

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS II MIN 03 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**ANNISA FAUZIYAH SALSABILA
NIM. 21591020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Prodi PGMI

di- Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Surat Keterangan Ini, Kami Menyatakan Bahwa:

Nama : Annisa Fauziyah Salsabila
NIM : 21591020
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Curup sudah dapat diajukan munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Wiyun Arbaini W., M.Pd
NIP.197210042003122003


Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP.199402172019032016

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Fauziyah Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 21591020
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada
Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03
Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 23 Juli 2025



Annisa Fauziyah Salsabila
NIM. 21591020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 120 /In.34/FT/PP.00.9/08/2025

Nama : Annisa Fauziyah Salsabila
NIM : 21591020
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Selasa, 12 Agustus 2025
Pukul : 11.00-12.30 WIB
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

Penguji I,

Penguji II,

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIP. 199306012023212048

Mengetahui,
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalam'ulaikum Warahmatullahi Wabarahkatuh

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT karena berkata rahmat dan hidayah-Nya yang selalu dicurahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang”**. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjung kita Nabi Muhammad SAW, yang menjadi surih tauladan bagi semua umat muslim sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan Pelajaran yang tidak dapat diukur secara materi, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr Idi Warsah, M.Pd.I Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr Yusefri, M.Ag Selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I Selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag, M.Pd.I Selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag. M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tabiyah IAIN Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd Selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd Selaku Pembimbing I dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd Selaku Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen di Prodi PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
8. Bapak Pidil Rahman, M.Pd selaku Kepala Madrasah MIN 03 Kepahiang, dan Ibu Misrowati, S.Pd.i selaku Waka Kesiswaan MIN 03 Kepahiang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, dari awal hingga akhir penelitian.
9. Ibu Retno Vinasti, S.Pd selaku Wali Kelas 2A dan Ibu Yulianti, S.Pd Selaku Wali Kelas 2B, terimakasih telah membimbing dan mengarahkan proses penelitian yang dilaksanakan di MIN 03 Kepahiang.

Dengan segala kerendahan hati penulis hanya bisa berdoa semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan berlipat ganda kepada mereka. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Curup, 20 Juli 2025

Penulis,

**Annisa Fauziyah Salsabila
NIM. 21591020**

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94: 5-6)

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya”

(Qs. Yasin, 36:40)

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

Annisa Fauziyah Salsabila

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk terlahir kedunia ini, dan membuat ayah bekerja keras demi masa depanku, mana mungkin aku tidak berarti”

“Pada Akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”

Nadin Amizah

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur dengan izin Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, terkasih, dan tersayang Bunda dan Ayah. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Kepada Ayahanda Hendri Kusnadi terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ke tahap ini, Meski tak selalu terucap aku tau di setiap lelah mu ada doa yang lirih kau titipkan untuk masa depanku. Selanjutnya teruntuk Ibunda Basiah Rita terimakasih atas segala doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan usaha penulis. Terima kasih atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi langkah hidup penulis. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat ayah dan bunda lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan pertamanya menyandang gelar sarjana yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga ayah dan bunda selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih satu persatu di masa yang akan datang.
2. Adikku tersayang Rifqi Shodiq Anugerah yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, terima kasih selalu memberikan semangat serta doa, adikku juga menjadi tujuan utama penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak kita berdua bisa membahagiakan ayah dan bunda.

3. Kepada datukku Tarmizi Syam, peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas pengorbanan sejak peneliti kecil hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi sosok yang selalu semangat untuk mendorong pendidikan dan kehidupan peneliti sejak kecil. Datukku adalah salah satu orang yang paling berjasa dalam hidup penulis.
4. Kepada almh nenek Dahniar, penulis ucapkan terimakasih selama masa hidupnya selalu mendoakan penulis hingga mendapatkan pencapaian ini. Selanjutnya kepada nenek Yuli peneliti ucapkan terimakasih atas motivasi serta dukungannya sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
5. Kepada keluarga besar Tarmizi Syam, yang tidak bisa di sebutkan satu persatu penulis ucapkan terimakasih telah memberikan motivasi, semangat, serta dorongan dalam pembuatan skripsi ini
6. Kepada keluarga besar Basri Koja di Bangka Belitung, yang tidak bisa di sebutkan satu persatu penulis juga mengucapkan terimakasih telah memberikan doa, motivasi, semangat, serta dorongan dalam pembuatan skripsi ini
7. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd Selaku Pembimbing I dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd Selaku Pembimbing II, yang selalu berkenan dan meluangkan waktu di sela-sela kesibukan untuk membimbing dan mengarahkan serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripisi.
8. Teman-temanku para pejuang toga, Eka Puji Puspita Sari, Nadia Putri Ramadani, Nur Aisak, Silma Rika, Winarti, Afifah Raudatul Karimah,

yang selalu memberi semangat, dukungan tiada henti dan bantuan dalam segala hal selama menyelesaikan skripsi ini

9. Karlina Oktarini teman bimbingan bareng yang selalu saling menguatkan dan memberikan semangat satu sama lain selama menyelesaikan skripsi ini.
10. Ebi Gunawan, seseorang yang selalu ada untuk penulis. Terimakasih telah sabar menemani setiap proses yang penulis lalui selama ini, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini memberikan dukungan, semangat, waktu, tenaga, pikiran dan materi, serta senantiasa sabar menghadapi penulis. *Terimakasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. You have done to much for good for me, thank you for trying everything for me.*
11. Dosen-dosen IAIN Curup khususnya dosen Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Terimakasih telah mengalirkan ilmu yang dimiliki dan mendidik dengan penuh keikhlasan serta kesabaran.
12. Teruntuk teman-teman KKN Desa Bandung Marga, PPL MIN 03 Kepahiang serta semua teman-teman PGMI, khususnya PGMI D. Terimakasih atas kebersamaan dan supportnya yang telah memarnai perjalanan penulis di IAIN Curup.

ABSTRAK

Annisa Fauziyah Salsabila (21591020) **“Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang”**, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar khusus dalam mata pelajaran matematika. Kotak Hitung merupakan alat bantu visual yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang; 2) Mengetahui validasi Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi tahapan ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas II MIN 03 Kepahiang sebanyak 50 orang. Tahapan analisis terdiri dari analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa. Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian Pengembangan menunjukkan bahwa; 1) Desain pengembangan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II menggunakan 3 tahapan yaitu *analysis*, *design*, dan *development*; 2) Validasi media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II akan melewati uji validitas dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada tahapan validasi ahli materi diperoleh nilai dengan persentase 90%. Pada tahapan validasi ahli media diperoleh nilai dengan persentase 93%. Pada tahapan validasi ahli bahasa diperoleh nilai dengan persentase 86% Ketiganya masuk kedalam kategori valid dan dapat digunakan.

Kata Kunci : Media *Counting Box*, Matematika

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Kajian Teori	15
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Uji Coba Produk.....	36

1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba	37
3. Jenis Data	37
4. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Analisis Data	41
1. Data Proses Pengembangan Produk	41
2. Teknik Pengumpulan Data	44
3. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	52
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	53
1. Penyajian Data Uji Coba.....	53
2. Hasil Analisis Data	75
3. Revisi Produk	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	79
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru	34
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skala Likert	50
Tabel 3.4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan	41
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	56
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	58
Tabel 4.3 Kompetensi Awal dan Tujuan Pembelajaran.....	63
Tabel 4.4 Keterangan Penilaian Validator	70
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi	71
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	74
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli	75

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	61
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Tampilan Depan Media <i>Counting Box</i>	66
Gambar 4.2 Judul Media Pembelajaran <i>Counting Box</i>	66
Gambar 4.3 Soal Penjumlahan dan Pengurangan.....	67
Gambar 4.4 Jawaban Soal	67
Gambar 4.5 Papan Jawaban.....	68
Gambar 4.6 Telur Ayam Mainan.....	68
Gambar 4.7 Rak Telur.....	69
Gambar 4.8 Palu	69
Gambar 4.9 Bagian Judul Sebelum Direvisi	77
Gambar 4.10 Bagian Judul Setelah Direvisi	77
Gambar 4.11 Bagian Jawaban Dan Soal Sebelum Direvisi	78
Gambar 4.12 Bagian Jawaban Dan Soal Setelah Direvisi	78
Gambar 4.13 Jumlah Telur Sebelum Direvisi	79
Gambar 4.14 Jumlah Telur Setelah Direvisi	79
Gambar 4.15 Media <i>Counting Box</i> Sebelum Disesuaikan dengan modul ajar	83
Gambar 4.16 Media <i>Counting Box</i> Setelah Disesuaikan dengan modul ajar.....	84
Gambar 4.17 Media <i>Counting Box</i> Sebelum Ditambahkan Soal Kontekstual.....	84
Gambar 4.18 Media <i>Counting Box</i> Setelah Ditambahkan Soal Kontekstual.....	85
Gambar 4.19 Jumlah Telur Sebelum Dan Setelah Direvisi	86
Gambar 4.20 Judul Sebelum Dan Setelah Direvisi	87

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru	95
Lampiran 2 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	97
Lampiran 3 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	98
Lampiran 4 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	100
Lampiran 5 Media Kotak Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II	110
Lampiran 6 Angket Uji Kelayakan Ahli Materi.....	113
Lampiran 7 Angket Uji Kelayakan Ahli Media	115
Lampiran 8 Angket Uji Kelayakan Ahli Bahasa	117
Lampiran 9 Modul Ajar Matematika Kelas II.....	119
Lampiran 10 SK Pembimbing	129
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	130
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dari Kemenag.....	131
Lampiran 13 Surat Selesai Penelitian	132
Lampiran 14 Wawancara Kepala Sekolah	133
Lampiran 15 Dokumentasi Penyebaran Angket.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang menjadi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga diperlukan manusia yang utuh, yaitu manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk berfikir kritis dan kreatif.¹ Karena untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berfikir kritis dan kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran.

Salah satu mata pembelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah matematika. Sehingga pembelajaran ini kurang diminati oleh peserta didik. Matematika diberikan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.²

Mata pelajaran matematika ini adalah ilmu yang mencakup beberapa ilmu lainnya, hal ini berarti ilmu pelajaran lainnya tentu butuh kajian ilmu dari matematika itu sendiri. Karena matematika ini memiliki peran penting maka hal-hal terkait matematika seperti bentuk simbol, dalil, rumus, konsep, maupun ketetapan, yang menunjang ilmu matematika ini dapat digunakan

¹ Bambang Hermanto, "Perekayasa Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa," *Foundasia* hlm 11.2, 2020.

² Mohammad Kholil, "Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember," *FENOMENA* 15, No. 2, 2023, hlm 351–70.

sebagai bantuk dalam hal menghitung, mengukur, menilai, dan juga menaksir suatu hal.³

Adapun dalil dalam al – Qur'an yang membahas tentang penjumlahan sebagai berikut dalam surah Al-Kahfi ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Artinya: *“mereka tinggal dalam gua selama tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi)”* (Q.S. Al – Kahfi : 25)

Pada arti ayat al – Qur' an tersebut kita dapat mengetahui bersama bahwasannya terdapat sebuah operasi penjumlahan yang tidak disebutkan hasilnya. Peneliti berpendapat mengenai penyebutan satuan yakni kata sanah dan aam.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika diharuskan untuk mengkaitkan antara pengalaman belajar yang sebelumnya telah ditempuh oleh siswa dengan konsep baru yang akan diajarkan oleh guru. Penjabaran iniis ama seperti “pembelajaran spiral”. Pada mata pelajaran matematika, dalam tiap konsepnya saling mempunyai hubungan satu dengan lainnya. Maka dari itulah, seorang murid harus lebih banyak diberikan guru kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas yang memiliki nilai edukatif. Nilai edukatif dapat terjadi pada saat guru dan siswa tersebut saling berinteraksi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru dalam

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Kencana, 2016), hlm 322.

pembelajaran sebagai pendidik yang mengarahkan dan memberikan pengetahuan kepada para peserta didik yang merupakan subjek yang diajar.

Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Menurut H. Malik juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁴ Oleh karena itu, untuk Menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan sangat menyenangkan , maka seorang pendidik harus kreatif dan memiliki banyak cara untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi – materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Dari beberapa macam media pembelajaran seorang guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam pengembangannya sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung, yang dimana penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan. Dalam dunia pendidikan, guru menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan QS Al-Baqarah ayat 31:

⁴ M.Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar: Cendekia Publisher, 2020), hlm 43.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

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

Berdasarkan ayat tersebut, Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah SWT memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt. Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat.

Banyak sekali macam – macam media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran dikelas untuk peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media *Counting Box* termasuk jenis yang terbuat dari bahan kayu atau triplek dan berbentuk kubus yang mampu

memberikan efek menarik , karena didalamnya ada rak telur dan ada gambaran yang menarik peserta didik untuk mencobanya. media tersebut tepat untuk diterapkan pada peserta didik saat pembelajaran, karena media tersebut dapat menarik minat belajar pada peserta didik. Media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan memiliki bentuk tampilan dan isi yang konkret sehingga mampu membuat siswa lebih giat dan interaktif selama kegiatan pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 03 Kepahiang pada tanggal 6 September 2024. Pembelajaran berlangsung kurang aktif dikarenakan kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran. Menurut kepala MIN 03 Kepahiang. Peserta didik di saat pembelajaran kurang aktif dikarenakan disaat proses pembelajaran peserta didik bergurau dengan teman dan ada juga keluar dari tempat duduknya, oleh karena itu proses pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh peserta didik. Sarana dan prasarana di sekolah sudah lengkap akan tetapi ada beberapa yang belum sepenuhnya layak, mengenai dengan penggunaan media pembelajaran guru masih menggunakan media papan tulis dan juga buku. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Restu Panjaitan Pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2”

⁵ Pidil Rahman, *Wawancara Kepala Madrasah MIN 03 Kepahiang*, 2024.

