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian* (Pekan Baru: UR Press Pekanbaru, 2021), 21.

⁴⁷ Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif & Kualitatif Proses dan Hasil*

⁴⁸ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* (2017), 130.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 297.

mengajar pada pembelajaran Matematika dan diharapkan dengan menggunakan media *Egg Count Box* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Matematika. Dengan demikian, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan praktik digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah model penelitian ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*.⁵⁰ Model penelitian ADDIE memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*.⁵¹

Analisis (*Analyze*) berhubungan dengan kegiatan analisis kebutuhan dalam mengembangkan produk. Dalam kegiatan analisis kebutuhan yaitu dengan melakukan wawancara kepada Guru Matematika Kelas I dan peserta didik. Desain (*Design*) yaitu berhubungan dengan kegiatan perancangan suatu produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengembangan (*Development*) merupakan kegiatan pembuatan dilanjut dengan pengujian produk. Implementasi (*Implementation*) ini berhubungan dengan kegiatan menggunakan, menerapkan, dan mempraktikkan produk. Dan evaluasi (*Evaluation*) adalah kegiatan menilai kesesuaian produk dengan langkah

⁵⁰ Batubara, H. H. *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang, Fatawa Publishing, 2020), 44.

⁵¹Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Desember, 2021), 29.

kegiatan serta menilai spesifikasi produk.

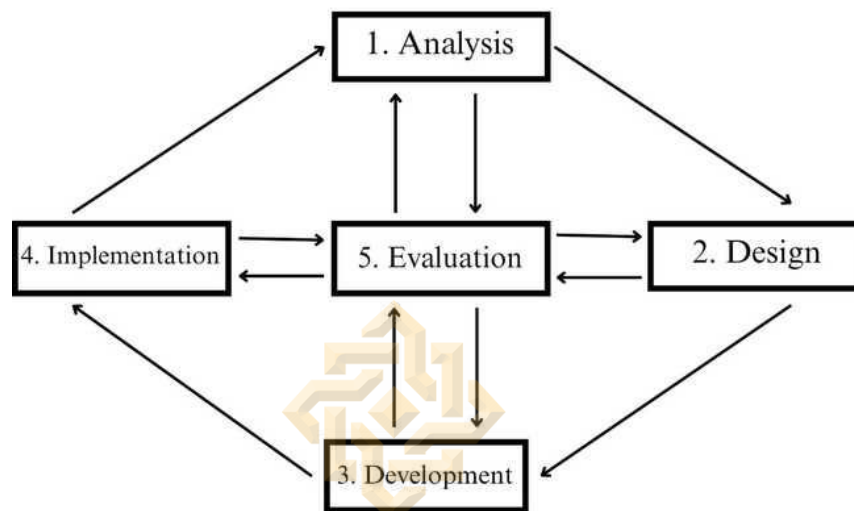
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenakan langkah-langkah prosedur.⁵² Model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta media dan bahan ajar pembelajaran.⁵³ Dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) akan menghasilkan sebuah produk yakni media *egg count box*. Adapun tahap pengembangan media *Egg Count Box* berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) dapat digambarkan sebagai berikut.



⁵² Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2020), 68.

⁵³ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19, (Bandung, 2021), 14



Gambar 3. 1
Tahapan Model ADDIE
(Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation)
 Sumber: (Tegeh, dkk., 2024)

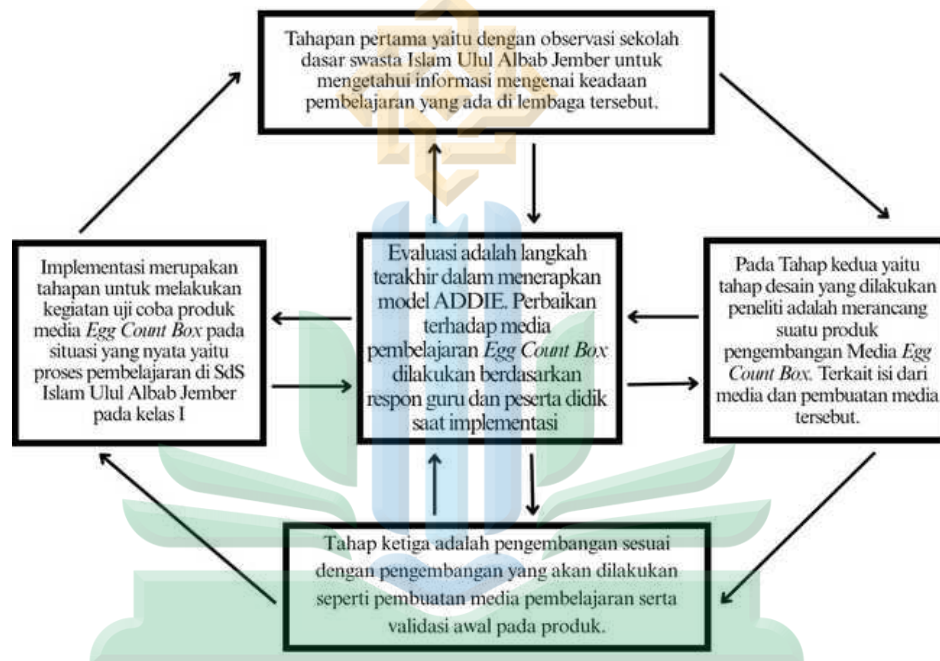
Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.⁵⁴

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain),

⁵⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Londo : Springer Science+Business Media, 2009), hal. 2.

development (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Dalam Penelitian Pengembangan ini, Peneliti mengikuti prosedur pengembangan media model ADDIE (Benny A. Pribadi, 2009: 127) yang disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 3. 2
Prosedur pengembangan media model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan pada tahap analisis, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan serta Media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusinya dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Sedangkan analisis yaitu menemukan media pembelajaran *Egg Count Box* yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap desain pada penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation* dan *Evalution*) ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep suatu produk. Rancangan ditulis secara jelas dan rinci agar proses pengembangan berjalan sesuai rencana. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikutnya.⁵⁵

Beberapa rancangan dalam pembuatan media *Egg Count Box* yaitu mengacu pada spesifikasi produk yang telah dipaparkan sebelumnya, menentukan bahan dan alat dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pembuatan media *Egg Count Box*.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan merupakan mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pada tahap pengembangan (*development*) dalam penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*) bertujuan untuk menghasilkan serta memvalidasi media pembelajaran yang sudah dipilih.⁵⁶

⁵⁵ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19, (Bandung, 2021), 14.

⁵⁶ Yudi dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36.
<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mode>

Media *Egg Count Box* yang telah dirancang kemudian direalisasikan sesuai dengan konsep kerangka pembuatan media *Egg Count Box*.

Beberapa tahapan dalam kegiatan tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) ini adalah sebagai berikut.

- a. Memilih bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *Egg Count Box*
- b. Bahan yang digunakan adalah bahan yang Mudah di dapat
- c. Mempersiapkan alat-alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan
- d. Membuat angket validasi kepada kedua para ahli yaitu ahli media, dan ahli pembelajaran. Tujuan membuat angket validasi agar mendapatkan saran atau pendapat dan penilaian terhadap kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran
- e. Melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran dari beberapa ahli. Setelah media di validasi dan dinyatakan layak, maka media dapat di uji pada tahap selanjutnya.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahapan ini memiliki tujuan sebagai umpan balik dari produk yang sudah dibuat atau dikembangkan dan pengembangan media *egg count*

box ini kemudian diterapkan di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember di Kelas I materi Penjumlahan dan Pengurangan.

Produk penelitian pengembangan yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, dan kehasilgunaan bisa ditukar uji.⁵⁷ Produk media *Egg Count Box* yang telah dinyatakan layak kemudian di implementasikan ke lapangan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap akhir dalam peneitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi dan juga memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dipenuhi produk tersebut.⁵⁸

Kelemahan serta kekurangan yang terdapat pada tahap sebelumnya akan dijadikan sebagai perbaikan dari media yang dikembangkan. Apabila hasil yang ditemukan bernilai valid maka dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

⁵⁷ Yudi dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36

⁵⁸ Fitria Hidayat, Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Desember, 2021), 33.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.⁵⁹ Uji coba produk media *Egg Count Box* dilakukan kepada subjek penelitian yang meliputi pendidik sebagai pengguna dan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar.⁶⁰

Uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa peserta didik di kelas I yang terdiri dari 4-5 subjek. Sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yaitu seluruh peserta didik kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *egg count box* yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

1. Desain Uji Coba Prosedur

Desain uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahapan yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan uji lapangan.⁶¹ Desain uji coba produk media *Egg Count Box*

⁵⁹ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 131.

⁶⁰ Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS" Jurnal Edukasi, (Jember, 2018), 21.

⁶¹ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 132

merupakan gambaran dalam penilaian suatu produk, dimana penilaian ini penting dilaksanakan karena dapat mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk yang akan dilakukan perbaikan jika terdapat hal-hal yang sama perlu diperbaiki pada produk tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk biasanya terdiri dari ahli dibidang isi produk, ahli dibidang perancangan produk atau sasaran pengguna produk.⁶² Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa para ahli. Adapun ahli yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ahli media, dan ahli pembelajaran. Dimana ahli media memiliki latar belakang akademik di bidang teknologi pendidikan, berpengalaman dalam merancang dan mengevaluasi media pembelajaran, serta aktif mengajar mata kuliah yang relevan. Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti memilih Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Sebagai ahli Media. Sedangkan Ahli Pembelajaran dalam penelitian ini dipilih berdasarkan latar belakang pendidikan yang relevan dibidang pendidikan dasar, memiliki pengalaman mengajar, menguasai kurikulum serta metode pembelajaran ti tingkat SD/MI, dan memahami karakteristik peserta didik. Dengan kriteria tersebut, peneliti memilih guru kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember sebagai ahli pembelajaran.

⁶² Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 132

3. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup dua macam yaitu data deskriptif (kualitatif) dan data numerik (kuantitatif).

a. Data Kualitatif (Deskriptif)

Data kualitatif (deskriptif) berupa hasil wawancara, kritik, saran, serta komentar yang diberikan oleh validator ahli terhadap pengembangan media *Egg Count Box*

b. Data Kuantitatif (Numerik)

Data kuantitatif (numerik) diperoleh dari hasil skor dari para validator dan angket respon peserta didik. Hasil dari data ini akan digunakan untuk menentukan kelayakan pada hasil produk yang akan dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada instrumen pengumpulan data ini mengemukakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya. Instrumen pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu pola prosedur penelitian.⁶³

Dimana instrumen pengumpulan data ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam

⁶³ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 134.

pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah terdiri dari observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokasi aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta.⁶⁴ Jadi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, peradaban, atau kalau perlu dengan pengecapan.⁶⁵

Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang memiliki tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media *Egg Count Box* pada pelajaran Matematika.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu kegiatan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian.⁶⁶ Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan orang yang menjadi objek penelitian.

⁶⁴ asyim Hasanah, Teknik-Teknik Observasi, Jurnal At-Taquaddum, (Juli, 2016), 26.

⁶⁵ Sandu Siyoto dan M. Ali, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 81.

⁶⁶ Mita Rosaliza, Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif, Jurnal Ilmu Budaya, (Februari, 2015), 71.

Dalam kegiatan wawancara pada penelitian dan pengembangan ini melakukan wawancara kepada seseorang Kepala sekolah SDS Islam Ulul Albab dan Guru Kelas I di SDS Islam Ulul Albab. Wawancara ini bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁶⁷

c. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.⁶⁸ Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung.⁶⁹

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu sebagai berikut.

1) Angket Penilaian Ahli Media

⁶⁷ Amrin Kamaria, Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, (Juni, 2021), 88

⁶⁸ Puji Purnomo dan Maria Sekar, Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Siswa Kelas V, Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD), (Desember, 2016), 153.