Penelitian yang dilakukan beliau dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di kelas III SDN Sambi 2 pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan terdapat beberapa permasalahan yang di alami oleh peserta didik. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, dan guru hanya menjelaskan melalui metode ceramah dan media sederhana yaitu kertas yang dilipat. Siswa cenderung menghafalkan rumus dan tidak memahami konsep penyelesaian masalah pecahan.⁶

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Manba'ul Hikmah pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampang Muncar Bayuwangi” saat ia mewawancari wali kelas 1 Ibu Salma beliau mengatakan proses pembelajaran kami belum pernah menggunakan media pembelajaran, Ibu Salma juga mengatakan bahwa sebenarnya beberapa guru di MI Miftahul Ulum sudah lama ingin menggunakan macam-macam media pembelajaran dalam proses belajar, tetapi banyak hal dan kendala yang menjadikan kami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran, seperti halnya kurangnya kreatifitas guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran. dalam hal ini yang saya temui pada penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Manba'ul Hikmah di 1 MI Miftahul Ulum Sampang Muncar

⁶ Restu Panjaitan, Endang Sri Mujiwati, and Kukuh Andri Aka, “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2,” *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 2 (2022): hlm 389–96, <https://doi.org/10.54082/jupin.83>.

Bayuwangi ialah masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pada pembelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran “*Counting Box*” Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Subjek uji coba adalah siswa kelas II MIN 03 Kepahiang.
3. Media pembelajaran *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan hanya bilangan 1-50.
4. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap uji validasi media, oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan diatas rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

⁷ Hilmi Manba'ul Hikam, “Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi,” 2023, hlm 1–73.

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang?
2. Bagaimana validasi Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang?

D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana perumusan masalah yang telah disebutkan diatas, tujuan dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

1. Untuk mengetahui desain Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui validasi Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan mengenai bagaimana cara untuk mengembangkan media pembelajaran *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan serta menjadi referensi dan landasan dalam pengembangan media pembelajaran mengenai penjumlahan dan pengurangan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membangkitkan Membangkitkan motivasi dan kreativitas guru dalam menciptakan, mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Membantu guru untuk menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan secara konkret.
- 3) Meningkatkan kinerja dan rasa percaya diri guru dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Memudahkan peserta didik mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan.
- 3) Mendorong motivasi dan semangat belajar peserta didik untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan.
- 4) Memberikan pengalaman belajar secara konkret dan lebih bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

- 1) Sarana dalam meningkatkan wawasan, kompetensi diri serta kepekaan peneliti terhadap masalah kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar.

- 2) Mendapatkan banyak pembelajaran dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran *Counting Box*

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Counting Box*, sebagai Media Pembelajaran *Counting Box* Untuk Meningkatkan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa kelas II di MIN 03 Kepahiang. Sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga hasil belajar yang memuaskan.

Pengembangan produk berupa media *Counting Box* pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media berupa *Counting Box* berbentuk kubus berbahan triplek, lalu didepannya di tempelin stiker ayam dan telur ayam lalu di dalam tutupnya dilapisi kertas manila lalu di atasnya ditempelin stiker ayam dan telur ayam, agar menarik oleh peserta didik.
2. Di dalam *Counting Box* ini ada beberapa bagian yang harus dipahami terlebih dahulu, yang mana berisikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan, telur mainan, palu mainan, rak untuk telur, laci, papan soal, papan jawaban, gambar induk telur yang berkata “Ayo Temukan Telur-Telurku”
3. Media pembelajaran *Counting Box* sangat membantu peserta didik karena pembahasan berhitung secara mendetail dan mudah dimengerti.

4. Media *Counting Box* berisi pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan memiliki pertunjukan permainan sehingga mempermudah dalam memahami proses penggunaannya.
5. Media *Counting Box* di desain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.
6. Media pembelajaran *Counting Box* sangat bagus dan kekinian karena media yang digunakan memudahkan siswa dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan, media yang digunakan berbentuk konkret.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.⁸ Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah dari pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Media *Counting Box*

Media *Counting Box* adalah sebuah media yang dibuat dari bahan bekas yaitu kardus. Dan Kotak hitung juga merupakan media hitung yang

⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018):, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.hlm> 171.

dibuat oleh tangan manusia guna mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan media ini berbentuk kotak, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Sujiono menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajara melalui pengamatan pada benda konkret atau gambar-gambar yang ada disekitar anak.⁹

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan media *Counting Box* adalah alat bantu pembelajaran yang terbuat dari triplek dan dirancang secara sederhana oleh tangan manusia untuk membantu siswa belajar matematika, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan. Karena bentuknya kotak dan bersifat visual, media ini memudahkan siswa memahami materi secara konkret. Penggunaan media seperti ini penting karena anak-anak membutuhkan bantuan visual agar pembelajaran matematika menjadi lebih mudah dipahami dan hasil belajar lebih optimal.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah Pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Isrok'atun dan Rosmala A " Pembelajaran yang sistematis, untuk mencapai konsep yang kompleks, siswa harus mempunyai konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat". Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai pembelajaran

⁹ Safira, Ajeng Rizki and Ayunda Sayyidatul, "Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini" (Gresik Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020) hlm 8.

yang mempunyai kaitan erat dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan pembelajaran matematika di sekolah dasar harus dilakukan secara sistematis, karena untuk memahami konsep yang lebih kompleks, siswa perlu terlebih dahulu menguasai konsep-konsep dasar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika saling berkaitan antar materi, dan setiap materi baru harus dibangun di atas pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

4. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan yaitu bilangan asli matematika kelas satu sesuai kurikulum pada semester pertama adalah bilangan 1 samapai 20 dengan pemantapan. Namun pada kelas II penjumlahan masih sering dilakukan, penjumlahan yang dilakukan di kelas II dapat menggunakan benda-benda di sekitar atau menggunakan media yang sengaja dimanipulasi untuk berhitung matematika. Penjumlahan adalah menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana merupakan penjumlahan yang langsung mendapatkan hasil penjumlahan. Pada penjumlahan juga terdapat penjumlahan menyimpan, yakni ketika angka

¹⁰ Panjaitan, Mujiwati, and Aka, "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2." hlm 389-396

satuan Gelar Dwirahayu Mengembangkan Pembelajaran berjumlah lebih dari atau sama dengan sepuluh maka dilakukan penjumlahan menyimpan puluhan. Sedangkan pengurangan yaitu Operasi bilangan yang dilakukan dengan mengurangi suatu bilangan dari bilangan lain. Namun selain dari pengurangan sederhana tersebut ada pengurangan yang membutuhkan bantuan dari angka didepannya seperti puluhan, dan pengurangan ini disebut dengan pengurangan meminjam. Dalam pembelajaran pengurangan guru juga menanamkan arti meminjam, sehingga ketika siswa menyelesaikan dengan cara susun ke bawah sudah faham penggunaan istilah “meminjam”.

Dengan Demikian yang telah diuraikan di atas mengenai pengembangan media *Counting Box* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II di MIN 03 Kepahiang. peneliti mengambil kesimpulan bahwa media Kotak Hitung sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai penunjang berlangsungnya aktivitas pembelajaran di dalam kelas, adapun media yang digunakan yakni media Kotak Hitung berbahan dari kardus di mana bahan ajar akan dirangkai sedemikian rupa agar menghasilkan media ajar yang layak digunakan pada pembelajaran matematika di kelas II fokus pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Landasan Teori

a. Pengertian Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.¹ Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah dari pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Media juga merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan. Dari proses pembelajaran media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.²

¹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." hlm 171-187.

² Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): hlm 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Media adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk system penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Media juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yaitu:

1) Kelebihan penggunaan media pembelajaran

- a) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik
- b) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan
- d) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya

2) Kekurangan penggunaan media pembelajaran

- a) Mengajar dengan menggunakan media lebih banyak menuntut guru

- b) Banyak waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan media
- c) Perlu kesediaan berkorban secara materil

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena membuat proses belajar menjadi lebih menarik, jelas, dan bervariasi. Meskipun begitu, penggunaan media juga memiliki kekurangan, seperti menuntut lebih banyak usaha dari guru, memerlukan waktu persiapan yang cukup lama, serta membutuhkan biaya. Namun secara keseluruhan, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi agar proses belajar mengajar lebih efektif.

c. **Media Counting Box**

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

³ Junaidi "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): hlm 456, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal.⁴

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 animal kotak hitung. Media ini merupakan media yang di rancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah dipahami.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Counting Box

Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media Kotak Hitung, yaitu:

1) Kelebihan Media Counting Box

Kelebihan dari media *Counting Box* adalah belajar sambil bermain. Dengan implementasi alat permainan *Counting Box*, anak diajak untuk belajar sambil bermain guna menciptakan kegiatan yang menyenangkan. Menstimulasi seluruh aspek perkembangan . Kegiatan alat permainan *Counting Box* yang dilakukan tidak hanya dapat

⁴ Safira, Ajeng Rizki, *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*.

memberikan pemahaman anak didik dalam berhitung, tapi juga meningkatkan aspek lainnya. Selain itu, penggunaan media, pembelajaran menjadi berpusat pada anak. Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang berpusat pada anak. Guru bertugas sebagai fasilitator. Media *Counting Box* merupakan program berdasarkan kebutuhan anak. Kegiatan yang dilakukan merupakan berdasarkan kebutuhan anak, bukan kebutuhan guru.

Media *Counting Box* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan pemahaman konsep matematika ini terbukti dari penelitian yang dilakukan Adila Suci Wardana dkk, penggunaan *Counting Box* meningkatkan nilai post-test secara signifikan.⁵

2) Kekurangan media *Counting Box*

Kekurangan dari media *Counting Box* adalah terkadang anak didik kurang sabar dalam melakukan kegiatan berhitung. Dalam melakukan kegiatan ada anak didik yang melakukannya dengan tidak sabar, sehingga hasilnya berada pada tahap mulai berkembang. Selain itu, dalam mempersiapkan kegiatan permainan kotak hitung butuh waktu dalam menciptakannya.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Media *Counting Box* memiliki banyak kelebihan, seperti mampu membuat anak belajar sambil bermain dengan cara yang

⁵ Rimba Sastra Sasmita and Nyoto Harjono, "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): hlm 3472–3481, <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>.

⁶ Nurlita Sari and Rita Aryani, "Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak" 9, no. 3 (2023): hlm 1534–1540.

menyenangkan dan merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Penggunaan media ini juga mendorong pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana guru berperan sebagai fasilitator, dan kegiatan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, seperti adanya anak yang kurang sabar dalam mengikuti kegiatan, serta perlunya waktu dan usaha lebih dalam menyiapkan permainan tersebut.

e. Pengertian Matematika

Pembelajaran Matematika adalah Pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Isrok'atun dan Rosmala A " Pembelajaran yang sistematis, untuk mencapai konsep yang kompleks, siswa harus mempunyai konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat". Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mempunyai kaitan erat dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.⁷

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika; menjelaskan keterkaitan antar konsep

⁷ Panjaitan, Mujiwati, and Aka, "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2." Hlm 389-396.

dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁸ Dalam proses pembelajaran matematika siswa harus memunculkan dorongan-dorongan untuk menemukan pengalaman baru agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi salah satunya yaitu persepsi siswa mengenai mata pelajaran matematika. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikan

⁸ MENDIKBUD, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

matematika sebagai momok yang harus dihindari. Seperti yang diungkapkan oleh Abdurrahman bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika mengalami kecemasan yang membuat kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika.⁹

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Persepsi negatif ini menimbulkan rasa cemas dan kurangnya minat belajar, sehingga membuat mereka kesulitan memahami materi. Akibatnya, prestasi belajar matematika menjadi rendah, terutama bagi siswa yang sudah mengalami kesulitan belajar.

f. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan yaitu bilangan asli matematika kelas satu sesuai kurikulum pada semester pertama adalah bilangan 1 samapai 20 dengan pemantapan. Penjumlahan yang dilakukan di kelas satu dapat menggunakan benda-benda di sekitar atau menggunakan media yang sengaja dimanipulasi untuk berhitung matematika. Penjumlahan

⁹ Mohammad Kholil and Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da ' Watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi Mohammad Kholil" 1, no. 2 (2020): 151–68.

adalah menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana merupakan penjumlahan yang langsung mendapatkan hasil penjumlahan.

Sedangkan pengurangan yaitu Operasi bilangan asli di kelas satu dalam hal pengurangan ada yang merupakan pengurangan sederhana yang dengan angka kekurangannya bilangan itu dapat dikurangi. Namun selain dari pengurangan sederhana tersebut ada pengurangan yang membutuhkan bantuan dari angka didepannya seperti puluhan, dan pengurangan ini disebut dengan pengurangan meminjam. Dalam pembelajaran pengurangan guru juga menanamkan arti meminjam, sehingga ketika siswa menyelesaikan dengan cara susun ke bawah sudah paham penggunaan istilah “meminjam”.

Konsep dasar yang harus dikuasai siswa salah satunya adalah konsep bilangan bulat menurut Lisnani & Pranoto. Fokus materi bilangan bulat terdapat pada keterampilan menghitung Menurut Khalid Keterampilan menghitung yang dimaksud adalah memahami posisi bilangan bulat, sifat-sifat operasi hitung, dan mampu menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan tepat.

Menurut hakim Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membutuhkan benda atau alat peraga yang berfungsi untuk

mengkongkritkan sehingga fakta menjadi jelas dan mudah untuk diterima.¹⁰

Alat peraga atau media belajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika agar menjadi lebih bermakna menurut Syamsi. Mengingat media atau alat peraga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep operasi bilangan bulat maka penelitian ini menggunakan simulasi ubin. Sebelum memulai pembelajaran bilangan bulat dengan simulasi ubin siswa dikenalkan pada konsep bilangan bulat. Bilangan bulat memiliki tiga bagian yaitu bilangan bulat positif, nol dan bilangan bulat negatif. Bilangan 0 letaknya ditengah antara bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif. Bilangan bulat negatif terletak pada sebelah kiri sedangkan bilangan bulat positif terletak pada sebelah kanan. Operasi penjumlahan dilambangkan dengan plus (+) sedangkan pengurangan dilambangkan dengan minus (-). Guru dan siswa menyepakati peraturan untuk melakukan simulasi. Fokusnya terdapat pada suku pertama, kedua dan ketiga. Setiap suku memiliki arah yang bergantung pada bilangan positif atau negatif dan operasinya penjumlahan atau pengurangan.¹¹ Mengingat konsep penjumlahan sebagai dasar untuk melanjutkan ke konsep yang lebih tinggi. Pembelajaran juga akan dilakukan dengan menyenangkan.

¹⁰ Mariana Sanita Boru and Lukman El Hakim, "Desain Pembelajaran Bilangan Bulat Untuk Peserta Didik Tunarungu Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)" 2 (2022): hlm 401–17.

¹¹ Eka Rahayu et al., "Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (MI)" 9, no. 1 (2023): hlm 8–14, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4070/http>.

Siswa tidak merasakan belajar dengan serius tetapi materi tetap dapat tersampaikan dengan baik.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Wulandari Pada tahun 2016 yang berjudul “Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI”.

Penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta tahun 2016. Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kasus tunggal (*single-case experimental design*). Anak *slow learner* terbatas dalam menangani konsep abstrak dan simbolis, sehingga mengalami kesulitan dalam berhitung salah satunya penjumlahan. The stamp game adalah media belajar yang memiliki konsep untuk mengajarkan operasi hitung penjumlahan dengan wujud konkret yang mudah digunakan oleh anak dengan langkah yang sederhana dan digunakan secara berulang untuk menguatkan konsep yang sedang dipelajari, sehingga media ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada anak *slow learner*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung (penjumlahan)

pada siswa Sekolah Dasar yang *slow learner* dengan menggunakan media the stamp game.¹²

Subjek penelitian meliputi 3 anak *slow learner* yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media the stamp game dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada siswa Sekolah Dasar yang *slow learner*.

Dalam penelitian ini sama sama mengembangkan media pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan, namun ada perbedaan yang ditemukan yaitu pada kelas yang diteliti, dan media yang dikembangkan.

2. Penelitian yang ditulis oleh Restu Panjaitan tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambu 2”

Penelitian ini menggunakan *Research dan Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli media dan ahli soal, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Sambu 2 sebanyak 17 siswa. Hasil dari penelitian pengembangan papan pecahan adalah sebagai berikut : 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria validitas yang

¹² Suci Wulandari and Susanti Prasetyaningrum, “Media Stamp Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner Di Sekolah Dasar” 5 (2018): hlm 131–48, <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.2977>.

diperoleh dari validator soal dengan skor 89% dengan melakukan perbaikan dan ahli media dengan skor 88% dengan melakukan perbaikan. 2) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 100%. 3) dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata *post-test* yang dilakukan oleh siswa yaitu 88,2. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran papan pecahan dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada materi pecahan berpenyebut sama di kelas III Sekolah Dasar.¹³

Persamaan dan perbedaan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sama-sama menggunakan *Research dan Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE, sedangkan perbedaan penelitian dan pengembangan ini adalah pada kelas yang akan diteliti, materi pelajaran, dan produk yang akan dikembangkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Aisyah Fadillah yang berjudul “Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuk linggau”.

Pada tahun 2022 Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bola hitung berbasis montessori materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II MI Nurul Islam

¹³ Panjaitan, Mujiwati, and Aka, “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2.” Hlm 386-396

Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap define (pendefinisian), tahap design (Perencanaan), tahap develop (pengembangan) dan tahap disseminate (penyebaran). Subyek penelitian ini terdiri atas Validator (Ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi), guru kelas dan siswa kelas II.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket. Berdasarkan hasil analisis ketiga validator mendapatkan skor 0,78 dengan kriteria cukup tinggi. Kemudian hasil analisis kepraktisan dari respon guru dan siswa mendapatkan kriteria “sangat praktis” dengan hasil 95%. Media bola hitung berbasis montessori memiliki efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Siswa (95%) dalam kategori telah tuntas sedangkan (6%) belum tuntas.¹⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media bola hitung berbasis montessori memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan dan perbedaan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sama-sama menggunakan *Research dan Development (R&D)*, materi yang digunakan penjumlahan dan pengurangan serta kelas yang akan diteliti, sedangkan perbedaan penelitian dan pengembangan ini adalah pada produk yang akan dikembangkan.

¹⁴ Ayu Aisyah Fadillah, Asep Sukenda Egok, and Novianti Mandasari, “Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau” 1, no. 2 (2022): hlm 157–64.

C. Kerangka Berpikir

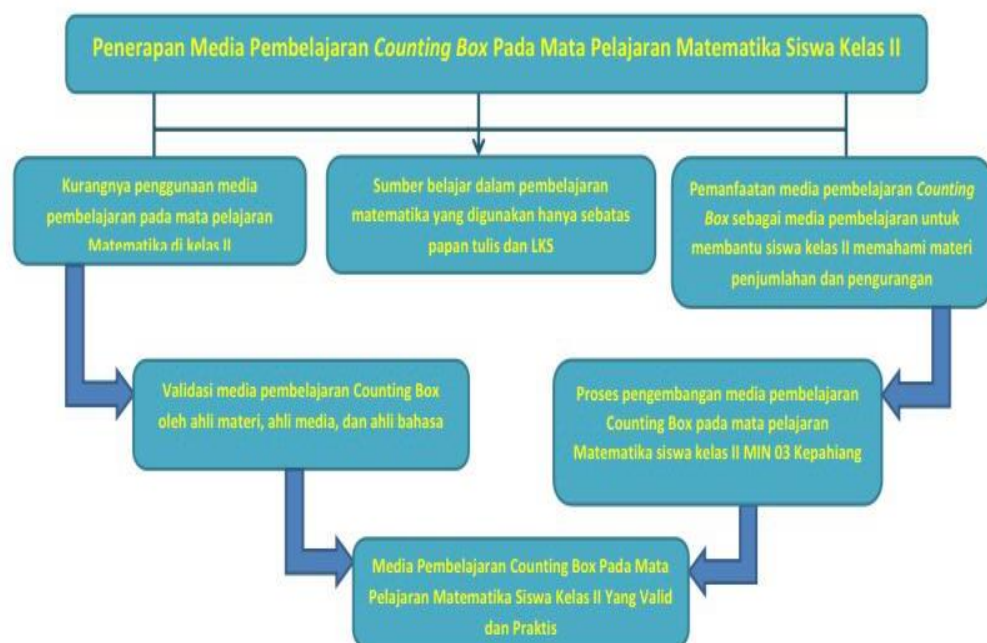
Berawal dari ditemukannya di lapangan pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, khususnya kelas II, seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan media pembelajaran konkret. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, terutama dalam operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Sumber belajar yang digunakan pun umumnya terbatas pada papan tulis dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa berada dalam tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara nyata dan dapat disentuh langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Salah satu media yang potensial untuk diterapkan adalah *Counting Box*, yakni media pembelajaran konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami operasi hitung melalui pendekatan visual dan manipulatif.

Untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian media *Counting Box*, dilakukan proses validasi oleh para ahli, baik ahli materi, ahli media, maupun ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menjamin bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi isi, tampilan, maupun bahasa yang digunakan.

Selanjutnya, dilakukan pengembangan media pembelajaran *Counting Box* yang difokuskan pada pembelajaran matematika di kelas II MIN 03 Kepahiang. Proses ini melibatkan tahapan perencanaan, pembuatan prototipe, uji coba terbatas, dan perbaikan berdasarkan masukan. Hasil dari proses ini adalah media pembelajaran *Counting Box* yang valid dan praktis, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.

Dengan demikian, media pembelajaran *Counting Box* diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas II, melalui pendekatan yang lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan. Adapun skema kerangka berfikir pada penelitian ini tertera dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian.¹ Borg and Gall , menyatakan bahwa “*What is Research and Development?. It is a process used to develop and validate education product*”. Artinya, apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Sedangkan yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf.²

Metode Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan tertentu bagi lembaga pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan memuat butir-butir yang

¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*“, (Bandung: ALFABETA, 2015), hlm2.

² Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*“, (Bandung: ALFABETA, 2015), hlm28.

terdiri dari : model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan dan uji coba produk.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penepatan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan adanya penelitian ini akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut pada penelitian ini dilaksanakan di MIN 03 Kepahiang. Alasan peneliti memilih lokasi wilayah tersebut karena peneliti pernah melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) disana, sehingga peneliti cukup tau dengan fenomena yang ada disana dan sebagian pendidik menggunakan metode ceramah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga peserta didik yang tidak memiliki sifat yang susah diatur akan menyebabkan kondisi ruangan kelas tidak kondusif, dengan diterapkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan akan mengalihkan pandangan peserta didik untuk fokus terhadap materi.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.³ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*.

³Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2015),hlm 2.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan peserta didik: Analisis kebutuhan siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya
- b. Analisis kebutuhan guru: merupakan proses mengidentifikasi kebutuhan yang dihadapi guru dalam menjalankan tugas pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sumber daya.
- c. Analisis Fakta: konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur

merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

- d. Analisis Tujuan Pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik.

Tabel 3.1
Kisi – Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Kriteria	Indikator Pencapaian	Soal
Analisis kebutuhan siswa	1. Materi	Terlampir
	2. Media Pembelajaran	Terlampir

Tabel 3.2
Kisi – Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru

Kriteria	Indikator Pencapaian	Soal
Analisis kebutuhan guru	1. Materi	Terlampir
	2. Media Pembelajaran	Terlampir

2. Desain

Pada tahap desain ini terdapat beberapa perencanaan pengembangan media *Counting Box* dengan merancang konsep diantara materi dan dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan bahan kayu atau triplek. Selain itu, peneliti juga merancang penilaian yang akan dilakukan oleh ahli.⁴ tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan media pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk

⁴ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, “Penelitian Pengembangan Model addie dan R2D2: Teori dan Praktek”, (Lembaga Acdemi & Research Institu, 2020),hlm 124.

menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.

- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- c. Pemilihan kompetensi media pembelajaran.
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran.⁵

Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang yang perlu dicapai antara lain adalah:

⁵Endang Mulyatiningsih, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ADDIE"(n.d.), Di akses <https://www.academia.edu/download/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> hlm 1.

- a. Memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Dalam penelitian dan pengembangan (R&D) uji coba merupakan bagian penting, uji coba dilakukan untuk mengetahui produk yang dibuat layak digunakan atau sebaliknya. Uji coba produk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi tujuan, sasaran dan kesesuaian dengan potensi masalah atau isi yang diteliti. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan maka divalidator oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan untuk melihat kevalidan produk dengan desain uji coba yaitu :

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa valid media pembelajaran tersebut. Ahli materi, ahli media dan ahli bahasa harus memiliki gelar Sarjana S1(Strata Satu), dan memiliki pengalaman dan keahlian dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, baik dari guru sekolah maupun dosen. Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Counting Box ini ahli materi dan

ahli media yaitu Ibu Syaripah, M.Pd seorang dosen Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup yang memiliki keahlian dan menguasai mata pelajaran Matematika dan media pembelajaran Matematika. Tujuan validasi oleh ahli materi dan ahli media adalah untuk mengevaluasi validitas materi dan media pembelajaran, berdasarkan tujuan pembelajaran, animasi desain, warna, tataletak, gambar, kualitas bahan yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian ahli bahasa yaitu Bapak Murni Yanto, M.Pd seorang dosen Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup yang memiliki keahlian dan menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan validasi oleh ahli bahasa adalah untuk mengevaluasi validitas bahasa pada media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 50 peserta didik kelas II MIN 03 Kepahiang. Dijadikan tempat penelitian karena peneliti pernah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) disana, Pada saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti melihatnya masih kurangnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran di MIN 03 Kepahiang.

3. Jenis Data

- a. Data kuantitatif bersumber dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh para validator ahli dan respons siswa. Hasil dari analisis data

kuantitatif ini dipergunakan untuk menentukan kelayakan pada produk yang telah dikembangkan.

- b. Data kualitatif didapatkan melalui kritik serta saran yang disajikan oleh validator, guru, dan siswa, selama kegiatan validasi secara tertulis maupun tidak tertulis. Data tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah mengembangkan instrument penelitian. Instrument penelitian sangat diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu:

- a. Penelitian pendahuluan: yang mana dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari Dokumentasi, wawancara, dan Angket.

1) Dokumentasi

Merupakan teknik dalam mengambil pengamatan peristiwa yang telah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, dokumen yang disebut metode dokumentasi. Metode ini adalah pengumpulan data tentang Lokasi penelitian dan semua data proses penelitian yang sedang berlangsung di MIN 03 Kepahiang.

2) Wawancara

Wawancara adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk

menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit / kecil.⁶

Wawancara dilakukan kepada guru kelas II B untuk mendapatkan data kualitatif yang berkaitan dengan kondisi peserta didik kelas II B, dan kritikan dari guru terkait pengembangan media serta diterapkan di dalam kelas. Dalam hal ini, semi struktur merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti. Teknik wawancara semi terstruktur ini lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Yang mana, peneliti hanya menyampaikan pertanyaan – pertanyaan yang dibutuhkan, kemudian mencatat apa yang di jawab oleh informan.

Adapun data yang diperoleh oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kepala MIN 03 Kepahiang (Pidil Rahman, M.Pd)

Peneliti memilih kepala sekolah sebagai narasumber dikarenakan kepala sekolah lah yang mengetahui seluruh hal mengenai sekolah, yaitu seperti sistem proses pembelajaran, Informasi mengenai kegiatan guru, serta sejarah sekolah.