⁶⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

Angket penilaian ahli media ini berhubungan dengan validitas media pada produk yang dikembangkan. Pada angket ini terdiri dari penilaian terhadap media *Egg Count Box*.

2) Angket Ahli Pembelajaran

Angket penilaian ahli pembelajaran ini berhubungan dengan validitas pembelajaran Matematika yang digunakan pada media pembelajaran *Egg Count Box*. Adapun angket ahli pembelajaran ini ditujukan kepada guru kelas I dan diberikan ketika kegiatan pembelajaran akan berlangsung.

3) Angket Peserta Didik

Angket peserta didik berisikan mengenai pendapat peserta didik terhadap media *Egg Count Box* pada pembelajaran Matematika yang meliputi kemudahan dalam memahami materi, tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tingkat kesulitan dalam menggunakan media *Egg Count Box* dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Angket peserta diberikan setelah penerapan media *Egg Count Box* diterapkan pada pembelajaran Matematika di kelas I.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau akeologis.⁷⁰ Kegiatan dokumentasi dalam

⁷⁰ Natalina N, Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif, Jurnal Wacana (Juni,

penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendukung saat penelitian berlangsung.

Dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini berupa wawancara kepada guru kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember, hasil validasi para ahli, angket respon peserta didik, dan foto-foto kegiatan.

e. Tes

Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Instrument tes pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifan produk dengan menggunakan jenis soal pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, pretest adalah tes yang diberikan sebelum siswa menggunakan media *Egg Count Box*, untuk mengetahui pemahaman awal mereka tentang penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan posttest adalah tes yang diberikan setelah siswa belajar menggunakan media *Egg Count Box*, untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman setelah menggunakan media tersebut. Soal pretest diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media *Egg Count Box*. Siswa mengerjakan soal tersebut di lembar jawaban setelah diarahkan oleh peneliti. Sedangkan saat posttest, siswa mengerjakan soal setelah mereka menggunakan media *Egg Count Box*. Media ini digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman

dan kemampuan siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan setelah pembelajaran berlangsung.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis yang berhubungan dengan tujuan dilakukan adanya penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan komentar, saran dan kritik yang telah diberikan oleh ahli media, guru dan peserta didik. Kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data kualitatif ini menjadi acuan perbaikan media *Egg Count Box* yang telah dikembangkan. Tahapan-tahapan yang dilakukan adalah:

- 1) Data yang dikumpulkan dilakukan di kelas I SD Islam Ulul Albab Jember.
- 2) Data yang diperoleh selanjutnya ditulis secara detail agar dapat tersusun dengan rapi. Oleh karena itu, analisis yang dilakukan menggunakan metode reduksi data.
- 3) Setelah tahap *data reduction*, Selanjutnya menyajikan data

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa numerik/angka yang diperoleh dari angket yang sudah diisi oleh ahli media, ahli pembelajaran, dan pengguna (peserta didik). Data dianalisis untuk mengukur kevalidan dan kelayakan pada media *Egg Count Box* yang dikembangkan Analisis Kelayakan

1) Analisis Angket Validasi Para Ahli

Analisis data hasil validasi merupakan penjabaran dari hasil nilai validasi yang telah didapatkan dari validator. Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana produk media *Egg Count Box* yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian para validator. Instrumen penilaian produk menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Table 3. 1
Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Jawaban Kelayakan	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Netral	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

Hasil dari validasi para ahli ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk yang telah dibuat. Adapun cara penghitungan angket dari para validator tersebut akan

dihitung menggunakan rumus deskriptif presentatif. Rumus dari deskriptif presentatif adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

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

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

Kemudian dicari presentase kriteria kevalidan media *Egg Count Box*. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 3. 2
Kriteria kevalidan Media *Egg Count Box*

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat layak, sangat baik digunakan
2	71% - 85%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55%	Kurang layak, tidak boleh digunakan
5	25% - 40%	Tidak layak, tidak boleh digunakan

Pengembangan media *Egg Count Box* dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 71% hingga 85%. Sedangkan media *Egg Count Box* dikatakan sangat layak ketika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 86% hingga 100%.

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Didalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

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

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

Table 3. 3
Presentase Respon Peserta Didik

No	Skor	Kriteria
1	76 - 100%	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75%	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50%	Kurang layak, perlu direvisi
4	<35%	Tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media *Egg Count box* dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 76% hingga 100%.

3) Analisis Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Hasil dari Pretest dan Posttest peserta didik ini digunakan untuk mengukur keefektifan dari produk Media *Egg Count Box*. Efektivitas ini diukur menggunakan rumus (N-Gain) Normalized Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimal - Pretest} \times 100\%$$

Table 3. 4
Presentase Respon Peserta Didik

No	Rentang N-Gain	Persentase	Kategori Efektivitas
1.	$N - \text{Gain} \geq 0,70$	$\geq 70\%$	Tinggi
2.	$0,30 \leq \text{Gain} < 0,70$	$30\% - < 70\%$	Sedang
3.	$N - \text{Gain} < 0,30$	$< 30\%$	Rendah

Tabel 3.4 menunjukkan kategori efektivitas berdasarkan nilai N-Gain yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Rentang N-Gain terbagi menjadi tiga kategori. Jika $N\text{-Gain} > 0,70$ atau persentase $\geq 70\%$, maka efektivitas media dinyatakan dalam kategori “Tinggi”. Jika nilai N-Gain berada di antara 0,30 hingga 0,70 atau persentasenya antara 30% hingga $< 70\%$, maka efektivitas media termasuk dalam kategori “Sedang”. Sedangkan apabila $N\text{-Gain} < 0,30$ atau persentase $< 30\%$, maka efektivitas media termasuk kategori “Rendah”. Kategori ini digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan media *Egg Count Box* yang diterapkan pada pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan pada peserta didik kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan analisis dalam penelitian ini mencakup analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDS Islam Ulul Albab Jember, untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar pengembangan media. Adapun rincian hasil analisis sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan angka 1–20. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran konkret. Akibatnya, siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika.

b. Analisis Kinerja

Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), tanpa alat bantu konkret. Selain itu, metode pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Hal ini membuat siswa kurang aktif dan hanya mengandalkan hafalan tanpa benar-benar memahami konsep dasar berhitung.

c. Analisis Kebutuhan

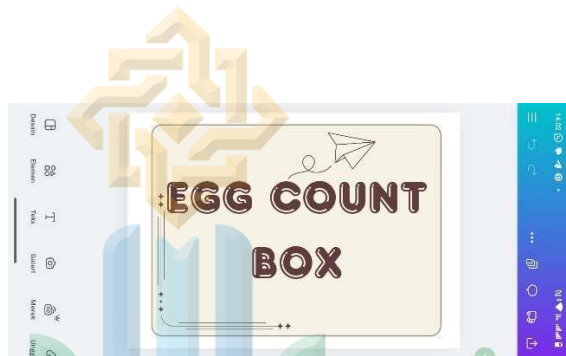
Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas, siswa kelas I lebih senang belajar menggunakan benda nyata atau permainan sederhana. Siswa menunjukkan minat tinggi ketika belajar dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas fisik. Maka dari itu, diperlukan media konkret seperti Egg Count Box yang dapat digunakan untuk berhitung secara langsung, sehingga siswa bisa belajar sambil bermain. Media ini juga dirancang sesuai dengan gaya belajar kinestetik dan perkembangan kognitif siswa usia dini, yang cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung.

2. Hasil Desain

Pada tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan peneliti adalah merancang suatu produk pengembangan media *Egg Count Box*. Adapun tahapan-tahapan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut.

a. Mendesain Gambar Media

Kegiatan yang dilakukan sebelum membuat media *Egg Count Box* adalah menentukan Desain gambar media. Adapun desain gambar digunakan untuk bagian-bagian yang digunakan berupa tulisan yang berisikan gambar-gambar yang nantinya akan ditempelkan pada papan media.



Gambar 4. 1

Desain Media Tampak Depan



Gambar 4. 2

Desain Pada Bagian Dalam Tutup Sebelah Atas



Gambar 4. 3

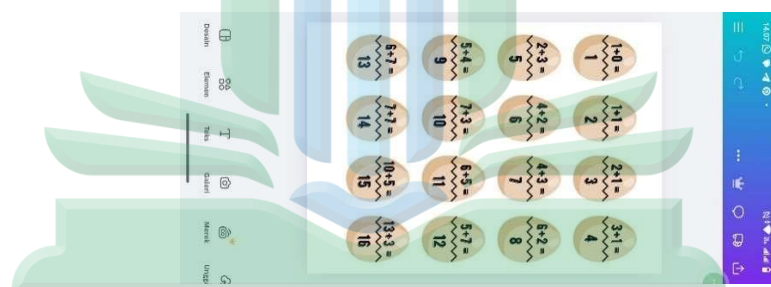
Desain Pada Bagian Dalam Tutup Sebelah Kanan



Gambar 4. 4
Desain Pada Bagian Dalam Tutup Sebelah Kiri



Gambar 4. 5
Desain Pada Bagian Dalam Tutup Tengah



Gambar 4. 6
Desain Soal Dan Jawaban

b. Pembuatan Media *Egg Count Box*

Pada pembuatan media *Egg Count Box* ini didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. Bahan dasar dalam pembuatan media *Egg Count Box* adalah papan triplek dengan ukuran papan kerja lebar 53cm panjang 43cm, papan samping kanan-kiri ukuran lebar 22cm dan panjang 41cm, papan isi telur lebar 41cm dan panjang 32cm, ukuran laci lebar 35cm dan panjang 15cm, papan tulisan ayo berhitung lebar 53cm dan panjang 15cm.

Adapun tahap pembuatan media *Egg Count Box* ini diawali dengan mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti kayu triplek, Pisau, Cutter, Spons, Penggaris, Engsel, Besi Tunjang. Alat dan bahan tersebut dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media *Egg Count Box*.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media *Egg Count Box* dari beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Bentuk Produk

Media *Egg Count Box* merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media *Egg Count Box* juga menggunakan bahan yang mudah dijangkau oleh semua orang. Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media *Egg Count Box* seperti alat dan bahan yang mudah dijangkau atau ditemukan serta jangka waktu pemakaian media ini terbilang bisa digunakan berulang kali dikarenakan bahan dasarnya yaitu kayu triplek.

Media *Egg Count Box* disesuaikan dengan pembelajaran Matematika di kelas I Materi pengurangan dan penjumlahan. Setelah penyesuaian dengan materi, media *Egg Count Box* ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke dosen pembimbing dan beberapa ahli validator yang terdiri dari ahli media, dan ahli pembelajaran (guru kelas I). Setelah mendapatkan hasil dari

beberapa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba oleh pengguna yaitu peserta didik kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember.

b. Komponen – Komponen Media *Egg Count Box*

1) Alat dan Bahan dalam pembuatan media *Egg Count Box*

Dalam pembuatan media *Egg Count Box* selain menyesuaikan dengan materi juga harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun bahan dan alat dalam pembuatan media *egg count box* yaitu: Kayu Triplek, Gergaji, Cutter, Penggaris, Meteran, Gunting, Lem, Baut Mur, Obeng, Cat, Kuas, Besi Penyanggah, Laptop, Printer, Tinta, Aplikasi Canva Pro.