2. Guru Kelas (Yulianti, S.Pd)

Peneliti memilih guru kelas sebagai nrasumber kedua karena hanya guru kelas lah yang tahu kondisi dari peserta didik itu sendiri khususnya kelas II B yang dijadikan subjek

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2015) hlm.195.

penelitian oleh peneliti. Informasi yang didapat kan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas II B yaitu berkaitan dengan kondisi kelas, kondisi peserta didik, prestasi peserta didik, serta kendala – kendala selama kegiatan belajar mengajar di lakukan.

3. Peserta Didik Kelas II

Peserta didik kelas II khususnya kelas II B ialah subjek dari penelitian ini. Setelah kegiatan wawancara dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi berkaitan dengan tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran.

3) Angket

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. *Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang efesien bila peneliti tahu dengan pasti variebel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁷

Salah satu angket yang digunakan oleh penelitian ini diserahkan kepada wali kelas yaitu sebagai validator ahli pembemlajaran, serta kepada peserta didik untuk melihat respon dari peserta didik terkait *Media Counting Box* yang peneliti kembangkan.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2015) hlm.199.

E. Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi daam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun riniciannya sebagai berikut:

a. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis peserta didik: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya
- 2) Analisis Fakta: konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap

materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

- 3) Analisis Tujuan Pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik.

b. Desain

Pada tahap desain ini terdapat beberapa perencanaan pengembangan media *Counting Box* dengan merancang konsep diantara materi dan dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan bahan kayu atau triplek. Selain itu, peneliti juga merancang penilaian yang akan dilakukan oleh ahli.⁸ tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan media pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Pemilihan kompetensi media pembelajaran.

⁸ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model addie dan R2D2: Teori dan Praktek", (Lembaga Acdemi & Research Institu, 2020), hlm 124.

- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran.⁹

Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang yang perlu dicapai antara lain adalah:

- 1) Memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁹ Mulyatiningsih, Endang. "*Pengembangan model pembelajara.*" Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September (2016) hlm 1.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.¹⁰

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Merupakan teknik dalam mengambil pengamatan peristiwa yang telah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, dokumen yang disebut metode dokumentasi. Metode ini adalah pengumpulan data tentang Lokasi penelitian dan semua data proses penelitian yang sedang berlangsung di MIN 03 Kepahiang.

b. Wawancara

Wawancara adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila

¹⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124, hlm 37.

peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit / kecil.¹¹

Wawancara dilakukan kepada guru kelas II B untuk mendapatkan data kualitatif yang berkaitan dengan kondisi peserta didik kelas II B, dan kritikan dari guru terkait pengembangan media serta diterapkan di dalam kelas. Dalam hal ini, semi struktur merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti. Teknik wawancara semi terstruktur ini lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Yang mana, peneliti hanya menyampaikan pertanyaan – pertanyaan yang dibutuhkan, kemudian mencatat apa yang di jawab oleh informan.

Adapun data yang diperoleh oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1) Kepala MIN 03 Kepahiang (Pidil Rahman, M.Pd)

Peneliti memilih kepala sekolah sebagai narasumber dikarenakan kepala sekolah lah yang mengetahui seluruh hal mengenai sekolah, yaitu seperti sistem proses pembelajaran, Informasi mengenai kegiatan guru, serta sejarah sekolah.

2) Guru Kelas (Yulianti, S.Pd)

Peneliti memilih guru kelas sebagai nrasumber kedua karena hanya guru kelas lah yang tahu kondisi dari peserta didik itu sendiri khususnya kelas II B yang dijadikan subjek penelitian oleh peneliti. Informasi yang didapat kan melalui kegiatan

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2015) hlm.195.

wawancara dengan guru kelas II B yaitu berkaitan dengan kondisi kelas, kondisi peserta didik, prestasi peserta didik, serta kendala – kendala selama kegiatan belajar mengajar di lakukan.

3) Peserta Didik Kelas II

Peserta didik kelas II khususnya kelas II B ialah subjek dari penelitian ini. Setelah kegiatan wawancara dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi berkaitan dengan tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran.

c. Angket

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. *Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.¹²

Salah satu angket yang digunakan oleh penelitian ini diserahkan kepada wali kelas yaitu sebagai validator ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik untuk melihat respon dari peserta didik terkait *Media Counting Box* yang peneliti kembangkan.

3. Teknik Analisis Data

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

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2015) Hlm.199.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur seberapa butuh media pembelajaran yang akan dikembangkan peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi. berikut penjelasannya:

a. Analisis Deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif merupakan metode pengolahan informasi yang mencampurkan informasi kualitatif, semacam masukan, kritik, serta saran, revisi yang terdapat didalam angket, wawancara, maupun catatan lapangan. Informasi ini digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran *Counting Box* yang dikembangkan. Analisis informasi kualitatif berbentuk muatan deskripsi terkait media pembelajaran *Counting Box* yang akan dikembangkan.

1) Pengumpulan Data

Data - data tersebut dikumpulkan sepanjang riset, khususnya dalam wujud catatan lapangan oleh peneliti selama pengamatan terkait dengan materi penjumlahan dan pengurangan, pembelajaran dan aktivitas siswa, baik sebagai faktor yang mendukung maupun menghambat, kesulitan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

2) Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan serta penyederhanaan dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan dicatat

selama proses penelitian data di lapangan. Pada dasarnya proses reduksi data merupakan Langkah analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan membuat suatu focus dengan membuang hal-hal yang kurang penting, dan menyederhanakan hal-hal yang kurang penting. Sehingga narasi sajian dapat dipahami dengan baik, dan mengarah pada simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.¹³

3) Penyajian Data

Menyajikan informasi serta mengatur kumpulan data dengan cara yang sistematis dan mudah dipahami, sehingga dapat ditarik kesimpulan darinya. Informasi yang disajikan harus sederhana, jelas dan mudah dibaca. Juga tujuan penyajian data adalah agar pengamat dapat dengan mudah memahami apa yang peneliti

¹³ Pendidikan Agama, Islam Di, and M A N Medan, "Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di MAN 1 Medan," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 2 (2022): hlm 147–53, <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.

sajikan untuk analisis atau perbandingan lebih lanjut, dll.¹⁴ Dapat disimpulkan penyajian data harus dilakukan secara sistematis, sederhana, dan mudah dipahami agar memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan serta melakukan analisis atau perbandingan lebih lanjut.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon para ahli beserta peserta didik terhadap media *Counting box*. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut penjelasan secara rinci mengenai jenis yang digunakan:

1) Analisis Kelayakan

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada proses pengembangan media *counting box* ini validasi ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan tujuan pembelajaran.

Hasil angket validasi kelayakan dikonversi menggunakan skala *likert*, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala *likert* terdiri dari lima kategori yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

¹⁴ Ahlan Syaeful Millah et al., “Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): hlm 140–53.

Keterangan :

P = Persentase kelayakan.

$\sum x$ = jumlah skor yang dipeloreh dari responden

$\sum x_1$ = jumlah skor maksimal atau ideal

Tabel 3.3
Kategori Penilaian

No	Skala	Keterangan
1	5	Sangat setuju / sangat positif / sangat layak / sangat baik / sangat memotivasi / sangat bermanfaat
2	4	Setuju / baik/ sering / positif / mudah / layak / memotivasi /bermanfaat
3	3	Ragu-ragu/ kurang setuju / kurang baik / kurang sesuai / kurang menarik / kurang paham / kurang layak / kurang memotivasi
4	2	tidak setuju / sangat kurang baik / sangat kurang sesuai / sangat kurang menarik / sangat kurang paham / sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat
5	1	Sangat tidak setuju / tidak pernah

Berdasarkan tabel kategori penelitian *likert* tersebut dapat dihitung persentase rata – rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (dibukatkan)

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum X_1$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase disetiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk *counting box* seperti pada tabel dibawah ini :¹⁵

Tabel 3.4
Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	81 – 100%	Sangat Baik
2	61 – 80 %	Baik
3	41 – 60 %	Cukup
4	21 – 40 %	Kurang Baik
5	0 – 20 %	Sangat kurang baik

(Sumber: Sugiyono, 2012 hal 94)¹⁶

¹⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011),15.

¹⁶ Sugiyono (2012), hlm 94

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Madrasah merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama. Sebagai lembaga pendidikan, madrasah ikut bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa tujuan Pendidikan Nasional menuntut peserta didik memiliki kompetensi sikap spritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Oleh sebab itu, demi terwujudnya tujuan pendidikan tersebut sebuah lembaga pendidikan harus didukung oleh semua pihak termasuk Pemerintah Daerah.

MIN 03 Kepahiang yang beralamat di Kelurahan Durian Depun Kecamatan Merigi Kabupaten Kepahiang berdiri pada tahun 1983 dan mengalami perubahan sampai tahun 2008. MIN 03 Kepahiang pada awal berdirinya bernama MIN PILIAL pada tahun 1983. Pada tahun 1997 berubah menjadi MIN 09 Rejang Lebong, dan seiring berjalannya waktu dan perkembangan berubah menjadi MIN 03 Kepahiang pada tahun 2008. Madrasah ini berdiri di atas tanah wakaf Alm Bapak M. Amin pada tahun

1983. Pada awalnya madrasah ini memiliki satu kelas untuk belajar, dua tahun kemudian ditambah menjadi dua kelas dan beberapa tahun kemudian didirikan lagi satu kelas hingga semuanya menjadi tiga kelas dengan jumlah siswa yang tidak mencapai seratus siswa.

Pembangunan sarana dan prasarana terutama penambahan RKB terus dilakukan hal ini karena animo masyarakat sangat tinggi untuk menyekolahkan anaknya di madrasah ini. Saat ini, pada Tahun Pelajaran 2022/2023 jumlah RKB MIN 03 Kepahiang sebanyak 11 ruang dengan siswa sebanyak 361 siswa, terdiri dari 13 rombongan belajar (rombel). Hal ini berarti terdapat kekurangan RKB sebanyak 6 ruangan. Singkatnya, pengembangan dan pembangunan sarana dan prasarana terutama RKB dapat dilakukan karena saat ini tanah telah menjadi hak milik agar pembangunan dapat dilaksanakan. Dan pada tahun 2024 MIN 03 Kepahiang mendapatkan bantuan gedung SBSN sebanyak 6 ruang kelas dengan jumlah siswa 423 siswa yang terbagi dalam 16 rombel. Madrasah ini juga telah Terakreditasi A oleh BAN-PT pada tahun 2022 dengan nilai 95.

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun model yang digunakan yaitu model

pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk yang dihasilkan pada

penelitian dan pengembangan ini berupa Media berbentuk kotak hitung N (*Counting Box*) yang mana diterapkan pada kelas II di MIN 03 Kepahiang pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian mengenai media *Counting Box* pada pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis, dilakukan peneliti dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan diawali dengan observasi wawancara wali kelas II dan peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar dan sarana bahan ajar, cara Guru dalam mengajar di kelas, cara belajar peserta didik serta kesulitan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran serta wawancara kepada Guru dan peserta didik kelas II MIN 03 Kepahiang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas II yang dilakukan pada tanggal 28 April 2025 dengan jenis tidak terstruktur ditemukan bahwa sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan berupa lks , papan tulis, spidol, dan sarana seadaanya. Sesekali Guru menggunakan media pembelajaran namun masih sangat jarang sehingga dapat dikatakan bahwa

pembelajaran yang berlangsung masih sangat monoton. Hal ini juga sesuai dengan hasil Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 April 2025 selama proses pembelajaran berlangsung dan mendapati peserta didik cenderung bosan selama proses belajar sehingga menciptakan proses belajar yang kurang kondusif. Hal ini juga ditemukan oleh peneliti terkait kemampuan peserta didik dalam operasi hitung. Setelah melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas II terkait kesulitan dan mengaku tidak bisa menyelesaikan soal tentang penjumlahan dan pengurangan. Hal ini juga diketahui peneliti setelah mengajukan beberapa pertanyaan terkait penjumlahan dan pengurangan kepada beberapa peserta didik.

Dalam rangka memperoleh informasi tentang kebutuhan guru dan siswa kelas II MIN 03 Kepahiang terhadap media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika yang akan dikembangkan telah disebarkan angket kepada 2 orang guru pada tanggal 30 April 2025. Angket untuk guru berisi 20 pertanyaan, angket untuk siswa berisi 20 pertanyaan. Pertanyaan disertai jawaban terdiri dari 5 skala, yaitu STB: sangat tidak butuh, TB: tidak butuh, KB: kurang butuh, B: butuh, SB: sangat butuh. Berikut ini pemaparan hasil analisisnya. Data hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran *Counting Box* pada

mata pelajaran matematika siswa kelas II yang di kembangkan peneliti dapat di lihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

NO	Pertanyaan	Banyaknya Guru Menjawab Dalam Skala				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan				1	1
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik					2
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika				1	1
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami					2
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa				2	
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa				1	1
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				1	1
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi				2	
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan				1	1
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna					2
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran				2	

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang				1	1
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik					2
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif					2
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti					2
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan				2	
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				1	1
18	Butuh media pembelajaran <i>Couting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik				1	1
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan				1	1
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>				1	1
Total		0	0	0	18	22
Persentase (%)		0%	0%	0%	45,00%	55,00%

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan guru kelas II MIN 03 Kepahiang telah di peroleh data hasil analisis kebutuhan guru, skor total yang menjawab STB: sangat tidak butuh, adalah 0, skor total yang menjawab TB: tidak butuh adalah 0, skor total yang menjawab KB: kurang butuh adalah 0, skor total yang menjawab B: butuh adalah 18, dan skor total yang menjawab SB:

sangat butuh adalah 22. Dapat disimpulkan bahwa 0% guru menyatakan bahwa sangat tidak butuh media pembelajaran *Counting Box*, 0% guru menyatakan tidak butuh, 0% guru yang menyatakan kurang butuh, selanjutnya 45% guru menyatakan butuh, dan 55% guru menyatakan sangat butuh Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika.