2) Langkah – Langkah dalam Pembuatan Media *Egg Count Box*

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *Egg Count*

Box sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang disediakan
- b) Mengukur Triplek sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan



Gambar 4. 7

Proses Pengukuran Pada Kayu Triplek

- c) Memotong semua tirplek dengan gergaji sesuai dengan ukuran



Gambar 4. 8

Proses Pemotongan Pada Kayu Triplek

- d) Satukan satu persatu potongan triplek dengan Lem agar menjadi bentuk kotak (Tunggu Lem hingga benar-benar kering)
- e) Mengambil potongan triplek yang akan dibuat sebagai laci kemudian di lem



Gambar 4. 9

Proses merekatkan triplek dengan lem agar menjadi kotak

- f) Ambil triplek bagian atas atau triplek yang akan digunakan untuk papan kerja, kemudian satukan triplek tersebut dengan kotak awal menggunakan engsel
- g) Kemudian dilanjutkan dengan pemasangan papan ayo berhitung dan papan soal dan jawaban



Gambar 4. 10

Proses Pemasangan engsel pada bagian papan soal, jawaban serta papan Ayo berhitung 1 – 20

- h) Selanjutnya bagian papan yang akan dibuat untuk tempat penyimpanan telur diukur terlebih dahulu untuk disesuaikan dengan ukuran telur yang akan digunakan
- i) Selanjutnya gunakan cutter untuk melubangi atau membuat lubang-lubang telur



Gambar 4. 11
Proses Pengukuran serta pelubangan pada tempat telur

- j) Lakukan hal yang sama dengan spons yang akan menjadi lapisan bawah triplek yang telah di bolongi lalu lem spons tersebut dengan triplek



Gambar 4. 12
Proses pelubangan pada spons serta pengeleman pada Kayu triplek

- k) Selanjutnya tahap pengecatan triplek menggunakan kuas dengan warna coklat tua, dan kotak didalam berwarna hitam, begitupun dengan lubang telur dan laci
- l) Setelah cat kering, dilakukan penimpaan atau lapisan luar box dengan lem foax agar terlihat glossy.
- m) Selanjutnya satukan bagian lubang – lubang telur dengan box menggunakan lem g dan lem foax.



Gambar 4. 13

Proses Penyatuan atau pengeleman kotak telur dengan box

- n) Kemudian dilanjutkan dengan pemasangan pegangan laci menggunakan lem.



Gambar 4. 14

Proses pemasangan pegangan laci

- o) Setelah box selesai, dilanjutkan dengan mendesain gambar-gambar untuk box tersebut menggunakan laptop dan canva pro kemudian gambar tersebut di cetak dan digunting sesuai kebutuhan lalu ditempelkan pada box.



Gambar 4. 15

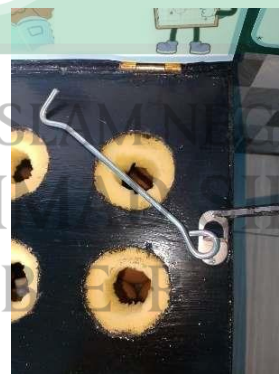
Proses Pengguntingan pada bagian media yang akan digunakan

- p) Kemudian dilanjutkan dengan penempelan-penempelan desain gambar seperti (tulisan ayo berhitung, *Egg Count Box*, Papan Kerja serta soal dan jawaban).



Gambar 4.16
Proses Penempelan gambar pada Box

- q) Tahapan terakhir pemasangan pegangan pada sisi kanan dan kiri pada box serta janggalan pintu atau panahan media agar tidak mudah jatuh.



Gambar 4.17
Proses pemasangan ganjalan pintu/jendela pada media

- r) Media *Egg Count Box* siap untuk digunakan

c. Validasi

Validasi produk media *Egg Count Box* ini menggunakan beberapa para ahli validator diantaranya 1 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media *Egg Count Box* dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Guru Kelas I SDS Islam Ulul Albab yaitu Ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Egg Count Box* yang diimplementasikan pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas I di SDS Islam Ulul Albab.

Hasil validasi oleh ahli media yang pertama diperoleh persentase rata rata adalah dengan kategori layak 74,5% dengan mendapatkan saran dan masukan agar media *Egg Count Box* diperbaiki pada bagian penyanggah pada papan kerja serta identitas pada baground perlu pemilihan warna yang pas. Bukan hanya itu, perlu perbaikan pada bagian buku pedoman yaitu bagian sintaks agar ditambah serta tatacara penggunaan media *Egg Count Box* dibuat dengan jelas sehingga peserta didik tidak kesulitan ketika menggunakan media *Egg Count Box* dalam pembelajaran matematika. Terdapat hasil perolehan dari ahli media dan ahli pembelajaran sebelum dan setelah direvisi sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh ahli media Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember. Hasil angket validasi dari ahli media akan disertakan dalam lampiran. Adapun hasil Penilaiannya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1
Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Dievisi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan 1-20			√		
2	Media ini memiliki petunjuk pengurangan yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa			√		
3	Desain media menarik dan motif inovatif untuk meningkat minat belajar siswa				√	
4	Bahan yang digunakan dalam media cukup kuat dan taha lama				√	
5	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar					√
6	Media membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan angka 1-20				√	
7	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar mengajar				√	
8	Media mendukung pendekatan belajar sambil bermain dan pengalaman langsung siswa			√		
9	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka				√	
10	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas 1 SD			√		
11	Media ini bersifat aman				√	
Total Nilai		41				

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

$$Presentase = \frac{41}{55} \times 100\% = 74\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media *egg count box* menunjukkan skor presentase sebesar 74% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori layak.

Tabel 4. 2
Hasil Validasi Ahli Media Yang telah Direvisi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan 1-20					√
2	Media ini memiliki petunjuk pengurangan yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa				√	
3	Desain media menarik dan motif inovatif untuk meningkat minat belajar siswa					√
4	Bahan yang digunakan dalam media cukup kuat dan taha lama					√
5	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar					√
6	Media membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan angka 1-20				√	
7	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar mengajar					√
8	Media mendukung pendekatan belajar sambil bermain dan pengalaman langsung siswa				√	
9	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka				√	
10	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas 1 SD				√	
11	Media ini bersifat aman					√
Total Nilai		50				

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

$$Presentase = \frac{50}{55} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media yang telah direvisi menunjukkan skor presentase sebesar 90% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak.

Tabel 4. 3

Komentar Dan Saran Ahli Media

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	1) Beri penyanggah pada papan kerja. 2) Identitas Back Ground depan perlu pemilihan warna yang pas. 3) Limit Angka pada poin “Ayo berhitung 1 Sampai 20 ~ + -“ 4) Modul sesuaikan dengan sintak Cooperative learning tipe ... , dan buku panduan sebaiknya menggunakan kertas foto (sampul saja).

b. Ahli Pembelajaran

Validasi ini dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu Ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd selaku guru kelas I di SDS Islam Ulul Albab.

Hasil angket validasi dari ahli media akan disertakan dalam

lampiran. Adapun hasil Penilaiannya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Egg Count Box</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran Matematika					√
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari					√
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari					√
5	Media dapat digunakan dengan mudah					√

6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik				√	
7	Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi matematika yang dipelajari					√
8	Media <i>Egg Count Box</i> dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran				√	
9	Dengan menggunakan media <i>Egg Count Box</i> pembelajaran lebih aktif				√	
10	Media <i>Egg Count Box</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing				√	
Total Nilai		46				

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

$$\text{Presentase} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentasi sebesar 92% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 4. 5
Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Pembelajaran	1) Beri penyanggah pada media <i>Egg Count Box</i> agar tidak mudah jatuh. 2) Pemilihan warna kurang sesuai pada tulisan <i>Egg Count Box</i> .

Berdasarkan dua validator ahli terdapat beberapa saran dan masukan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media *egg count box*. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *egg*

count box untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan uji coba produk media *Egg Count Box*. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media *Egg Count Box* yaitu melakukan validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan implementasi yang dilakukan pada tanggal 21 April 2025.

Kegiatan implementasi media *Egg Count Box* dilakukan pada pembelajaran Matematika SDS Islam Ulul Albab pada materi pengurangan dan penjumlahan dan pada kegiatan implementasi dilakukan secara tatap muka (*luring*).

Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media *egg count box* yang akan digunakan pada pembelajaran Matematika.



Gambar 4. 18
Proses Kegiatan Pengenalan Media *Egg Count Box*

Kegiatan implementasi media *Egg Count Box* ini dimulai dengan kegiatan apersepsi yang terdiri dari berdo'a, kemudian menyanyikan salah satu lagu wajib nasional yaitu Garuda Pancasila dan, mengecek daftar hadir peserta didik dan diakhiri dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan pengisian materi sesuai dengan materi pengurangan dan penjumlahan. Jika materi telah disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan media *Egg Count Box* kepada peserta didik. Bukan hanya sekedar mengenalkan, akan tetapi peneliti menjelaskan mengenai manfaat dan tata cara penggunaan media *Egg Count Box*. Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



Gambar 4. 19
Peroses Menampilkan dan Mengenalkan Media *Egg Count Box*

Setelah peneliti menampilkan media *Egg Count Box* selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 peserta didik. Setelah kelompok terbentuk, kemudian peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media *Egg Count Box*. Berikut gambar proses penggunaan media *Egg Count Box* oleh peserta didik.



Gambar 4. 20
Peroses Penggunaan Media *Egg Count Box*

a. Respon Siswa

Respon siswa didapatkan dengan cara peneliti menyebarkan angket yang nantinya diisi oleh siswa. Pengisian angket ini untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan media yang telah dikembangkan peneliti.

Tabel 4. 6
Hasil Angket Respon Peserta Dididk

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Abizar Fahmi Priyanto	9	10	90%	Sangat Baik
2	Achmad Revano Sanjaya Putra	8	10	80%	Sangat Baik
3	Ahmad Algis Nugieazka Hidayat	7	10	70%	Baik
4	Ahmad Fakhri Zahran Rabbani	10	10	100%	Sangat Baik
5	Ahza Nawaf Narendra	9	10	90%	Sangat Baik
6	AL Fatih Azaydan	10	10	100%	Sangat Baik
7	Andromeda Zaafarani	10	10	100%	Sangat Baik
8	Arkhandra Zaidan Althaf	9	10	90%	Sangat Baik
9	Arskaha Ahmad Virendra	10	10	100%	Sangat Baik
10	Athallah Rasydan Ramadhani	7	10	70%	Baik

11	Azzam Rafisqi Syahputra	9	10	90%	Sangat Baik
12	Binta Khaliluna Ilma	10	10	100%	Sangat Baik
13	Daffa Alfarizi	9	10	90%	Sangat Baik
14	Fatin Shidqiyatul Masruro	7	10	70%	Baik
15	Ghaitsa Amanda Yuski	10	10	100%	Sangat Baik
16	Hanindhiya Wahyu Aini	9	10	90%	Sangat Baik
17	Keyra Leticia Shanum	7	10	70%	Baik
18	Muhammad Idris Nawawi	10	10	100%	Sangat Baik
19	Muhammad Radika Adiyatma Himawan	9	10	90%	Sangat Baik
20	Muhammad Sajjad Kafiyan Ali	8	10	80%	Sangat Baik
21	Muhammad Zydan Tsaqib Al Rasyid F	9	10	90%	Sangat Baik
22	Nafisha Eliya Zannuba	9	10	90%	Sangat Baik
23	Prabu Abbiyan Narendra	8	10	80%	Sangat Baik
24	Sholeh Fatih Al Zhafran	10	10	100%	Sangat Baik
25	Tsamara Nadhifa Ufairah Azka	10	10	100%	Sangat Baik
26	Yasmin Azzahra	8	10	80%	Sangat Baik
27	Zahwa Humairoh Al Qodri	7	10	70%	Baik
28	Zea Shaquena Hakim	9	10	90%	Sangat Baik
29	Dzaky	10	10	100%	Sangat Baik
Jumlah		257	290	88,6%	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh perhitungan untuk keseluruhan adalah sebagai berikut.

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

$$Presentase = \frac{257}{290} \times 100\% = 88,6\%$$

Skor 257 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas I dari angket yang telah dibuat. Sedangkan untuk skor 290 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh jawaban. Dari

keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan nilai presentase sebesar 88,6%%. Berdasarkan presentase tersebut maka media *Egg Count Box* masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika.

Sedangkan untuk Analisis hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut ini:

b. Uji Efektifitas

Uji Efektifitas dilakukan dengan membandingkan hasil nilai Pretest dan Posttest. Pretest diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *egg count box*. Sedangkan posttest diberikan setelah siswa menggunakan media tersebut, untuk melihat apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20. Adapun hasil pretes dan posttest siswa kelas I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7

Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1	Abizar Fahmi Priyanto	40	90
2	Achmad Revano Sanjaya Putra	40	90
3	Ahmad Algis Nugieazka Hidayat	40	100
4	Ahmad Fakhri Zahran Rabbani	60	90
5	Ahza Nawaf Narendra	60	80
6	AL Fatih Azaydan	50	100
7	Andromeda Zaafarani	40	100
8	Arkhandra Zaidan Althaf	60	90
9	Arskaha Ahmad Virendra	40	90
10	Athallah Rasydan Ramadhani	60	100
11	Azzam Rafisqi Syahputra	40	100
12	Binta Khaliluna Ilma	40	90
13	Daffa Alfarizi	40	100
14	Fatin Shidqiyatul Masruro	40	100

15	Ghaitsa Amanda Yuski	50	100
16	Hanindhiya Wahyu Aini	40	90
17	Keyra Leticia Shanum	60	100
18	Muhammad Idris Nawawi	60	90
19	Muhammad Radika Adiyatma Himawan	40	100
20	Muhammad Sajjad Kafiyan Ali	50	100
21	Muhammad Zydan Tsaqib Al Rasyid F	40	100
22	Nafisha Eliya Zannuba	40	100
23	Prabu Abbiyan Narendra	60	80
24	Sholeh Fatih Al Zhafran	60	100
25	Tsamara Nadhifa Ufairah Azka	40	100
26	Yasmin Azzahra	40	90
27	Zahwa Humairoh Al Qodri	60	100
28	Zea Shaquena Hakim	40	100
29	Dzaky	50	100

Pada Tabel 4.7 ditampilkan hasil Pretest dan posttest dari siswa kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember. Soal pretest dikerjakan sebelum penggunaan media *Egg Count Box*, sedangkan soal posttest dikerjakan setelah media tersebut digunakan. Pemberian pretest dan posttest ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media *Egg Count Box* dalam pembelajaran Matematika.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Kegiatan evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan beberapa hasil data yang telah dilakukan, pengembangan media *Egg count box* layak untuk digunakan pada

pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember. Data diperoleh dari kegiatan validasi dengan ahli media, ahli pembelajaran dan angket respon peserta didik.

B. Analisis Data

1. Hasil Validasi Ahli

a. Hasil Validasi Ahli Media

Data hasil validasi yang telah diisi oleh validator ahli media, yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I. selaku dosen PGMI UIN KHAS Jember, kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media *Egg Count Box* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah penyajian hasil validasi ahli media pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 8

Data Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Direvisi

No.	Skor	Indikator	Tse
1.	5	5	5
2.	4	3, 4, 6, 7, 9, 11	24
3.	3	1, 2, 8, 10	12
4.	2	-	-
5.	1	-	-
Jumlah Skor ($\sum x$)			41
Skor Maksimal ($\sum xi$)			55
Skor Presentase			74,5%

Dianalisis menggunakan Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

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

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

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli media sebagai berikut:

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

$$Presentase = \frac{41}{55} \times 100\% = 74\%$$

Tabel 4. 9

Data Hasil Validasi Ahli Media Telah Direvisi

No.	Skor	Indikator	Tse
1.	5	1, 3, 4, 5, 7, 11	30
2.	4	2, 6, 8,9,10	20
3.	3	-	-
4.	2	-	-
5.	1	-	-
Jumlah Skor ($\sum x$)			50
Skor Maksimal ($\sum x_i$)			55
Skor Presentase			90%

Dianalisis menggunakan Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

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

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

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli media sebagai berikut:

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

$$Presentase = \frac{50}{55} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4. 10
Kriteria Kevalidan Media Egg Count Box

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat layak, sangat baik digunakan
2	71% - 85%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55%	Kurang layak, tidak boleh dipergunakan
5	25% - 40%	Tidak layak, tidak boleh digunakan

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli media, media pembelajaran *egg count box* memperoleh hasil sebesar 90%. Dilihat dari tabel 4.10 dan mengacu pada kriteria kevalidasi media *egg count box* “Sangat layak”. Oleh karena itu, media *egg count box* diimplementasikan dalam proses pembelajaran matematika di kelas I SD.

b. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Data yang telah diisi validator ahli pembelajaran, yaitu ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd., selaku guru yang mengajar di SDS Islam Ulul Albab Jember. kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *Egg Count Box* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah penyajian data dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4. 11
Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Skor	Indikator	Tse
1.	1	-	-
2.	2	-	-
3.	3	-	-
4.	4	6, 8, 9, 10	16
5.	5	1, 2, 3, 4, 5, 7	30
Jumlah Skor ($\sum x$)			46
Skor Maksimal ($\sum xi$)			50
Skor Presentase			92%

Dianalisis menggunakan Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

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

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

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli media sebagai berikut:

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

$$Presentase = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Tabel 4. 12
Kriteria Kevalidan Media Egg Count Box

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat layak, sangat baik digunakan
2	71% - 85%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55%	Kurang layak, tidak boleh digunakan
5	25% - 40%	Tidak layak, tidak boleh digunakan

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli pembelajaran, media *egg count box* memperoleh skor total sebesar 46 dari skor maksimal 50. Perhitungan menggunakan rumus skala likert menghasilkan presentase sebesar 92%. Mengacu pada tabel 4.12 tentang kriteria validasi, presentase tersebut berada dalam kategori “Sangat layak”. Dengan demikian, media *egg count box* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas I SD, Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20.

2. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis kelayakan media *egg count box* ini didasarkan pada hasil validasi dari dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun ahli materi adalah Bapak Muhammad

Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. dan ahli pembelajaran adalah Ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd selaku wali kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember. Kedua validator tersebut telah memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, baik dari segi media maupun kesesuaian penggunaan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini merupakan hasil penilaian dari kedua validator ahli terhadap media *egg count box*.

Tabel 4. 13
Hasil Validasi Dari Kedua Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Pembelajaran	92%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		91%	Sangat Layak

b. Analisis Hasil Uji Respon Siswa

Media pembelajaran *egg count box* setelah melalui tahapan validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap media yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember dengan jumlah peserta sebanyak 29 siswa. Tujuan dari uji respon ini adalah untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan, pemahaman, serta kemudahan siswa dalam menggunakan media *egg count box* selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

Tabel 4. 14
Hasil Uji Respon Siswa

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Abizar Fahmi Priyanto	9	100	90%	Sangat Baik
2	Achmad Revano Sanjaya Putra	8	100	80%	Sangat Baik
3	Ahmad Algis Nugieazka Hidayat	7	100	70%	Baik
4	Ahmad Fakhri Zahran Rabbani	10	100	100%	Sangat Baik
5	Ahza Nawaf Narendra	9	100	90%	Sangat Baik
6	AL Fatih Azaydan	10	100	100%	Sangat Baik
7	Andromeda Zaafarani	10	100	100%	Sangat Baik
8	Arkhandra Zaidan Althaf	9	100	90%	Sangat Baik

9	Arskaha Ahmad Virendra	10	100	100%	Sangat Baik
10	Athallah Rasydan Ramadhani	7	100	70%	Baik
11	Azzam Rafisqi Syahputra	9	100	90%	Sangat Baik
12	Binta Khaliluna Ilma	10	100	100%	Sangat Baik
13	Daffa Alfarizi	9	100	90%	Sangat Baik
14	Fatin Shidqiyatul Masruro	7	100	70%	Baik
15	Ghaitsa Amanda Yuski	10	100	100%	Sangat Baik
16	Hanindhiya Wahyu Aini	9	100	90%	Sangat Baik
17	Keyra Leticia Shanum	7	100	70%	Baik
18	Muhammad Idris Nawawi	10	100	100%	Sangat Baik
19	Muhammad Radika Adiyatma Himawan	9	100	90%	Sangat Baik
20	Muhammad Sajjad Kafiyah Ali	8	100	80%	Sangat Baik
21	Muhammad Zydan Tsaqib Al Rasyid F	9	100	90%	Sangat Baik
22	Nafisha Eliya Zannuba	9	100	90%	Sangat Baik
23	Prabu Abbiyan Narendra	8	100	80%	Sangat Baik
24	Sholeh Fatih Al Zhafran	10	100	100%	Sangat Baik
25	Tsamara Nadhifa Ufairah Azka	10	100	100%	Sangat Baik
26	Yasmin Azzahra	8	100	80%	Sangat Baik
27	Zahwa Humairoh Al Qodri	7	100	70%	Baik
28	Zea Shaquena Hakim	9	100	90%	Sangat Baik
29	Dzaky	10	100	100%	Sangat Baik
Jumlah		257	290	88,6% Sangat layak	
Rata - Rata		8,86	100		

Setelah siswa mengisi angket respon siswa, kemudian hasil data pada tabel 4.15 akan dianalisis sehingga memperoleh nilai 88,6% dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan :

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

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

Sehingga hasil perhitungan skor validasi ahli media sebagai berikut:

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

$$Presentase = \frac{257}{290} \times 100\% = 88,6\%$$

Berdasarkan nilai presentase yang diperoleh, yaitu sebesar 88,6% maka respon siswa terhadap media *egg count box* dapat dikategorikan dalam kriteria “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat tanggapan yang sangat baik dari siswa, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun manfaatnya dalam membantu pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan demikian, media *egg count box* dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember.

3. Analisis Hasil Uji Efektivitas

Pada tahapan implementasi, dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media yang telah di kembangkan, yaitu media *egg count box*. Hasil dari pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *egg count box*. Analisis ini bertujuan

untuk mengetahui sejauh mana media tersebut membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20. Adapun hasil uji N-Gain disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 15

Hasil Uji N-Gain

No.	Responden	x	y	y-x	100-x	G	Skor N-Gain (%)
1.	AFP	40	90	50	60	0,83	83
2.	ARSP	40	90	50	60	0,83	83
3.	AANH	40	100	60	60	1,00	100
4.	AFZR	60	90	30	40	0,75	75
5.	ANN	30	80	50	70	0,71	71
6.	AFA	50	100	50	50	1,00	100
7.	AZ	40	100	60	60	1,00	100
8.	AZA	30	90	60	70	0,42	42
9.	AAV	40	90	50	60	0,83	83
10.	ARR	60	100	40	40	1,00	100
11.	ARS	40	100	60	60	1,00	100
12.	BKI	40	90	50	60	0,83	83
13.	DA	40	100	60	60	1,00	100
14.	FSM	40	100	60	60	1,00	100
15.	GAY	50	100	50	50	1,00	100
16.	HWA	40	90	50	60	0,83	83
17.	KLS	30	100	70	70	1,00	100
18.	MIN	30	90	60	70	0,85	85
19.	MRAH	40	100	60	60	1,00	100
20.	MSKA	50	100	50	50	1,00	100
21.	MZTARF	40	100	60	60	1,00	100
22.	NEZ	40	100	60	60	1,00	100
23.	PAN	30	80	50	70	0,42	42
24.	SFAZ	30	100	70	70	1,00	100
25.	TNUA	40	100	60	60	1,00	100
26.	YA	40	90	50	60	0,83	83
27.	ZHAQ	30	100	70	70	1,00	100
28.	ZSH	40	100	60	60	1,00	100
29.	D	50	100	50	50	1,00	100
Jumlah		1.170	2.770	1.600	1,730	0,92	0,92

keterangan :

x = skor *pretest*

y = skor *posttest*

100 = skor maksimum

G = skor *N-Gain*

Untuk mengetahui keefektifan media *egg count box* maka dilakukannya uji N-gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{2.270 - 1.170}{2.900 - 1.170}$$

$$= 0,92$$

Dengan tabel kategori N- Gain:

Tabel 4. 16

Kategori N-Gain

No	Rentang N-Gain	Persentase	Kategori Efektivitas
1.	$N - \text{Gain} \geq 0,70$	$\geq 70\%$	Tinggi
2.	$0,30 \leq \text{Gain} < 0,70$	$30\% - < 70\%$	Sedang
3.	$N - \text{Gain} < 0,30$	$< 30\%$	Rendah

Berdasarkan hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,92 yang dimana pada table 4.16 menunjukkan kriteria Tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *egg count box* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Revisi Produk

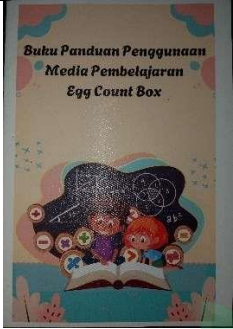
Adapun tahap revisi produk yang dilakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan saran atau masukan dari beberapa ahli

yaitu ahli media, dan ahli pembelajaran sebelum media di Uji cobakan terhadap peserta didik. Karena pada ahli pembelajaran tidak ada komentar serta saran mengenai media yang telah dikembangkan yaitu media *Egg Count Box*. Maka revisi ini hanya perlu beberapa revisi sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah beberapa revisi produk yang diperlukan yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. 17

Revisi Produk

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi	Poin Revisi
1.			Identitas back ground depan perlu pemilihan warna yang pas.
2.			Limit angka pada poin /tulisan “Ayo berhitung 1 sampai 20 { + & - }

3.			Di beri penyanggah agar media tidak mudah jatuh
4.			Buku panduan sebaiknya menggunakan kertas foto (Sampul).

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Karakteristik Media Pembelajaran *Egg Count Box*

Dilakukan analisis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan menyoroti karakteristiknya. Evaluasi ini akan mempertimbangkan aspek konten dan elemen desain produk.

a. Aspek Materi

Materi pembelajaran merupakan kumpulan isi, bahan, atau konten yang menjadi fokus dalam proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Materi pembelajaran mencakup segala sesuatu yang disiapkan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dalam proses pendidikan. Selain itu, materi pembelajaran merupakan isi pembelajaran yang berisi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷¹

Maka dari itu materi dari media pembelajaran *Egg Count Box* yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran konsep-konsep dalam menghitung. Aspek dari materi ini adalah tentang cara menghitung 1-20 bagi peserta didik kelas 1, media ini berbentuk kotak

⁷¹ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman. hlm: 67-89

wadah yang berisikan telur plastik yang dapat dihitung, diatur, dan diklasifikasikan oleh peserta didik. Capaian pembelajaran dari materi berhitung 1-20 meliputi: 1) peserta didik dapat mengenal bilangan 1-20 2) peserta didik mampu membilang maju dan mundur atau peserta didik dapat membilang maju dari 1 sampai 20 secara runtut dan peserta didik dapat membilang mundur 1-20 secara runtut 3) peserta didik dapat mencocokkan bilangan dengan jumlah benda. Dan materi ini bertujuan sebagai berikut : 1) peserta didik dapat memahami dan mengenal angka bilangan 1-20 serta dapat menghitung angka bilangan tersebut 2) peserta didik dapat memahami cara menghitung bilang 1-20 (maju) dan cara menghitung bilangan 20-1 (mundur) 3) peserta didik dapat memahami serta mencocokkan jumlah bilangan dengan jumlah benda. Penilaian oleh ahli materi menghasilkan skor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam media *Egg Count Box* yang dibuat oleh peneliti dianggap sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pengajaran.

b. Aspek Desain Produk

Kajian tentang media pembelajaran dari aspek media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu sebagai berikut :

1) Latar Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi dan metode mengajar, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik

dalam mentransfer informasi, membangun pemahaman konsep, serta menumbuhkan minat belajar. Dalam proses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya membutuhkan penjelasan verbal dari guru, tetapi juga stimulus visual, audio, dan kinestetik yang membantu mereka memahami materi secara lebih konkret.⁷² Oleh karena itu, media pembelajaran hadir sebagai sarana untuk menjembatani antara konsep yang abstrak dengan pengalaman belajar yang nyata.

Maka dari itu peneliti mendesain Latar dari media pembelajaran semenarik mungkin dengan berbentuk kotak yang berisikan engsel untuk tutup, dan terdiri dari beberapa lubang atau sekat yang menyerupai wadah telur.

2) Warna

Warna adalah persepsi visual yang dihasilkan otak ketika mata menangkap cahaya yang dipantulkan oleh suatu objek. Warna merupakan hasil interaksi antara panjang gelombang cahaya, objek yang memantulkannya, serta sistem penglihatan manusia. Warna tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga memiliki makna psikologis dan simbolik, serta memainkan peran penting dalam proses komunikasi visual, pembelajaran, dan persepsi estetika. Dalam konteks pendidikan, warna sering digunakan untuk menarik perhatian, membedakan informasi, memperjelas konsep, dan meningkatkan

⁷² Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. (2017). Hllm 3-5

daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Warna juga dapat memengaruhi emosi dan konsentrasi belajar.⁷³

Berdasarkan teori di atas peneliti menggunakan warna pada kotak bernuansa coklat dan hitam ini dikarenakan warna kotak yang stabil dan kuat ini menggambarkan struktur dasar matematika, yaitu logika dan keteraturan. Saat peserta didik menghitung jumlah telur, mereka dituntut berpikir sistematis dan runtut. Kotak berwarna coklat gelap ini secara visual menyimbolkan kerangka berpikir logis dan teratur yang menjadi dasar dalam belajar berhitung. Warna tersebut juga tidak mencolok, sehingga tidak mengalihkan perhatian siswa dari objek utama (telur yang dihitung). Ini menunjang konsentrasi dalam proses pembelajaran numerik. Sedangkan warna tulisan yang bernuansa biru muda memunculkan kesan ramah dan tidak menakutkan, sehingga cocok untuk siswa usia dini atau dasar yang sedang belajar berhitung. Ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung motivasi belajar matematika secara positif.

Biru muda juga memunculkan efek visual yang menarik tanpa berlebihan, sehingga tetap menjadi titik fokus yang membantu siswa mengingat nama media dan tujuannya, yaitu menghitung.

⁷³ Satyawati, I. G. A. A., & Margunayasa, I. G. (2020). *Pengaruh Media Berwarna terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Tema Benda dan Sifatnya*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(1), 43–52.

3) Bentuk Angka

Bentuk angka dalam pembelajaran berhitung merujuk pada representasi visual dari simbol-simbol numerik (seperti 0–9) yang digunakan untuk membantu anak-anak memahami konsep bilangan dan operasi matematika dasar. Pengenalan bentuk angka ini penting dalam tahap awal pendidikan, terutama bagi anak usia dini, karena membantu mereka mengasosiasikan simbol angka dengan jumlah atau kuantitas tertentu. Kemampuan mengenal angka pada anak sejak usia dini merupakan tahap perkembangan yang melibatkan pengenalan berbagai lambang bilangan. Tujuannya adalah agar anak dapat menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini tidak hanya melibatkan pengenalan simbol, tetapi juga pemahaman makna di balik setiap angka.⁷⁴

Dari penjelasan diatas, Bentuk angka pada telur dalam media pembelajaran *Egg Count Box* dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar anak-anak usia dini dalam mengenal angka dan memahami konsep berhitung. Desain visual yang menarik dan interaktif membantu meningkatkan keterlibatan anak, mempermudah pengenalan angka, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik mereka. Angka-angka yang ditempelkan pada pecahan-pecahan telur nantinya dijadikan satu

⁷⁴ Daryati.. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Pohon Angka pada Anak Usia Dini*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. (2013 Halaman 11.8

sesuai dengan jawaban yang benar yang telah dijawab oleh peserta didik.

Bagian berikutnya memberikan hasil validasi media yang dinilai oleh validator ahli media. Hasilnya mengungkapkan tingkat validitas sebesar 90%, yang mengklasifikasikan media sebagai “sangat layak dan sangat valid” Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan berbasis aplikasi yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan tujuan intruksional.

2. Hasil Analisis lembar observasi keunikan media pembelajaran *Egg Count Box* yang telah dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran *Egg Count Box* memperoleh nilai keunikan sebesar 88,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Egg Count Box* yang dibuat oleh peneliti sangat praktis dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Setelah produk menjalani beberapa revisi ahli, produk tersebut diuji cobakan kepada siswa. Rekapitulasi skor persentase dari uji angket respon peserta didik menunjukkan skor efektivitas sebesar 88,6%. Integrasi media pembelajaran *egg count box* secara efektif meningkatkan kegiatan pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada uji coba yang dilakukan dengan siswa, yang menyoroti kelayakan penggunaan media pembelajaran *egg count box*.

Terdapat beberapa teori yang mendasari penggunaan Media *Egg Count Box* sebagai media pembelajaran:

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, anak-anak pada tahap pra-operasional (usia 2–7 tahun) belajar lebih efektif melalui benda konkret. *Egg Count Box* memberikan pengalaman belajar langsung (hands-on) sehingga membantu anak mengembangkan pemahaman konsep angka melalui manipulasi objek nyata.⁷⁵

Teori Behaviorisme dengan menggunakan media yang menarik seperti *Egg Count Box*, guru dapat memberikan reinforcement (penguatan) berupa pujian atau hadiah saat anak berhasil menghitung dengan benar. Ini membantu memperkuat perilaku belajar yang positif.

Teori Konstruktivisme menekankan pentingnya scaffolding atau bantuan dari guru dan teman sebaya. *Egg Count Box* bisa digunakan dalam aktivitas kelompok, di mana siswa belajar secara sosial dengan berdiskusi dan bekerja sama menghitung telur, serta berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD).⁷⁶

Keberhasilan media *egg count box* dalam meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa juga dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang menekankan pentingnya elemen permainan dalam pendidikan untuk meningkatkan engagement dan pembelajaran yang mendalam. Media *egg count box* dapat memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

⁷⁵ Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo. (2017).hlm 2–25

⁷⁶ Suyanto, M., & Jihad, Asep. *Menyusun Media Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. (2004). Hlm: 25–4

Secara keseluruhan, pengembangan dan penggunaan media *egg count box* di SDS Islam Ulul Albab Jember tidak hanya layak tetapi juga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan berbagai teori pendidikan yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, serta motivasi dan keterlibatan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

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

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *egg count box* pada pembelajaran Matematika kelas I dapat dikemukakan beberapa saran antara lain adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

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

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

2. Desiminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran *Egg Count Box* pada mata pelajaran Matematika dapat digunakan di semua sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah Ibtidaiyah lainnya yang ada di kota Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap

memperhatikan karakteristik peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik. Berikut ini Link Youtube Cara Pembuatan dan penggunaan media Egg Count Box https://youtu.be/XswEav_4GKQ?feature=shared

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian Pengembangan Media *Egg Count Box* hanya dilakukan pada kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember, akan lebih baik jika dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar yang lainnya.
- b. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi – materi yang lebih bervariasi.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media *Egg Count Box* di kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media *Egg Count Box* pada pembelajaran Matematika di kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember menggunakan Model Pengembangan ADDIE 1) Analisis, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kinerja dan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar. 2) Desain, Pada tahap ini peneliti mulai merancang media *Egg Count Box*, menyusun materi dan tujuan pembelajaran, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media

Egg Count Box, dan merancang buku panduan media *Egg Count Box*. 3) Development/Pengembangan, peneliti membuat atau menghasilkan media *Egg Count Box* serta melakukan uji validasi produk kepada dua validator ahli yaitu ahli media dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media *Egg Count Box*. 4) Implementasi, produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran kepada siswa kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember. Dan 5) Evaluasi, pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk pada uji coba lapangan data yang diperoleh berupa hasil kelayakan dari hasil validator dan hasil angket respon siswa.