Adapun hasil angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran *Counting Box* yang dikembangkan pada mata pelajaran matematika siswa kelas II yang berjumlah 10 orang dikembangkan diperoleh data, sebagai berikut

Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

NO	Pertanyaan	Banyaknya Siswa Menjawab Dalam Skala				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan				20	30
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik				20	30
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika				15	35
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami				35	15
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa				15	35
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa				10	40

7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				5	45
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang relevan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi				40	10
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan				10	40
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna				15	35
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran				5	45
12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang				10	40
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik				5	45
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif				40	10
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti				45	5
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan				15	35
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				15	35
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik				10	40
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan				35	15

20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>				35	15
Total		0	0	0	400	600
Persentase (%)		0%	0%	0%	40,00%	60,00%

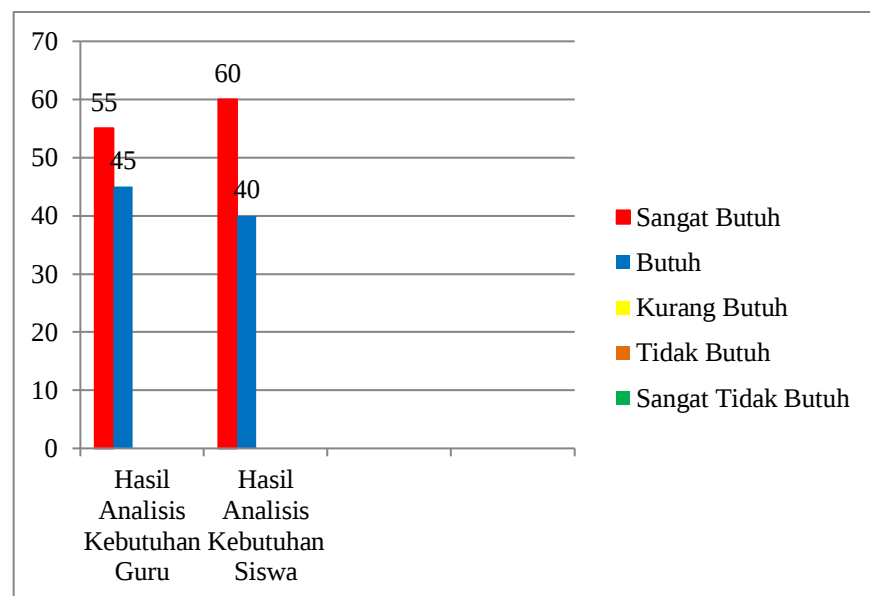
Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa kelas II MIN 03 Kepahiang telah di peroleh data hasil analisis kebutuhan guru, skor total yang menjawab STB: sangat tidak butuh, adalah 0, skor total yang menjawab TB: tidak butuh adalah 0, skor total yang menjawab KB: kurang butuh adalah 0, skor total yang menjawab B: butuh adalah 400, dan skor total yang menjawab SB: sangat butuh adalah 600. Dapat disimpulkan bahwa 0% siswa menyatakan bahwa sangat tidak butuh media pembelajaran *Counting Box*, 0% siswa menyatakan tidak butuh, 0% siswa yang menyatakan kurang butuh, selanjutnya 40% siswa menyatakan butuh, dan 60% siswa menyatakan sangat butuh Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika.

Dari penjelasan diatas, hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II yang dikembangkan menunjukkan bahwa 0% guru dan 0% siswa menyatakan sangat tidak butuh, 0% guru dan 0% siswa menyatakan tidak butuh, 0% guru dan 0% siswa menyatakan kurang butuh, 45% guru dan 40% siswa menyatakan butuh, dan 55% guru dan 60% siswa

menyatakan sangat butuh media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika.

Maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media berupa *Counting Box* atau kotak hitung pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang mana media ini berbentuk persegi panjang. Media *Counting Box* ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran disekolah manapun diluar sekolah dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik manapun pendidik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan diatas maka dapat ditulis dalam tabel menurut sugiono pada buku pengantar Statistik Pendidikan dengan hasil rekapitulasi sebagai berikut:



Grafik. 4.1
Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

2) Analisis Materi

Analisis terhadap materi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan materi yang paling sesuai untuk digunakan dalam produk yang sedang dikembangkan. Proses ini melibatkan identifikasi materi yang relevan dengan media *Counting Box*, yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II B di MIN 03 Kepahiang, Ibu Yulianti, S.Pd. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui konsep materi yang tepat guna diterapkan dalam media *Counting Box*, yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang digunakan dalam media ini adalah materi penjumlahan dan pengurangan dalam mata pelajaran Matematika, yaitu “pelajaran 1: penjumlahan bilangan 1–50” dan “pelajaran 2: pengurangan bilangan 1–50”.

Penjumlahan dan pengurangan merupakan konsep dasar dalam matematika yang perlu dikuasai agar siswa lebih mudah memahami materi selanjutnya. Selain itu, kedua konsep ini juga sering diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti memilih materi tersebut untuk dikembangkan sesuai dengan kompetensi awal siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 4.3
Kompetensi Awal dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Awal	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda – benda konkret.	1. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan bilangan 1-50. 2. Peserta didik dapat melakukan operasi pengurangan bilangan 1-50. 3. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-50 melalui soal cerita

b. Perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah tahapan perencanaan (*Design*) sebagai berikut:

a. Menyesuaikan materi dengan media

Pada tahap ini peneliti menentukan materi yang tepat pada media *Counting Box* yaitu materi penjumlahan dan

pengurangan 1 - 50 sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku. Pemilihan media *Counting Box* ini agar siswa termotivasi untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, media *Counting Box* juga membantu peserta didik memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

b. Pembuatan Media *Counting Box*

Pembuatan media *Counting Box* pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan bahan dari triplek dengan menggunakan desain bertemakan ayam dan telur. Setelah menentukan desain , bahan dan alat dengan rancangan dan proses pembuatan media meliputi: 1). Mengukur kayu sesuai yang diinginkan 2). Kemudian potong kayu yang sudah diukur 3). Sambungkan kayu menjadi persegi panjang lalu dipaku 4). Membuat rak telur dengan memotong kayu sesuai ukuran lalu dibentuk lingkaran kecil – kecil kemudian dibor 5). Media yang setengah jadi lalu di rampelas atau dihaluskan lalu di cat 6). Print out gambar lalu di cetak berupa stiker kemudian tempel di depan tutup media. 7). Bagian dalam *Counting Box* ditempelkan kertas manila berwarna merah dan kuning. 8). Menempelkan tulisan dan gambar di dalam box. 9). Menempelkan soal serta

jawaban soal penjumlahan dan pengurangan. 10). Meletakkan telur-telur ayam.

Adapun alat untuk membuat *Counting Box* sebagai berikut:1). Gergaji, 2). Penggaris, 3). Meteran, 4). Amplas, 5). Bor, 6). Palu, 7). Gunting , 8). Karter, 9). Print out, 10). Laptop, 11). Spidol.

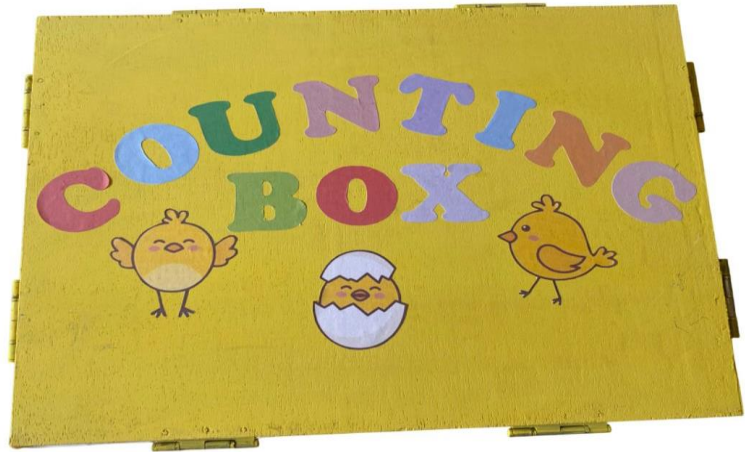
Adapun bahan untuk membuat media *Counting Box* sebagai berikut:1). Triplek, 2). Kayu, 3). Kuas, 4). Paku, 5). Lem fox, 6). Double tip, 7). Cat, 8). Kertas manila (merah kuning), 9). Karton putih , 10). Telur ayam mainan, 11). Engsel, 12). Push pins, 13). Mika plastic, 14). Kardus

c. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan (Development). Dalam tahap ini berisikan realisasi dari tahap desain. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media *Counting Box* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Nantinya media yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai saran dan komentar dari validator. Berikut adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

a. Tampak Depan Media *Counting Box*

Tampak depan media pembelajaran *Counting Box* sebelum dibuka.



Gambar 4.1 Tampilan Depan

b. Judul Media Pembelajaran *Counting Box*

Judul media pembelajaran *Counting Box* Setelah dibuka.



Gambar 4.2 Judul Media *Counting Box*

c. Soal Penjumlahan dan Pengurangan

Soal penjumlahan dan pengurangan yang masing-masing berjumlah 10 soal, secara keseluruhan berjumlah 20 soal, 10 soal penjumlahan dan 10 soal pengurangan.



Gambar 4.3 Soal Penjumlahan dan Pengurangan

d. Jawaban Soal Penjumlahan dan Pengurangan

Jawaban soal penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-

20



Gambar 4.4 Jawaban Soal

e. Papan Jawaban

Papan Jawaban untuk menempelkan soal dan jawaban pada media *Counting Box* yang mana nantinya setelah menempelkan soal dan mendapatkan jawaban yang benar, soal dan jawaban akan membentuk sebuah telur.



Gambar 4.5 Papan Jawaban

f. Telur Ayam Mainan Untuk Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan

Telur mainan untuk menghitung jawaban pada soal



Gambar 4.6 Telur Ayam Mainan

g. Rak Telur

Rak telur untuk meletakkan telur dan menghitung telur



Gambar 4.7 Rak Telur

d. Palu

Palu untuk memukul telur pada rak telur, sesuai soal.



Gambar 4.8 Palu

Setelah media pembelajaran *Counting Box* berhasil dikembangkan, tahap pengembangan selanjutnya adalah tahapan validasi produk media *Counting Box*. Validasi media pembelajaran *Counting Box* ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pengisian lembar validasi dilakukan secara offline. Lembar validasi berisikan kolom penilaian dan kolom anjuran ataupun pendapat yang meliputi aspek tampilan fisik media *Counting Box*, penyajian, kebahasaan, materi serta kesesuaian font, animasi, warna yang dibutuhkan oleh siswa kelas II SD/MI.

Tahap validasi ini berlangsung bertepatan pada tanggal 21 Mei – 17 Juni 2025, hingga dengan terhitung dari tanggal pemberian surat permohonan validasi sampai dengan pengisian validasi terakhir. Data yang diperoleh pada tahap validasi produk terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket dengan skala likert, dan data kualitatif berasal dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data hasil validasi dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian validator pada tiap item penilaian. Berikut tabel penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi.

Tabel 4.4
Keterangan Penilaian Validator

Penilaian	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
CS	Cukup Setuju	3
S	Setuju	4
SS	Sangat Setuju	5

Berikut penyajian hasil data berupa angket dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran *Counting Box*:

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi dilakukan oleh Ibu Syaripah, M.Pd selaku dosen prodi Tadris Matematika IAIN Curup. Angket validasi ahli materi akan disertakan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Skor
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Kompetensi Awal.	4
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	5
3	Masalah yang diberikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> membuat peserta didik tertarik untuk memecahkan masalah.	4
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dipahami oleh peserta didik.	4
5	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.	5
6	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang diberikan sudah dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep Matematika.	5
7	Informasi awal yang diberikan dalam media	5

	pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan materi.	
8	Permasalahan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan materi	4
Jumlah		36
Skor Maksimal		40
Persentase		90%

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase Skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan tabel hasil dari validator ahli materi rata – rata persentase sebesar 90% . Dilihat dari kualifikasi tingkat kelayakan pada tabel 3.2 dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Hasil validasi media dilakukan oleh Ibu Syaripah, M.Pd selaku dosen prodi Tadris Matematika IAIN Curup. Angket validasi ahli materi akan disertakan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Skor
1	Judul media pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat terlihat dengan jelas.	4
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Counting Box</i> telah jelas dan lengkap.	5
3	Gambar pada media pembelajaran <i>Counting Box</i> terlihat dengan jelas.	5
4	Media <i>Counting Box</i> dapat digunakan berulang-ulang.	5
5	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan.	5
6	Penggunaan warna pada media menarik perhatian peserta didik.	4
7	Media <i>Counting Box</i> dikemas dengan menarik.	5
8	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan.	4
9	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media.	5
10	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan mudah dipahami peserta didik.	4
11	Bahan yang digunakan mudah ditemukan.	5
12	Bahan media <i>Counting Box</i> tidak membahayakan.	5
13	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan tidak ketinggalan zaman.	4
14	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan mudah digunakan peserta didik.	5
15	Secara keseluruhan Desain media pembelajaran <i>Counting box</i> dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.	5
Jumlah		70
Skor Maksimal		75
Persentase		93%

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase Skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan tabel hasil dari validator ahli media rata – rata persentase sebesar 93% . Dilihat dari kualifikasi tingkat kelayakan pada tabel 3.2 dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi media dilakukan oleh Bapak Murni Yanto, M.Pd selaku dosen prodi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Curup. Angket validasi ahli materi akan disertakan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria	Skor
1	Penggunaan huruf yang tepat sehingga tulisan pada media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dibaca.	5
2	Penggunaan tanda baca yang tepat sehingga media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dipahami.	4
3	Media pembelajaran <i>Counting box</i> memiliki struktur urutan yang baik	4
4	Penggunaan kalimat perintah yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> telah sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan.	4
5	Ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa.	5
6	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat	4

	perkembangan peserta didik tingkat SD/MI.	
Jumlah		30
Skor Maksimal		35
Persentase		86%

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase Skor

$\sum X$: Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum X1$: Jumlah skor ideal dalam satu item

$$P = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$P = 86 \%$$

Berdasarkan tabel hasil dari validator ahli bahasa rata – rata persentase sebesar 86% . Dilihat dari kualifikasi tingkat kelayakan pada tabel 3.2 dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan.

2. Hasil Analisis Data

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis ini data ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dimana validator materi adalah Ibu Syaripah, M.Pd selaku dosen Tadris Matematika. Untuk validator media juga Ibu Syaripah, M.Pd selaku dosen Tadris Matematika. Selanjutnya validator bahasa adalah Bapak Murni Yanto, M.Pd selaku

dosen Tadris Bahasa Indonesia. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, dilampirkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli

NO	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator Ahli Materi	90%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Media	93%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Bahasa	86%	Sangat Layak
Rata – Rata		90%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.8 dari 3 validator ahli memperoleh rata – rata 90%. Hasil dari validasi ini menunjukkan bahwa media *Counting Box* telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan, dengan hal ini media *Counting Box* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan validator.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan disaat peneliti melihat hasil data dari analisis ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Disisi lain, revisi juga dilakukan peneliti dengan memperhatikan pernyataan atau saran dan tanggapan ahli materi dan bahasa serta ahli media. Berikut ini adalah beberapa sedikit revisi awal yang telah diselesaikan berdasarkan materi dan bahasa ahli media.

a. Judul Pada Media

Pada bagian Judul sebelum direvisi yaitu “AYO BERHITUNG” judul ini dianggap tidak memberitahu informasi tentang materi apa yang ada pada media pembelajaran *Counting Box*. Setelah direvisi judulnya di ubah menjadi “PENJUMLAHAN & PENGURANGAN”

dengan ini peserta didik akan mengetahui media *Counting Box* materi penjumlahan dan pengurangan.



Gambar 4.9
Bagian Judul Sebelum Direvisi



Gambar 4.10
Bagian Judul Sesudah Direvisi

b. Bagian Soal dan Jawaban

Pada bagian jawaban dan soal sebelum direvisi hanya berjumlah 1- 20, karna belum menyesuaikan dengan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II. Setelah di revisi soal dan jawaban menjadi 1- 50 dan di tambah soal kontekstual (cerita) di sesuaikan dengan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II.



Gambar 4.11
Bagian Jawaban dan Soal Sebelum Direvisi



Gambar 4.12
Bagian Jawaban dan Soal Sesudah Direvisi

c. Jumlah Telur

Jumlah telur sebelum direvisi berjumlah 20, setelah direvisi berjumlah 50 karena menyesuaikan materi pada modul ajar.



Gambar 4.13
Jumlah Telur Sebelum Direvisi



Gambar 4.14
Jumlah Telur Setelah Direvisi

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Desain Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.

Pada bagian ini akan membahas tentang desain pengembangan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang. Tahapan pada pengembangan yang dilakukan peneliti ini dimulai dari menganalisis, mendesain, dan mengembangkan. Pada penelitian skripsi dalam model ADDIE setidaknya melakukan tiga langkah dari lima tahapan model ADDIE, yakni Analysis, Design, dan

Development.¹ Maka dari itu pengembangan harus mengikuti langkah-langkah penyusunan dari analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, konsep pengembangan media *Counting Box* terhadap materi penjumlahan dan pengurangan, serta mengembangkan media *Counting Box* sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II. Seperti yang dikatakan Hasrian Rudi Setiawan dkk Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator.² Berdasarkan apa yang telah dipaparkan Hasrian Rudi Setiawan dkk pengembangan yang dilakukan hanya batas tahap *Development* menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Selanjutnya peneliti harus mengetahui syarat dan langkah pembuatan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Adapun langkah –langkah yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian yakni, 1) *Analysis* di dalam tahap analisis ini dilakukan sesuai dengan apa yang dibutuhkan guru dan peserta didik. Tujuan

¹ Tim Penyusun, *PEDOMAN PENULISAN SKRIPSI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH IAIN CURUP*, 2024, hlm 24.

² Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal, “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie,” *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (2021): 112–19, <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2>. hlm 112-119.

pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika. 2) *Design* dalam tahapan desain ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini antara lain: Memilih desain tampilan, pemilihan tema media pembelajaran, pemilihan warna, dan pemilihan format bahan ajar sesuai dengan kebutuhan. 3) *Development* atau pengembangan merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memvalidasi media yang dihasilkan maka dari itu pengembangan menghasilkan isi, dan mengembangkan media pendukung, melakukan revisi formatif, melakukan uji coba. Setelah tahapan pengembangan media *Counting Box* tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah tahapan validasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan praktisi angket. Didalam proses validasi ini juga produl media pembelajaran yang selesai divalidasi dilakukan tahapan revisi sebagai penyempurnaan media pembelajaran *Counting box*, sampai mendapatkan media pembelajaran *Counting Box* yang sesuai menurut penilaian validator.

Media *Counting Box* berupa kotak hitung berbentuk kotak, dengan tema ayam dan telur yang nanti nya akan ditempelkan stiker ayam dan telur di media *Counting Box*, pada bagian luar dan dalam, dengan warna

merah dan kuning pada media *Counting Box* akan menggambarkan warna yang cerah, agar menarik oleh peserta didik.

Media *Counting Box* adalah sebuah media yang dibuat dari bahan kayu atau triplek. Dan *counting box* juga merupakan media hitung yang dibuat oleh tangan manusia guna mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan media ini berbentuk kotak, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal. Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak. Berbagai macam media yang dirancang secara menarik untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar matematika. Media tersebut antara lain adalah *Counting Box*. Media ini merupakan media yang dirancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah dipahami.

2. Validasi Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang

Adapun validasi kelayakan dalam media *counting box* diperoleh melalui validasi ahli, Menurut Sugiyono proses validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini yaitu dilakukan bersama ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validator ahli materi divalidasi oleh Ibu Syaripah, M.Pd. selaku dosen prodi Tadris matematika. Adapun penilaian dari ahli materi disajikan dengan 8 indikator soal. Berdasarkan hasil keseluruhan dari validasi angket media pembelajaran *counting box* ialah 90% dengan kriteria sangat layak atau sangat baik.

Berikut adalah beberapa revisi produk yang telah divalidasi oleh ahli materi yaitu materi disesuaikan dengan modul ajar (Bilangan 1-50), kemudian di tambahkan soal kontekstual (soal cerita).



Gambar 4.15
Media *Counting Box* sebelum disesuaikan dengan modul ajar

Gambar 4.15 adalah media pembelajaran *Counting Box* sebelum disesuaikan dengan modul ajar, pada bagian soal dan jawabannya hanya berjumlah 20.



Gambar 4.16
Media Counting Box Setelah disesuaikan dengan modul ajar

Gambar 4.16 adalah media pembelajaran *Counting Box* setelah disesuaikan dengan modul ajar, pada soal dan jawabannya sudah direvisi menjadi 50, agar nantinya peserta didik bisa menggunakan media pembelajaran ini sampai bilang 50.



Gambar 4.17
Media Counting Box Sebelum ditambahkan soal Kontekstual

Gambar 4.17 adalah soal pada media *Counting Box* sebelum ditambahkan soal kontekstual (Soal Cerita), sebelum ditambahkan soal cerita, soal pada media *Counting Box* hanya berjumlah 20, 10 soal penjumlahan dan 10 soal pengurangan.



Gambar 4.18
Media *Counting Box* Setelah ditambahkan soal Kontekstual

Gambar 4.18 adalah media *Counting Box* setelah ditambahkan soal kontekstual (soal cerita), setelah ditambahkan soal cerita media *Counting Box* mempunyai 50 soal, dan media ini bisa digunakan sampai bilangan 1-50.

Validator ahli media divalidasi oleh Ibu Syaripah, M.Pd juga. Adapun penilaian dari ahli materi disajikan dengan 15 indikator soal. Penilaian media pembelajaran *Counting Box* diperoleh rata – rata sebesar 93%, dengan kriteria sangat layak atau sangat baik dengan keterangan media pembelajaran *Counting Box* bias digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah beberapa revisi produk yang telah divalidasi oleh ahli media yaitu jumlah telur yang disesuaikan dengan materi penjumlahan dan pengurangan (Bilangan 1-50), kemudian judul media yang awalnya “AYO BERHITUNG” direvisi menjadi “PENJUMLAHAN & PENGURANGAN”. Karena pada judul yang pertama tidak menjelaskan bahwa media *Counting Box* digunakan untuk materi apa, maka dari itu judul pada media pembelajaran *Counting Box* menjadi Penjumlahan dan Pengurangan.



Gambar 4.19
Jumlah telur sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 4.19 adalah jumlah telur sebelum dan sesudah direvisi, jumlah telur sebelum direvisi hanya berjumlah 20 butir, karena soalnya juga hanya berjumlah 20 soal dan belum menyesuaikan dengan modul ajar. Setelah direvisi jumlah telur pada media *Counting Box* berjumlah 50 karena sudah disesuaikan dengan modul ajar agar nantinya bisa digunakan dari bilangan 1-50.



Gambar 4.20
Judul sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 4.20 adalah judul pada media *Counting Box* sebelum dan sesudah direvisi, judul sebelum direvisi yaitu “AYO BERHITUNG” karena menurut validator ahli media judul dianggap tidak memberi tau media ini digunakan untuk materi apa, maka dari ini judul pada media *Counting Box* direvisi menjadi “PENJUMLAHAN PENGURANGAN”.

Validator ahli bahasa divalidasi oleh Bapak Murni Yanto, M.Pd. selaku dosen prodi Tadris Bahasa Indonesia. Adapun penilaian dari ahli materi disajikan dengan indikator soal. Berdasarkan hasil keseluruhan dari validasi angket media pembelajaran *counting box* ialah 86% dengan kriteria layak atau baik.

Penggunaan media pembelajaran *Counting Box* ini dilakukan pada proses didesain dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Dapat membuat peserta didik memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan mudah serta baik dan benar. Magne menjelaskan bahwa anak membutuhkan penggambaran visual dalam pembelajaran matematika secara tematik untuk mempermudah dalam mencapai hasil belajar matematika permulaan yang optimal. Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak. Berbagai macam

media yang dirancang secara menarik untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar matematika. Media tersebut antara lain adalah *Counting Box*. Media ini merupakan media yang di rancang semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pembelajaran tidak terkesan membosankan serta mudah dipahami.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada data hasil penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang, ini juga menjawab rumusan masalah penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Desain pengembangan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang, pengembangan media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang menggunakan tiga tahapan. Tiga tahapan ini adalah *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Dari tahapan yang telah dilaksanakan mulai dari tahap *analysis* yaitu proses menganalisis kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru, analisis materi yang cocok untuk media pembelajaran *Counting Box*. Tahap selanjutnya yaitu *design* dimana tahap ini dilakukan perancangan proses pembuatan media pembelajaran *Counting Box* yaitu mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini antara lain: Memilih desain tampilan, pemilihan tema media pembelajaran, pemilihan warna, dan pemilihan format bahan ajar sesuai dengan kebutuhan. Tahapan terakhir didalam penelitian ini adalah

Development pada proses ini pengembangan media pembelajaran *Counting Box* sesuai dengan rancangan yang sudah dipilih pada tahapan sebelumnya, setelah tahapan pengembangan, maka tahapan selanjutnya yaitu tahap validasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terkait media pembelajaran *Counting Box* yang dibuat.

2. Validasi media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang, hasil penilaian validasi media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang yang telah dikembangkan secara keseluruhan memberikan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MIN 03 Kepahiang memenuhi kriteria sangat baik atau sangat valid dan dapat digunakan oleh siswa kelas II MIN 03 Kepahiang dan guru didalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Counting Box* serta berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan sebelumnya terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Guru dan peserta didik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *Counting Box* yang dikembangkan ini guna membantu pembelajaran matematika sebagai alternative sumber belajar agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar matematika.