2. Kelayakan Media *Egg Count Box* pada Pembelajaran Matematika di kelas I SDS Islam Ulul Albab Jember diperoleh setelah melakukan uji validasi. Kelayakan ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Uji validasi dilakukan Oleh 2 Validator yang diantaranya yaitu terdapat validasi media dan validasi ahli pembelajaran. Dimana pada validasi media di peroleh nilai presentase kelayakan Sebanyak 90% dengan kriteria layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran (pendidik) memperoleh nilai presentase kelayakan sebanyak 92%. Dengan demikian media *Egg Count Box* dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran Matematika.
3. Kelayakan Media *Egg Count Box* melalui hasil uji coba pengguna yaitu peserta didik kelas I menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan terhadap Media *Egg Count Box* sebesar 88,6%. Dengan demikian media *Egg Count*

Box ini dapat diterapkan dalam Pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember maupun di MI atau SD yang lain.

4. Keefektifan Media *Egg Count Box* melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik memperoleh hasil peningkatan belajar sebesar 0,92 sehingga media *Egg Count Box* dinyatakan sebagai media yang efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20



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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Anugraheni, I. “Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 4.2 (2017): 205.
- Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Wali Pers, 2011.
- Dewi, Fifit Fitria, and Sri Lestari Handayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2530–40.
- Fitriani, D., & Rahmawati, S. *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika*. EduMatica, 2019.
- Gede Indra Widiada, I, Desak Putu Parmiti, and Luh Putu Putrini Mahadewi Jurusan Teknologi Pendidikan. “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana ‘Kotak Hitung’ Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 110–22.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Hartono, Lubis, Baihaqi Siddik, and Eko Febri Syahputra Siregar. “Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash.” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2020): 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>.
- Hikam, Hilmi Manba’ul. “Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum,” 2023.
- Ibda, Hamidulloh. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep Dan Aplikasi*. cv. Pilar Nusantara, 2017.
- Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*, 2018. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- Indrianto, Nino, and Kurniawati. “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 279–91. <https://doi.org/10.29407/jpdm.v5i2.13836>.
- Kemendikbudristek. “Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.” *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2022, 14.

- Kesumawat. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology." *Jurnal Derivat* Volume7, no. Nomor 7. (2018): 130–31.
- Muntaza, Fairuz, and Ahmad Dhiyaa Ul Haqq. "The Effectiveness of Wordwall Application Learning Media on Students' Cognitive Development at SMK Al Firdaus Banyuwangi (Fairuz Muntaza." *Journal of Teaching and Educational Management* 1, no. 2 (2022): 40–48.
- Musfiquon. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Putrakarya, 2012.
- N., Sudjana. *Metode Dan Teknik Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, Dr. *Media Pembelajaran Inovatif. Вестник Росздрава*. Vol. 4. Sidoarjo: Umsida Press, 2019.
- Penyusun, Tim. "Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah." Jember: IAIN Jember Press, 2018.
- Pokhrel, Sakinah. "Sekripsi Karlina Tantri Sekar Pertiwi." *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Rahman, Arief Aulia. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Banda aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.
- Restari, Nabila Nurindah. *Nabila Nur Indah Restari_T20194024-1Revisi*, 2023.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Londo : Springerb Science+Business Media, 2009.
- Safirah, Ajeng Rizki, and Ayunda Sayyidatul Ifadah. *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.
- Prof K H Saifuddin, and Zuhri Sd, D I, Negeri Purwanegara, Purwokerto Utara, urwokerto. "DENGAN ANALISIS SWOT PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM," 2024.
- Sugiarto, Shinta, Andri Anugrahana, and Christiyanti Aprinastuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori," 2018, 229–34. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.24>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suparman, R. *Matematika Dasar Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Susanti, E. "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 no. (2017): 123–35.
- Undang-Undang RI. *Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.
- Usriyah, Muhammad Kholil and Lailatul. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12 7442, no. 1 (2020): 52–62.

Yayuk, Erna. “Pembelajaran Matematika SD (Malang Unirversitas Muhamammadiyah),” n.d.

Yusuf, Munir. *“Pengantar Ilmu Pendidikan”*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, n.d.



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

LAMPIRAN 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan media <i>Egg Count Box</i> dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab Mangli Kaliwates Jember.	1. Pengembangan Media <i>Egg Count Box</i> 2. Hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20	1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan angka 1-20. 2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan <i>Egg Count Box</i> .	1. Siswa kelas I SD Islam Ulul Albab. 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali kelas c. Dokumentasi d. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal. 3. Validasi a. Dosen ahli media b. Guru kelas	1. Jenis Penelitian : Penelitian dan pengembangan Model ADDIE. 2. Lokasi Penelitian : SDS Islam Ulul Albab Jember. 3. Teknik Pengumpulan Data. a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik Analisis Data a. Kevalidan b. Kelayakan c. Penyajian data d. Kesimpulan.	1. Bagaimana pengembangan media <i>Egg Count Box</i> Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 di SD Islam Ulul Albab Jember. 2. Bagaimana Kelayakan media <i>Egg Count Box</i> pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 di SD Islam Ulul Albab Jember.

LAMPIRAN 2

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Imania
 NIM : 211101040021
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini murni merupakan karya saya sendiri, dan tidak mengandung unsur penjiplakan dari karya ilmiah atau penelitian orang lain, kecuali jika dinyatakan secara tertulis dan dicantumkan dalam sumber kutipan maupun daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian ini mengandung unsur plagiarisme dan terdapat klaim dari pihak lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

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

Jember 19 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Nur Imania
 211101040021

LAMPIRAN 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nur Imania
Instansi	:	SD Islam Ulul Albab
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas / Semester	:	1 / 1 (Genap)
Materi	:	Penjumlahan dan Pengurangan
Alokasi waktu	:	2JP (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL		
1. Peserta didik dapat mengenal bilangan 1-20. (C1) 2. Peserta didik dapat mengenal konsep Penjumlahan dan Pengurangan. (C1)		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
1. Berpikir kritis 2. Mandiri 3. Kreatif 4. Bergotong royong		
D. SARANA DAN PRASARANA		
1. Buku : Tim Gakko Tosho, 2021. Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar. Cetakan Kedua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2. Buku : Tim Gakko Tosho, 2021. Buku Siswa Matematika untuk Sekolah Dasar. Cetakan Kedua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 3. Lembar kerja peserta didik 4. Alat tulis		

5. Gunting 6. Lem 7. Pensil warna
E. TARGET PESERTA DIDIK
1. Peserta didik
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
29 Peserta Didik
G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
1. Pendekatan : Saintifik 2. Model : Kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) 3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, kerja kelompok, penugasan, presentasi.
KOMPETENSI INTI
Elemen : Bilangan
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat melakukan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan menggunakan benda- benda konkret yang banyaknya sampai 1-20 (C4)
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui kegiatan mengamati penjelasan Guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat memecahkan soal penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan tepat. (C4) 2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat mengaitkan pola warna dari soal penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan tepat. (C4)
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan tepat. 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan pola warna dari soal penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan tepat.

D. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Ayo coba hitung ada berapa jumlah meja di barisan depan? 2. Jika salah satu meja digeser kebelakang, berapakah jumlah sisa meja yang ada di barisan depan?		
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	a. Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar peserta didik. b. Peserta didik memberi salam kepada guru. c. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Salah satu peserta didik memimpin berdoa. d. Menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” e. Guru mengecek kehadiran peserta didik. f. Guru menyampaikan materi tentang konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. g. Guru memberikan contoh cara menggunakan media <i>Egg Count Box</i> . 1) Peserta didik diminta untuk memperhatikan guru saat menjelaskan cara menggunakan media <i>Egg Count Box</i> . Setelah penjelasan selesai, guru menanyakan kepada siswa	10 Menit

	apakah mereka sudah memahami cara penggunaan media tersebut. Jika sudah dipahami, guru kemudian membagi siswa ke dalam 4 kelompok. 2) Setiap kelompok diminta memilih 2 soal penjumlahan dan 2 soal pengurangan yang disediakan oleh guru. Soal-soal yang telah dipilih kemudian ditempelkan ke papan kerja masing-masing kelompok. 3) Selanjutnya, peserta didik mengambil telur sesuai dengan angka yang tertera pada soal, lalu menyusunnya di lubang-lubang yang telah disediakan. Untuk soal penjumlahan, peserta didik menambahkan jumlah telur sesuai dengan angka pada soal untuk menemukan hasilnya. Sementara itu, jika soal berupa pengurangan, peserta didik memukul telur menggunakan alat pukul yang disediakan untuk mengurangi jumlahnya dan mengetahui hasil pengurangan tersebut. 4) Setelah menghitung sisa telur,	
--	---	--

	peserta didik mencari dan mencocokkan jawabannya di kotak jawaban. Kemudian, setengah dari telur yang tersisa dipindahkan ke dalam kotak papan kerja, sehingga jumlah telur menjadi lengkap atau utuh kembali. h. Guru membagi peserta didik jadi beberapa kelompok yang menjadi kelompok a, b, c, dan d. i. Guru mengarahkan kelompok a agar maju kedepan untuk menjadi kelompok pertama yang akan menggunakan media <i>Egg Count Box</i>. j. Guru memberikan Pecahan Telur yang berisikan soal penjumlahan dan pengurangan dilanjutkan dengan peserta didik yang menempelkannya pada papan Kerja. Dan dilanjutkan dengan kelompok yang lainnya. k. Kelompok yang menjawab pertanyaan dan memperoleh poin tertinggi ditunjuk sebagai pemenang. l. Guru Bersama peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi terkait kegiatan yang telah dilakukan. m. Guru memberikan penguatan bagi	
--	---	--

	peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran n. Guru memberikan informasi tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya. o. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.	
G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
1. Peserta didik yang telah menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi. 2. Peserta didik yang belum menguasai tujuan pembelajaran diberikan pendamping baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau teman sebaya		
H. KOMPONEN LAMPIRAN		
1. Bahan ajar 2. Media pembelajaran 3. LKPD 4. Kisi-Kisi Asesmen Individu 5. Asesmen Individu 6. Instrumen penilaian		

LAMPIRAN

BAHAN AJAR



Matematika

🔍 Penjumlahan artinya menambah

Penjumlahan adalah proses menggabungkan angka untuk mendapatkan jumlah total.

Contoh:

Jika ingin mencari jawaban $8 + 9$, maka 8 dan 9 kita total agar mendapatkan jawabannya yaitu 17.

Contoh Cerita Penjumlahan

Ibu membeli 10 telur, kemudian ibu membeli lagi 6 telur. total telur yang dimiliki ibu ada 16 telur.

Simbol Pengurangan

$$10 + 6 = 16$$

Cara membaca:
Sepuluh di tambah enam sama dengan 16.

A. Cerita Penjumlahan

Iwan mempunyai 7 kelereng lalu ia bermain dengan temannya dan memenangkan 13 kelereng, jadi ada 20 kelereng yang Iwan punya.

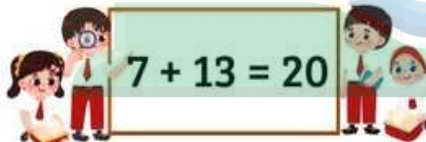


adalah tanda untuk penjumlahan

Mula-mula 7 kelereng.
karena Iwan memenangkan permainan jadi ada 13 kelereng.
Jadi ada 20 kelereng.



Mula-mula 7 kelereng.
Bertambah 13 kelereng.
Jumlahnya adalah 20 kelereng.



Kita menulis operasi penjumlahan:

$$7 + 13 = 20$$

7 ditambah 13 hasilnya adalah 20

- simbol Penjumlahan

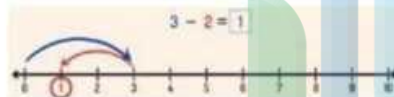
Penjumlahan artinya Jumlah yang bertambah.