2. Disarankan penelitian ini mampu digunakan sebagai referensi atau masukan sehingga media pembelajaran *Counting Box* yang dikembangkan dapat lebih menarik dengan animasi dan ilustrasi yang menyesuaikan dengan materi.
3. Peneliti selanjutnya disarankan dapat membuat media pembelajaran *Counting Box* dengan materi yang berbeda dari penelitian yang telah dilakukan.
4. Peneliti selanjutnya disarankan penelitian ini dijadikan referensi atau masukan sehingga media pembelajaran *Counting Box* yang telah dikembangkan saat ini bisa lebih dikembangkan lagi sesuai dengan tahapan yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Pendidikan, Islam Di, and M A N Medan. "Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di MAN 1 Medan." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 2 (2022): <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.
- Boru, Mariana Sanita, and Lukman El Hakim. "Desain Pembelajaran Bilangan Bulat Untuk Peserta Didik Tunarungu Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)" 2 (2022)
- Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana, 2016.
- Dr. M.Ilyas Ismail, M.Pd., M.Si. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.
- Fadillah, Ayu Aisyah, Asep Sukenda Egok, and Novianti Mandasari. "Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau" 1, no. 2 (2022)
- Hermanto, Bambang. "Perekayasaan Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." *Foundasia* 11.2, 2020.
- Hilmi Manba'ul Hikam. "Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi," 2023.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.9>.
- Kholil, Mohammad. "Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember." *FENOMENA* 15, No. 2, 2023,.
- Kholil, Mohammad, and Silvi Zulfiani. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da ' Watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi Mohammad Kholil" 1, no. 2 (2020).
- Millah, Ahlan Syaeful, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, and Eris Ramdhani. "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023) .
- Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan Model Pembelajaran Endang Mulyatiningsih," n.d. <https://www.academia.edu/download/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018):. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Panjaitan, Restu, Endang Sri Mujiwati, and Kukuh Andri Aka. "Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2." *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 2 (2022) <https://doi.org/10.54082/jupin.83>.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Intitut agama islam negeri Curup*, 2024.
- Pidil Rahman, M.Pd. "Wawancara Kepala Madrasah MIN 03 Kepahiang," 2024.
- Rahayu, Eka, Daimatus Soleha, Universitas Islam, Zainul Hasan, and Genggong Probolinggo. "Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (MI)" 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4070/http>.
- Safira, Ajeng Rizki, and Ayunda Sayyidatul Ifadah. *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Gresik Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020.
- Sari, Nurlita, and Rita Aryani. "Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak" 9, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5817>.
- Sasmita, Rimba Sastra, and Nyoto Harjono. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021). <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal. "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie." *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (2021): 112–19. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2..>
- Wulandari, Suci, and Susanti Prasetyaningrum. "Media Stamp Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner Di Sekolah Dasar" 5 (2018) <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.2977>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II MIN 03 KEPAHANG

Peneliti
ANNISA FAUZIYAH SALSABILA
NIM.21591020

Pengisi Angket

Nama : Retno Vinita, S.Pd.

NIP : -

Pengajar Kelas : 2A

Asal Sekolah : MIN 03 KEPAHANG

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU

Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan isi dan tampilan angket analisis kebutuhan guru terlampir. Komentar dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kekurangan angket ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan yang tersedia dengan tanda (✓) pada kolom tanggapan STB, TB, KB, B, SB.
- Pedoman Penilaian
 - Tanggapan STB jika sangat tidak butuh
 - Tanggapan TB jika tidak butuh
 - Tanggapan KB jika kurang butuh
 - Tanggapan B jika butuh
 - Tanggapan SB jika sangat butuh
- Jika menurut Bapak/Ibu masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon dituliskan pada tempat yang tersedia.
- Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, semoga Bapak/Ibu diberikan kesehatan dan bahagia selalu.

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan					✓
2	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika			✓		
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami					✓
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa			✓		
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi siswa			✓		
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang relevan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi				✓	
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan					✓
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna					✓
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran			✓		
12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang			✓		
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta didik					✓
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif					✓
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti					✓
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan			✓		
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik			✓		
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan pengurangan					✓
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>					✓
Total						
Persentase (%)						

Komentar:

Pengisi Angket,

Retno Vinita, S.Pd.
NIP. -

LEMBAR ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COUNTING BOX* PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II MIN 03 KEPAHIANG

Peneliti
ANNISA FAUZIYAH SALSABILA
NIM.21591020

Pengisi Angket	
Nama	: YULIANTI, S.Pd
NIP	: 198807282023212031
Pengajar Kelas	: II (DUA)
Asal Sekolah	: MIN 03 KEPAHIANG

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU

Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan isi dan tampilan angket analisis kebutuhan guru terlampir. Komentar dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kekurangan angket ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan yang tersedia dengan tanda (✓) pada kolom tanggapan STB, TB, KB, B, SB.
- Pedoman Penilaian
 - Tanggapan STB jika sangat tidak butuh
 - Tanggapan TB jika tidak butuh
 - Tanggapan KB jika kurang butuh
 - Tanggapan B jika butuh
 - Tanggapan SB jika sangat butuh
- Jika menurut Bapak/Ibu masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon dituliskan pada tempat yang tersedia.
- Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, semoga Bapak/Ibu diberikan kesehatan dan bahagia selalu.

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan				✓	
2	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika					✓
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami				✓	
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa				✓	
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi siswa					✓
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang relevan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi				✓	
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan				✓	
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna					✓
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran				✓	
12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang					✓
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta didik					✓
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif					✓
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti					✓
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan				✓	
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓	
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik					✓
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan pengurangan				✓	
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>				✓	
Total						
Persentase (%)						

Komentar:

Pengisi Angket,

YULIANTI, S.Pd
NIP. 198807282023212031

Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Nama : A.S.I.F.A
 Kelas : IX-B
 Sekolah : MIA 03 Kertajaya

Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon Ananda memilih satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓) pada kotak pilihan jawaban pada setiap pertanyaan yang tersedia pada kolom tanggapan STB, TB, KB, B, SB.
- Pedoman Penilaian
 - Tanggapan STB jika sangat tidak butuh
 - Tanggapan TB jika tidak butuh
 - Tanggapan KB jika kurang butuh
 - Tanggapan B jika butuh
 - Tanggapan SB jika sangat butuh
- Informasi yang Ananda berikan tidak ada kaitannya dengan prestasi belajar Ananda sebagai siswa di SD/MI. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat ananda sekalian.
- Terima kasih atas kesediaan ananda dalam mengisi angket ini, semoga ananda diberikan kesehatan dan bahagia selalu.

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan				✓	✓
2	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika					✓
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami				✓	
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa					✓

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		STB	TB	KB	B	SB
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi siswa					✓
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang relevan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi			✓		
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan					✓
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna					✓
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran					✓
12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang					✓
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta didik					✓
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif				✓	
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti				✓	
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan					✓
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik					✓
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan pengurangan				✓	
20	Butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>				✓	
Total						
Persentase (%)						

Komentar:

Pengisi Angket,
A.S.I.F.A

Lampiran 3 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Guru

NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden	
		Res 1	Res 2
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	4	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	4
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	4
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	5	5
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dilengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	4	4
12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang-ulang	4	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	5

15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti	5	5
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	4	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Couting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	4	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4
Total		92	90
Skor Maksimal		100	100
Persentase (%)		92%	90%
Rata – Rata		91%	

Lampiran 4 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden									
		Res 1	Res 2	Res 3	Res 4	Res 5	Res 6	Res 7	Res 8	Res 9	Res 10
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang di lengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang- ulang	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat - kalimat yang mudah dimengerti	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Total		94	93	93	90	91	93	90	92	93	90
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)		94%	93%	93%	90%	91%	93%	90%	92%	93%	90%

NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden									
		Res 12	Res 12	Res 13	Res 14	Res 15	Res 16	Res 17	Res 18	Res 19	Res 20
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang di lengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang- ulang	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat - kalimat yang mudah dimengerti	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Total		94	93	93	90	91	93	90	92	93	90
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)		94%	93%	93%	90%	91%	93%	90%	92%	93%	90%

NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden									
		Res 21	Res 22	Res 23	Res 24	Res 25	Res 26	Res 27	Res 28	Res 29	Res 30
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang di lengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang- ulang	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat - kalimat yang mudah dimengerti	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Total		94	93	93	90	91	93	90	92	93	90
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)		94%	93%	93%	90%	91%	93%	90%	92%	93%	90%

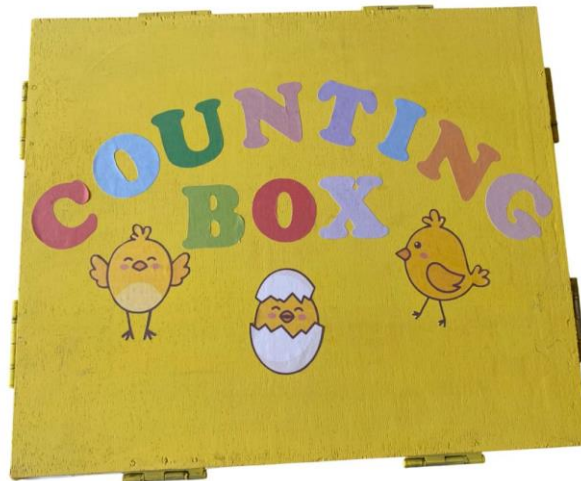
NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden									
		Res 31	Res 32	Res 33	Res 34	Res 35	Res 36	Res 37	Res 38	Res 39	Res 40
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang di lengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang- ulang	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat - kalimat yang mudah dimengerti	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Total		94	93	93	90	91	93	90	92	93	90
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)		94%	93%	93%	90%	91%	93%	90%	92%	93%	90%

NO	Pertanyaan	Tanggapan Responden									
		Res 41	Res 42	Res 43	Res 44	Res 45	Res 46	Res 47	Res 48	Res 49	Res 50
1	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> saat proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Butuh media pembelaran <i>Counting Box</i> yang praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
3	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Matematika	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang mudah di pahami	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5
5	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang memiliki ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan kompetensi Siswa	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
7	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang revelan antara materi, contoh, tugas, dan evaluasi	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
9	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang membantu dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
10	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menarik dari segi gambar dan warna	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang di lengkapi contoh-contoh dalam materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

12	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat digunakan berulang- ulang	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
13	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang tidak membahayakan peserta Didik	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
14	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat membuat siswa lebih aktif	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> dengan kalimat - kalimat yang mudah dimengerti	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
16	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang menyenangkan	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
17	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Butuh media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
19	Pada bagian akhir dalam penggunaan Media <i>Counting Box</i> tersebut apakah butuh ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi penjumlahan dan Pengurangan	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
20	Apakah butuh menggunakan bahan yang bagus pada media pembelajaran <i>Counting Box</i>	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Total		94	93	93	90	91	93	90	92	93	90
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)		94%	93%	93%	90%	91%	93%	90%	92%	93%	90%

Lampiran 5 Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang



Tampilan Depan Media *Counting Box*



Tampilan Bagian Dalam Media *Counting Box*



Soal Penjumlahan dan Pengurangan

Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan



Jawaban Pada Media Counting Box



Rak Telur



Telur Ayam Mainan

Lampiran 6 Angket Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi

ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

Nama : Syarifah, M. Pd
 NIP : 19860119 201503 2002
 Pekerjaan : Dosen Tadris Matematika

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dan mengetahui kelayakan media *Counting Box* (kotak hitung) pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

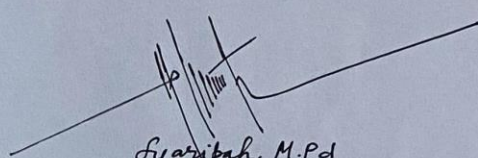
No	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Kompetensi Awal.				✓	
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					✓
3	Masalah yang diberikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> membuat peserta didik tertarik untuk memecahkan masalah.				✓	
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
5	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.					✓
6	Media pembelajaran <i>Counting Box</i> yang diberikan sudah dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep Matematika.					✓
7	Informasi awal yang diberikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan materi.					✓
8	Permasalahan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> sesuai dengan materi				✓	
Total Skor						
Rata - rata						

Komentar/Saran:

1. Materi disesuaikan dengan modul ajar. (Bilangan 1-50)
2. Di tambahkan soal kontekstual (
- 3.

Curup, 02 Juni 2025

Ahli Materi,



Syarifah, M.Pd

NIP. 19860114 201503 2002

Lampiran 7 Angket Uji Kelayakan Oleh Ahli Media

ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA

Nama : Syarifah, M. Pd
 NIP : 19860114 201503 2002
 Pekerjaan : Dosen Prodi Tadris Matematika

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dan mengetahui kelayakan media *Counting Box* (kotak hitung) pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

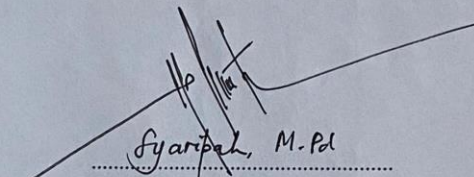
No	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Judul media pembelajaran <i>Counting Box</i> dapat terlihat dengan jelas.				✓	
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Counting Box</i> telah jelas dan lengkap.					✓
3	Gambar pada media pembelajaran <i>Counting Box</i> terlihat dengan jelas.					✓
4	Media <i>Counting Box</i> dapat digunakan berulang-ulang.					✓
5	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan.					✓
6	Penggunaan warna pada media menarik perhatian peserta didik.				✓	
7	Media <i>Counting Box</i> dikemas dengan menarik.					✓
8	Gambar serta ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan.				✓	
9	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media.					✓
10	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan mudah dipahami peserta didik.				✓	
11	Bahan yang digunakan mudah ditemukan.					✓
12	Bahan media <i>Counting Box</i> tidak membahayakan.					✓
13	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan tidak ketinggalan zaman.				✓	
14	Media <i>Counting Box</i> materi penjumlahan dan pengurangan mudah digunakan peserta didik.					✓
15	Secara keseluruhan Desain media pembelajaran					✓

Counting box dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.						
Total Skor						
Rata - rata						

Komentar/Saran

- Pada Media, disesuaikan dengan materi, (+ jumlah telur sesuai materi)
- Judul pada media ditambahkan (penjijatan dan penguraian)

Curup, 02 Juni 2025
Ahli Media,


Syarifah, M. Pd
NIP. 1986014 201503 2002

Lampiran 8 Angket Uji Kelayakan Oleh Ahli Bahasa

ANGKET UJI KELAYAKAN AHLI BAHASA

Nama : Murni Yanto, M.Pd

NIP :

Pekerjaan : Dosen Prodi Tadris Bahasa Indonesia.

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa dan mengetahui kelayakan media *Counting Box* (kotak hitung) pada mata pelajaran matematika yang telah dikembangkan. Jawaban dan saran dari Bapak/Ibu berikan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Terima kasih atas partisipasinya.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom berdasarkan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

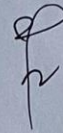
No	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan huruf yang tepat sehingga tulisan pada media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dibaca.					✓
2	Penggunaan tanda baca yang tepat sehingga media pembelajaran <i>Counting Box</i> mudah dipahami.				✓	
3	Media pembelajaran <i>Counting box</i> memiliki struktur urutan yang baik.				✓	
4	Penggunaan kalimat perintah yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Counting Box</i> telah sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan.				✓	
5	Ketetapan dalam penggunaan kaidah bahasa.					✓
6	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat SD/MI.				✓	
Total Skor						
Rata - rata						

Komentar/Saran:

Berkas, Giron & lanjutkan

Curup, 17 - 6 - 2025

Ahli Bahasa,



Marini Perata

NIP. 196512121981031000

Lampiran 9 Modul Ajar Matematika Kelas II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

MATEMATIKA KELAS II

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS AWAL

Penyusun	: Annisa Fauziyah Salsabila
Nama Sekolah	: MIN 03 Kepahiang
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: MIN
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: II
Materi Pembelajaran	: Penjumlahan dan Pengurangan
Alokasi Waktu	: 6 JP (3 x 90 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- Bernalar kritis dan bergotong royong
- Peserta didik mampu menganalisis suatu yang ia terima dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

D. Sarana dan Prasarana

Prasarana : Ruang Kelas II

Sarana :

Media

- a. Visual
 - Papan tulis
 - Media Counting Box

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKS Matematika
2. Spidol
3. Speaker Bluetooth

E. Target Siswa

Siswa kelas II

F. Model Pembelajaran

Model : Discovery Learning

Metode : Ceramah dan tanya jawab

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan bilangan 1-50
2. Peserta didik dapat melakukan operasi pengurangan bilangan 1-50
3. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-50 melalui soal cerita

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami materi tentang penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menentukan jumlah telur yang dibeli

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Operasi hitung apa yang sebaiknya yang digunakan untuk menghitung jumlah telur?
2. Operasi hitung apa yang sebaiknya yang digunakan untuk mengurangi jumlah telur?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Guru menyiapkan ruang kelas, media, alat dan bahan pembelajaran, buku panduan guru serta siswa.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas
3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
4. Guru menarik perhatian siswa dengan Ice Breaking
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya
6. Untuk mengawali pembelajaran, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti.

1. Guru menyampaikan pertanyaanam terkait materi penjumlahan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapat

Alternatif pertanyaan yang dapat di ajukan diantaranya :

- 1) Apakah kalian pernah menghitung suatu benda seperti buah, permen dll?
2. Setelah merangsang peserta didik dengan mengajukan pertanyaan, guru menjelaskan materi terkait Penjumlahan
3. Setelah menjelaskan materi, guru memastikan bahwa siswa sudah paham dengan materi yang telah di pelajari
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi
5. Kemudian, guru menunjukkan serta menjelaskan media *Counting Box*
6. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba media *Counting Box*

7. Setelah itu, Guru memberikan lembar kerja peserta didik
8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil lembar kerja siswa

Kegiatan Penutup

1. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan
2. Guru memberikan tugas rumah
3. Mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dengan di pimpin oleh ketua kelas
4. Pembelajaran ditutup dengan salam

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas
3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
4. Guru menarik perhatian siswa dengan Ice Breaking
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya
6. Untuk mengawali pembelajaran, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti.

1. Guru menyampaikan pertanyaam terkait materi pengurangan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapat
Alternatif pertanyaan yang dapat di ajukan diantaranya :
 - a. Apakah kalian tau dengan materi pengurangan?
2. Setelah merangsang peserta didik dengan mengajukan pertanyaan, guru menjelaskan materi terkait Pengurangan
3. Setelah menjelaskan materi, guru memastikan bahwa siswa sudah paham dengan materi yang telah di pelajari

4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi
5. Kemudian, guru menunjukkan serta menjelaskan media *Counting Box* dengan cara Pengurangan sesuai dengan materi
6. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba media *Counting Box*
7. Setelah itu, Guru memberikan lembar kerja peserta didik
8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil lembar kerja siswa

Kegiatan Penutup

1. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan
2. Guru memberikan tugas rumah
3. Mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dengan di pimpin oleh ketua kelas
4. Pembelajaran ditutup dengan salam

Pertemuan 3

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas
3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
4. Guru menarik perhatian siswa dengan Ice Breaking
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya
6. Untuk mengawali pembelajaran, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti.

1. Guru menyampaikan pertanyaanam terkait materi penjumlahan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapat

Alternatif pertanyaan yang dapat di ajukan diantaranya :

- 1) Jika ayam bertelur dipagi hari 5 butir dan bertelur 3 butir di sore hari, berapa jumlah telur ayam hari ini?
- 2) Ayam bertelur 10 butir dan pecah 4 butir, berapa sisa ayam yang tidak pecah?
2. Setelah merangsang peserta didik dengan mengajukan pertanyaan, guru menjelaskan materi terkait Penjumlahan dan Pengurangan dalam bentuk cerita
3. Setelah menjelaskan materi, guru memastikan bahwa siswa sudah paham dengan materi yang telah di pelajari
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi
5. Kemudian, guru menunjukkan serta menjelaskan media *Counting Box* , sesuai dengan materi yang telah di jelaskan
6. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba media *Counting Box*
7. Setelah itu, Guru memberikan lembar kerja peserta didik
8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil lembar kerja siswa

Kegiatan Penutup

1. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan
2. Guru memberikan tugas rumah
3. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dengan di pimpin oleh ketua kelas
4. Pembelajaran ditutup dengan salam

F. ASESMEN

Asesmen Awal

- Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik, guru memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai materi yang telah dipelajari baik secara lisan maupun tulis.
- Contoh instrumen:
- Apa yang kamu ketahui tentang materi yang telah dipelajari ?
- Pemetaan Penguasaan Kompetensi Peserta didik hasil asesmen awal

NO	Kompetensi dan Lingkup Materi	Sudah (%)	Belum (%)
1			
2			
3			
4			
5			

Tindak lanjut hasil asesmen awal

No	Nama	No Soal					Nilai	Tindak Lanjut
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
	Dst							

Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

- Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
- Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
- Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode tanya jawab

Assesmen Sumatif

Asesmen Pengetahuan Teknik Asesmen:

Tes : Tertulis

Non Tes : Observasi

Asesmen Keterampilan

Teknik Asesmen : Kinerja

Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

G. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Memberi tugas peserta didik yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan pada Modul Belajar Praktis Matematika SD/MI Kelas II Semester 1 terbitan CV VIVA PAKARINDO halaman 31.

Remidial

Memberi tugas peserta didik yang memperlihatkan kemampuan di bawah kompetensi yang sedang diajarkan pada Modul Belajar Praktis

Matematika SD/MI Kelas II Semester 1 terbitan CV VIVA PAKARINDO
halaman 31.

H. REFLEKSI SISWA DAN GURU

Refleksi Guru

1. Adakah peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran?
2. Hal apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?
3. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran hari ini?

Refleksi Siswa

1. Apakah kalian sudah paham pembelajaran hari ini?
2. Bagian mana yang paling kalian sukai?
3. Apa yang paling tidak kamu sukai pada pembelajaran hari ini?

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

Lembar kerja peserta didik tersedia pada Modul Belajar Praktis Matematika
SD/MI Kelas II Semester 1 terbitan CV VIVA PAKARINDO.

- a. Asesmen Diagnostik halaman 19.
- b. Aktivitas halaman 22 dan 23 tentang berbagai cara melakukan penjumlahan.
- c. Aktivitas halaman 26 tentang berbagai cara melakukan pengurangan.
- d. Aktivitas halaman 28 tentang membuat dan menyelesaikan soal cerita penjumlahan.
- e. Asesmen Sumatif Tengah Semester 1 halaman 32 dan 33.

B. GLOSARIUM

Penjumlahan : Menggabungkan dua angka atau lebih untuk mendapatkan total baru.

Pengurangan : Persamaan yang menunjukkan pengurangan suatu bilangan dari bilangan lain dengan jawaban akhir

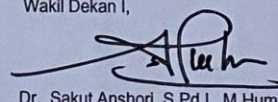
C. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bacaan terkait materi Penjumlahan dan Pengurangan pada *Modul Belajar Praktis Matematika SD/MI Kelas II Semester 1* terbitan CV VIVA PAKARINDO halaman 19 s.d. 29.

Lampiran 10 SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBİYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax : (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id					
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH Nomor : Tahun 2024 Tentang					
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP					
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;				
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 01/58/B/11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ; 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ; 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup .				
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr. Annisa Fauziah Salsabila tanggal 19 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024				
MEMUTUSKAN :					
Menetapkan Pertama	<table border="0"> <tr> <td>1. Wiwini Arbaini, M.Pd</td> <td>197210042003122003</td> </tr> <tr> <td>2. Fevi Rahmadani, M.Pd</td> <td>199402172019032016</td> </tr> </table>	1. Wiwini Arbaini, M.Pd	197210042003122003	2. Fevi Rahmadani, M.Pd	199402172019032016
1. Wiwini Arbaini, M.Pd	197210042003122003				
2. Fevi Rahmadani, M.Pd	199402172019032016				
Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Annisa Fauziah Salsabila N I M : 21591020 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MIN 03 Kepahiang					
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;				
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;				
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;				
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;				
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;				
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;				
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 19 Desember 2024 Dekan,					
Sutarto					
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup ; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama ; 4. Mahasiswa yang bersangkutan					

Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
Nomor	: 416 /In.34/FT/PP.00.9/04/2025	21 April 2025
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Kementerian Agama Kabupaten Kepahiang		
Assalamualaikum Wr, Wb Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Annisa Fauziah Salsabila	
NIM	: 21591020	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang	
Waktu Penelitian	: 21 April s.d 21 Juli 2025	
Tempat Penelitian	: MIN 03 Kepahiang	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih		
		a.n Dekan Wakil Dekan I,  Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum NIP. 19811020 200604 1 002
Tembusan : disampaikan Yth ; 1. Rektor 2. Warek 1 3. Ka. Biro AUAK		

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dari Kemenag



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG
 Jalan Lintas Kepahiang-Curup Komplek Perkantoran Desa Kelopak Kepahiang 39172
 Telepon (0732) 393007; Faksimili (0732) 393007
 website: <https://kepahiang.kemenag.go.id>

Nomor : B-49/KK.07.08.2/PP/04/2025 24 April 2025
 Lamp. : -
 Sifat : Biasa
 Hal : Izin Penelitian

Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Curup

Menindak lanjuti Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 416/In.34/FT/PP.00.9/04/2025 tanggal 21 April 2025 perihal : Permohonan Izin Penelitian Kepada :

Nama : **Annisa Fauziah Salsabila**
 NIM : 21591020
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.
 Waktu Penelitian : 21 April 2025 s.d 21 JULI 2025
 Lokasi Penelitian : MIN 03 Kepahiang

Berikut kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikian disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala



Imam Ghozali

Tembusan:

1. Ka. Kankemenag Kab. Kepahiang
2. Ka. Kanwil. Kemenag. Prov. Bengkulu

Lampiran 13 Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 03 KEPAHANG
Terakreditasi A
 NPSN : 60705306 NSM : 111117080003
 Alamat : Jl. Raya Durian Depun No. 63 Kelurahan Durian Depun Kec. Merigi
 Email : min03duriandepun@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN
 No : B-319/MI.07.25/PP.00/06/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

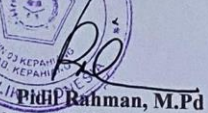
Nama	: Pidil Rahman, M.Pd
Jabatan	: Kepala sekolah
Unit sekolah	: MIN 03 Kepahiang
Alamat sekolah	: Jalan Raya Durian Depun Kecamatan Merigi Kabupaten Kepahiang

Berdasarkan surat rekomendasi dari Kementrian Agama Kabupaten Kepahiang No: B-49/Kk.07.08.2/PP/04/2025 rekomendasi penelitian atas nama:

Nama	: Annisa Fauziyah Salsabila
Nim	: 21591020
Pekerjaan	: Mahasiswa
Fakultas/prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang.
Waktu	: 21 April 2025 s.d 21 Juli 2025

Benar nama tersebut telah melakukan penelitian di MIN 03 Kepahiang untuk kepentingan skripsi yang berjudul ***"Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang"***.
 Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenar benarnya dan dapat digunakan semestinya.



Kepahiang, 18 Juni 2025
 Kepala

Pidil Rahman, M.Pd
 NIP.197503161998031005

Lampiran 14 Wawancara Kepala Sekolah



Lampiran 15 Dokumentasi Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa



BIODATA PENULIS



Annisa Fauziyah Salsabila adalah nama penulis dari skripsi ini. Penulis lahir pada tanggal 08 Juli 2003 di Depok Provinsi Jawa Barat. Lahir dari kedua orang tua hebat Ayah Hendri Kusnadi dan Bunda Basiah Rita, anak pertama dari 2 bersaudara. Menempuh pendidikan yang dimulai dari TK Kartika. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat SD di SD Unggulan Aisyiyah (UA) Rejang Lebong. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat menengah di SMP Kreatif Aisyiyah Rejang Lebong lulus pada tahun 2017, lalu lanjut ke pendidikan tingkat atas di SMAN 01 Rejang Lebong (SMANSA RL) lulus pada tahun 2020 hingga akhirnya bisa melanjutkan studi Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Fakultas Tarbiyah mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Tahun 2021. Selama menjalani masa perkuliahan penulis lebih banyak berfokus pada kegiatan akademik dan pengembangan diri secara mandiri diluar organisasi formal. Sekarang penulis sedang mempersiapkan diri untuk dapat menjadi salah satu tenaga pendidik yang profesional. Dengan usaha dan ketekunan yang tinggi penulis dapat menyelesaikan pendidikan studi pendidikan di level Universitas. Penulis berharap dapat memberikan dampak positif kepada semua aspek kehidupan yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang setulus hati atas penyelesaian skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN 03 Kepahiang”