Matematika

Pengurangan artinya mengambil

Pengurangan dengan cara menghitung mundur

Teknis Garis bilangan



Contoh :

Jika ingin mencari jawaban $3 - 2$, tandai 3 pada garis bilangan, lalu hitung mundur 2 langkah untuk mendapatkan jawabannya yaitu 1.

Contoh Cerita Pengurangan

Salsa memiliki 4 buah pisang. Kemudian diberikan kepada Caca 2 buah. Salsa sekarang mempunyai 2 buah pisang.

Simbol Pengurangan

$$4 - 2 = 2$$

Cara membaca:
Empat dikurangi dua sama dengan 2.

A. Cerita Pengurangan

Awalnya 12 anak bermain
tutup mata.
sebanyak 3 anak pulang.
sekarang tinggal 9 anak.



adalah tanda untuk pengurangan

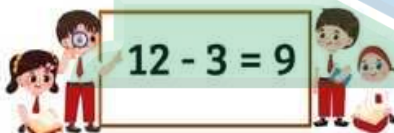
Mula-mula ada 12
anak.

karena 3 anak pulang
berkurang 3 anak.

$$12 - 3$$



Mula-mula 12 anak.
berkurang 3 anak.
sisanya adalah 9 anak.



Kita menulis operasi pengurangan:

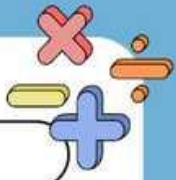
$$12 - 3 = 9$$

12 dikurang 3 hasilnya 9.

- simbol Pengurangan

Pengurangan artinya jumlah yang
berkurang.

LAMPIRAN
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)





Nama :
Kelas :

Lembar Kerja Peserta didik



Baca dan Amatilah soal cerita Dibawah ini!



1 Robi memetik 9 stroberi, lalu ia petik lagi 5 stroberi, berapakah jumlah stroberi Robi ?

.....

2

Di dalam keranjang ada 15 buah, lalu dimakan 4 buah. Berapakah sisa buah di dalam keranjang yang tersisa ?

.....

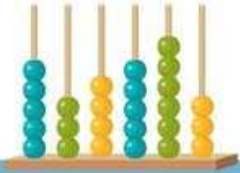




3 Ada 10 bebek sedang bermain di sekitar kolam. Beberapa saat kemudian, 7 bebek lainnya ikut bergabung. Berapa jumlah bebek sekarang?

.....





KISI – KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : SD Islam Ulul ALBAB
 Kelas/Semester : I/I (Genap)
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi : Penjumlahan dan Pengurangan Sampai Dengan 20

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.	Melalui kegiatan mengamati soal cerita, peserta didik dapat memecahkan soal Penjumlahan dan Pengurangan sampai dengan 20 dengan tepat.	Disajikan Cerita beberapa buah manggis dan pir, peserta didik dapat memecahkan penjumlahan dan pengurangan buah manggis dan pir tersebut dengan tepat.	C4	Isian	1
		Disajikan Cerita beberapa buah strawberi dan nanas, peserta didik dapat memecahkan soal penjumlahan dan Pengurangan buah strawberi dan nanas tersebut dengan tepat.	C4	Isian	2
		Disajikan gambar beberapa buah ceri dan jeruk, peserta didik dapat memecahkan soal penjumlahan dan pengurangan buah ceri dan jeruk	C4	Isian	3

	dengan tepat.			
	Disajikan cerita beberapa kelereng, peserta didik dapat memecahkan soal Penjumlahan dan pengurangan dengan menentukan sisa kelereng Halim dengan tepat.	C4	Isian	4
	Disajikan Cerita beberapa kupu kupu, peserta didik dapat memecahkan soal Penjumlahan dan Pengurangan dengan menentukan sisa kupu-kupu yang hinggap di bunga dengan tepat.	C4	Isian	5

LAMPIRAN
SOAL EVALUASI

Nama: _____ Kelas: _____

Soal Cerita Matematika

1. Bu Rina membeli 10 potong kue bolu. Kue itu diberikan kepada Aldi 2 potong. Sekarang tersisa Potong kue.



2. Ibu membeli 9 buah apel, lalu kakak datang membawa 6 buah apel lagi, ada Buah apel

3. Kakek datang ke rumah membawa 14 ikat rambutan. Lalu kakek memberikannya kepadaku 4 ikat rambutan. Sekarang tersisa Ikat rambutan



4. Paman menangkap 12 ekor ikan. Lalu ibu membeli 6 ekor ikan di pasar. Ada Ekor ikan

Kunci Jawaban

1. 8
2. 15
3. 10
4. 18



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

LAMPIRAN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Jurnal Penilaian Sikap

Satuan Pendidikan : SD Islam Ulul Albab
 Fase/Kelas/Semester : A/I/I (Genap)
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi : Pejumlahan dan pengurangan 1 – 20
 Tanggal : 14 Maret 2025

No.	Nama	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.				
2.				
3.				
dst.				

Butir Sikap Penilaian Sikap

No.	I pncpg	Deskripsi
1.	Berpikir kritis	Aktif menyampaikan pendapat dalam menjawab pertanyaan guru maupun permasalahan yang sedang dibahas.
2.	Mandiri	Menyelesaikan soal evaluasi individu secara mandiri.
3.	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan perasannya dengan mempertimbangkan berbagai perspektif.
4.	Bergotong royong	Dapat membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai target yang sudah ditentukan, responsif, komunikatif, dan dapat berkolaborasi dengan baik.

1. Penilaian Pengetahuan

Rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- Jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah skor benar yang diperoleh dariseluruh soal.
- Nilai maksimal adalah jumlah nilai benar seluruh soal yaitu 5 soal. Penilaian(penskoran) = Jumlah skor yang diperoleh siswa

2. Penilaian Keterampilan

Tabel 3.1 Rubrik Kerja Kelompok/ Diskusi

No	Aspek Yang Dinilai	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Kontribusi	Peserta didik selalu bersedia membantu dan melakukan lebih dari tanggung jawabnya. Peserta didik selalu memberikan	Peserta didik kooperatif. Peserta didik menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Peserta didik sering kali	Peserta didik menyelesaikan sebagian pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Peserta didik kadang memberikan	Peserta didik tidak mengerjakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa tidak pernah

		ide-ide bermanfaat.	memberikan ide-ide bermanfaat.	ide-ide bermanfaat.	memberikan ide-ide.
2.	Kolaborasi	Peserta didik selalu mendengarkan, berbagi, dan mendukung teman kelompoknya. Peserta didik dapat menjaga kerja sama dalam kelompok.	Peserta didik dapat mendengarkan dan berbagi. Siswa selalu bersikap positif.	Peserta didik kadang dapat mendengarkan dan berbag. Beberapa kali, peserta didik mengganggu jalannya kerja kelompok.	Peserta didik tidak dapat mendengarkan dan berbagi. Sering kali, peserta didik mengganggu jalannya kerja kelompok.
3.	Fokus	Peserta didik selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Peserta didik ini sangat mandiri.	Peserta didik hamper selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Peserta didik ini dapat diandalkan.	Peserta didik kadang fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Peserta didik perlu diingatkan untuk mengerjakan tugasnya.	Peserta didik tidak fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Peserta didik mengandalkan orang lain untuk mengerjakan tugasnya.

**Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Keterampilan
Kerja Kelompok/Diskusi**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai	Predikat
		Kontribusi	Kolaborasi	Fokus			
1.							
2.							
3.							
Dst							

Keterangan:

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

A = Amat Baik : apabila memperoleh skor (91 – 100)

B = Baik : apabila memperoleh skor (76 – 90)

C = Cukup : apabila memperoleh skor (55 – 75)

D = Kurang : apabila memperoleh skor (0 – 54)

Tabel 3.2 Rubrik Proyek Rumah Pengurangan

No	Aspek Yang Dinilai	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Kerapian menggunting garis rumah pengurangan				
2.	Kesesuaian warna dengan hasil jawaban dan kerapian pewarna	Warna sesuai jawaban, dan sangat rapi.	Warna sesuai jawaban, dan rapi.	Warna tidak sesuai jawaban, dan kurang rapi.	Warna tidak sesuai jawaban, dan sangat tidak rapi.

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai		Jumlah	Nilai	Predikat
		Kerapian menggunting garis rumah pengurangan	Kesesuaian warna dengan hasil jawaban dan kerapian pewarna			
1.						
2.						
3.						
dst.						

Keterangan:

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\boxed{\text{Skor Diperoleh}}}{\boxed{\text{Skor Maksimal}}} \times 100$$

A = Amat Baik : apabila memperoleh skor (91 – 100)

B = Baik : apabila memperoleh skor (76 – 90)

C = Cukup : apabila memperoleh skor (55 – 75)

D = Kurang : apabila memperoleh skor (0 – 54)

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

LAMPIRAN 4

Validasi Ahli Media Sebelum Direvisi

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Nur Imania
 NIM : 211101040021
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember.
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd
 Dosen Validator : Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20			✓		
2.	Media memiliki petunjuk pengurangan yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓		
3.	Desain media menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.		✓			

4.	Bahan yang digunakan dalam media cukup kuat dan tahan lama.		✓			
5.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.	✓				
6.	Media membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 dengan lebih baik.		✓			
7.	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar matematika		✓			
8.	Media mendukung pendekatan belajar sambil bermain dan pengalaman langsung siswa.			✓		
9.	Media <i>Egg Cunt Box</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka.		✓			
10.	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas I SD.			✓		
11.	Media ini bersifat aman		✓			

Catatan masukan untuk perbaikan media :

- 1) beri penyanggul pada papan kerja
 - 2) Identitas back ground depan perlu pemilihan warna yang pas
 - 3) Limit angka pada poin/item "ayo berhitung 1 sampai 20 → + -)
 - 4) modul sebaiknya dengan sintak Cooperative learning tipe
- dan buku panduan sebaiknya menggunakan kertas foto

Penilaian Umum (Sampul SaDa)

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- (b) Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 17 Maret 2025.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Validator Media

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I.

J E M B E R

Validasi Ahli Media Setelah Direvisi

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Nur Imania
 NIM : 211101040021
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember.
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd
 Dosen Validator : Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang () pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Media <i>Egg Count Box</i> sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan angka 1-20	✓				
2.	Media memiliki petunjuk pengurangan yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.		✓			
3.	Desain media menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.	✓				

4.	Bahan yang digunakan dalam media cukup kuat dan tahan lama.	✓				
5.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.	✓				
6.	Media membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 dengan lebih baik.		✓			
7.	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar matematika	✓				
8.	Media mendukung pendekatan belajar sambil bermain dan pengalaman langsung siswa.		✓			
9.	Media <i>Egg Cunt Box</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka.		✓			
10.	Media mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas I SD.		✓			
11.	Media ini bersifat aman	✓				

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Media telah diperbaiki sesuai Catatan revisi sebelumnya

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- ☒ a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- ☐ c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 22 April 2025.

Validator Media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

LAMPIRAN 5

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media *Egg Count Box*

Sasaran : Guru Matematika Kelas I

Peneliti : Nur Imania

NIM : 211101040021

Judul Penelitian : Pengembangan *Media Egg Count Box* Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Angka 1-20 Pada Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Egg Count Box</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran Matematika					✓
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari					✓
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari					✓
5	Media dapat digunakan dengan mudah					✓
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik				✓	
7	Penggunaan media dalam pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi tematik yang dipelajari					✓
8	Media <i>Egg Count Box</i> dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran				✓	
9	Dengan menggunakan media <i>Egg Count Box</i> pembelajaran lebih aktif				✓	
10	Media <i>Egg Count Box</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing				✓	
Total Nilai						46

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kolom Saran dan Perbaikan

1. Beri Penyanggah pada media Egg Count box agar tidak mudah roboh.
2. Pemilihan warna kurang sesuai pada tulisan Egg Count Box.

Jember, 14 April 2025

Validator Ahli Pembelajaran



Firdatun Nasihah, S.Pd.

NIP.

Peneliti

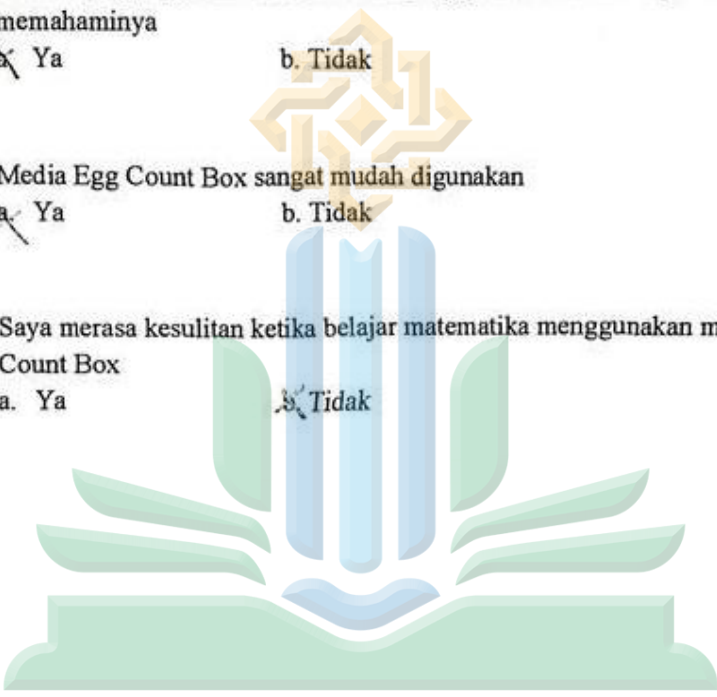


Nur Imania

NIM. 211101040021

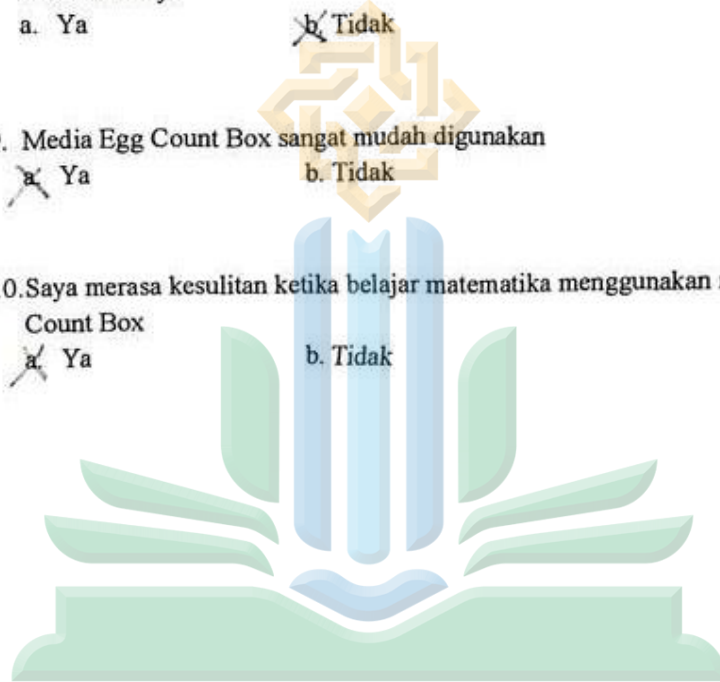
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6. Media Egg Count Box dapat menambah minat dalam belajar Matematika
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
7. Tulisan pada soal yang terdapat di dalam kotak media Egg Count Box jelas dan mudah dibaca
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
9. Media Egg Count Box sangat mudah digunakan
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar matematika menggunakan media Egg Count Box
☒ a. Ya ☐ b. Tidak



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

6. Media Egg Count Box dapat menambah minat dalam belajar Matematika
☒ a. Ya b. Tidak
7. Tulisan pada soal yang terdapat di dalam kotak media Egg Count Box jelas dan mudah dibaca
a. Ya ☒ b. Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
a. Ya ☒ b. Tidak
9. Media Egg Count Box sangat mudah digunakan
☒ a. Ya b. Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar matematika menggunakan media Egg Count Box
☒ a. Ya b. Tidak



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

LAMPIRAN 7

Lembar *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

SOAL PRETEST

PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN

Nama : Ghazib Sa

No Absen :

Kelas : 1B

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberi tanda (X) pada salah satu jawaban a atau b, c, d

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

1. $5 + 3 =$

- a. 7
~~b. 8~~
 c. 9

2. $10 + 4 =$

- a. 12
 b. 13
~~c. 14~~

3. $4 + 6 =$

- ~~a. 9~~
 b. 10
 c. 8

4. $15 - 5 =$

- ~~a. 10~~
 b. 9
 c. 8

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

5. $8 - 1 =$

- a. 9
- ☒ b. 7
- c. 6

6. Di kebun ada 8 apel. Ayah memetik 4 apel lagi. Berapa jumlah apel semuanya?

- a. 12
- ☒ b. 11
- c. 10

7. Rina memiliki 10 balon, lalu dibelikan lagi 3 balon. Berapa jumlah balon Rina sekarang?

- a. 12
- b. 13
- ☒ c. 14

8. Di kelas rina memiliki 4 pensil, dan adi meminjam pensil rina berapakah sisa pensil rina di kelas?

- a. 1
- ☒ b. 2
- c. 3

9. Sinta memiliki 7 kue, lalu diberikan 2 kue lagi kepada ibu. Berapa kue yang dimiliki Sinta sekarang?

- a. 8
- b. 5
- ☒ c. 6

10. coba hitung gambar di samping!

Berapakah jumlah apel tersebut



- a. 2
- b. 3
- ☒ c. 4

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

SOAL POSTEST

PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN

Nama : Ghaita

No Absen :

Kelas : IB

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberi tanda (X) pada salah satu jawaban a atau b, c, d

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

1. $5 + 6 =$

- ☒ a. 11
b. 12
c. 13

2. $7 + 3 =$

- ☒ a. 10
b. 9
c. 8

3. $4 + 4 =$

- a. 9
b. 10
☒ c. 8

4. $20 - 3 =$

- a. 15
b. 16
☒ c. 17

5. $8 - 4 =$

- a. 9

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

~~d. 4~~
c. 6

6. Amira memiliki 3 apel lalu ia Kembali memetik 2 buah apel dikedun. Berapa jumlah apel semuanya?

~~x. 5~~
b. 6
c. 7

7. Farhan membeli 4 buku tulis kemudian ia membeli 2 buah pensil. Berapa jumlah semuanya yang dimiliki Farhan?

~~x. 6~~
b. 8
c. 9

8. Bimo mempunyai 12 buah jeruk kemudian ia memberikan 2 buah jeruk ke Nisa. Berapakah sisa jumlah buah jeruk bimo??

~~a. 10~~
b. 11
c. 12

9. wahyu membeli 3 ice cream kemudian ia berikan kepada andi dan lani masing-masing 1 berapakah sisa ice cream wahyu?

~~a. 1~~
b. 2
c. 3

10. coba hitung gambar di samping!

Berapakah jumlah keseluruhan apel tersebut?

a. 6
~~x. 5~~
c. 4



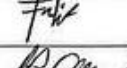
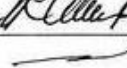
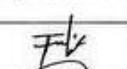
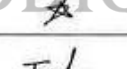
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 8

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Nur Imania
 Nim : 211101040021
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Egg Count Box* dalam Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas 1 di SDS Islam Ulul Albab Jember
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Islam Ulul Albab Jember
 Guru Kelas : Firdatun Nasihah, S.Pd

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Selasa 25/02/2025	Pra Observasi di SDS Islam Ulul Albab Jember	
2.	Selasa 25/02/2025	Interview dengan guru kelas IB SDS Islam Ulul Albab Jember	
3.	Senin 17/03/2025	Validasi instrumen angket oleh Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.	
4.	Senin 07/03/2025	Validasi media pembelajaran <i>Egg Count Box</i> oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I.	
6.	Senin 14/04/2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas IB Ustadzah Firdatun Nasihah, S.Pd.	
7.	Selasa 25/02/2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah SDS Islam Ulul Jember	
8.	Selasa 25/02/2025	Interview dengan kepala sekolah SDS Islam Ulul Albab Jember	
9.	Senin 14/04/2025	Uji skala kecil / kelas eksperimen tentang Media <i>Egg Count Box</i> pada Pembelajaran Matematika kelas IB	
10.	Jenin 21/04/2025	Uji skala besar / kelas kontrol tentang Media <i>Egg Count Box</i> pada Pembelajaran Matematika kelas IB	
11.	Senin 21/04/2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang Media <i>Egg Count Box</i> pada pembelajaran Matematika	
13.	Selasa 25/02/2025	Interview dengan guru tentang Media <i>Egg Count Box</i> pada materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20.	
12.	Jum'at 16/05/2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Dosen Pembimbing

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Mengetahui

Jember,



LAMPIRAN 9

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-10708/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SDS Islam Ulul Albab Jember

Jl. Udang Windu RT. 01 RW 02, Sempusari, Kaliwates

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

NIM : 211101040021

Nama : NUR IMANIA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Egg Count Box Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 pada siswa kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember" selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Maisaroh, SHI, M. Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Februari 2025
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 KHOTIBUL UMAM



LAMPIRAN 10

Surat Izin Selesai Penelitian


YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ULUL ALBAB
SEKOLAH DASAR ISLAM ULUL ALBAB
Terakreditasi "A"
 Jl. Udang Windu Rt. 01/Rw. 02 Kel. Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember 68135
 E-Mail : sdi.ululalbab@gmail.com | Website : sds.ypiululalbab.sch.id | Call center : 082131923964
 NPSN : 69989465 | NSS : 102052411013

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor: A.0170/SDLULBA/V/2025

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.I
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Perum Mangli Residence Gang Salmon II, Kaliwates Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini :

Nama	: Nur Imania
NIM	: 211101040021
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat	: Bjr, Air anakan, Desa Banyubiru Kec. Negara Jembrana Bali

Telah selesai melakukan penelitian di SDS Islam Ulul Albab, Jl. Udang Windu RT.01 RW.02 Kelurahan Sempusari Kaliwates Jember, terhitung 70 (Tujuh Puluh) Hari mulai tanggal 14 April 2025 s/d 16 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul :

"Pengembangan Media Egg Count Box dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan angka 1-20 pada Siswa kelas 1 di SDS Islam Ulul Albab"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 16 Mei 2025
 KEPALA SEKOLAH
 SDS ISLAM ULUL ALBAB

 SITI MAISAROH, S.H.I, M.Pd.I

LAMPIRAN 11

Surat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Nur Imania

NIM : 211101040021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media *Egg Count Box* Dalam Pembelajaran

Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Angka 1-20 Pada Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Tahun 2024/2025.

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (17,6%)

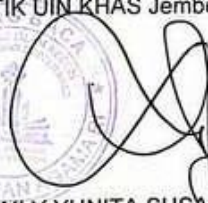
1. BAB I : 21%
2. BAB II : 19%
3. BAB III : 13%
4. BAB IV : 26%
5. BAB V : 9%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 19 Mei 2025

Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember


 (LAILY YUNITA SUSANTI, M.Si.)
 NIP: 198906092019032007

LAMPIRAN 12

Dokumentasi Media Pembelajaran *Egg Count Box*

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Nur Imania
 NIM : 211101040021
 TTL : Bandung, 14 Maret 2003
 Alamat : Jl. Nuris Banjar Air Anakan, Desa Banyubiru, Kec Negara
 Kabupaten Jembrana – Bali.
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : nurimaniaaaaa@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Sekolah Dasar : MIN 5 Jembrana
2. Sekolah Menengah Pertama : MTsN 3 Jembrana
3. Sekolah Menengah Atas : MAN 3 Jembrana
4. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember