

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu hak dan kewajiban setiap warga negara baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal, hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2005 pasal 5 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu serta pada pasal 6 menyebutkan bahwa setiap warga negara berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Hak dan kewajiban pendidikan bukan secara tidak sengaja terjadi, akan tetapi kebutuhan setiap manusia yang harus terpenuhi guna meningkatkan mutu kehidupan, karena dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan berarti usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah rangkaian pembelajaran untuk peserta didik agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir.¹

Memasuki era perkembangan pendidikan yang semakin maju lembaga pendidikan harus mempunyai strategi dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya. Dalam praktik pembelajaran yang terjadi, harus didukung oleh sistem kerja pendidik yang mendominasi tercapainya tujuan pendidikan, salah satunya menggunakan alat pembelajaran yang layak dan cocok untuk peserta didik. Lembaga pendidikan adalah lembaga yang memberikan layanan pendidikan formal mulai dari jenjang prasekolah hingga perguruan tinggi yang bersifat umum atau khusus. Lembaga pendidikan biasanya memiliki strategi yang bermacam-macam guna meningkatkan mutu sumber daya manusia yang ada di dalamnya. Kebijakan pemerintah juga menjadi salah satu faktor pendorong tercapainya suatu tujuan pendidikan. Dengan mutu pendidikan yang baik sebagaimana pendapat umum dikatakan bahwa kemakmuran suatu bangsa berkaitan erat dengan kualitas mutu pendidikannya.² Dengan demikian

¹ Inri Novita Dwianti, Rekha Ratri Julianti, dan Ega trisna Rahayu, "Pengaruh Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 4 (2021): 675.

² M. Nugroho Adi Saputro dan Bachtiar Hadi, "Pengembangan System Penjaminan Mutu Pendidik untuk Meciptakan Seorang Pendidik yang Profesional", *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 11 (2022): 3.746.

dapat diartikan bahwa ada beberapa hal yang menjadi faktor tercapainya suatu tujuan pendidikan serta meningkatnya mutu pendidikan di suatu tempat.

Salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan yaitu kurikulum pembelajaran. Peralihan kurikulum menjadi salah satu bentuk perkembangan pendidikan yang terjadi di Indonesia. Usaha pendidik dalam mengikuti perkembangan pendidikan mengharuskan peserta didik ikut andil di dalamnya. Salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran yaitu media yang digunakan. Subyek yang dapat mengendalikan situasi perubahan kebijakan pemerintah mengenai perkembangan kurikulum yang menjadi dasar pendidikan yaitu pendidik. Ujang Jamaludin (2007) menyebutkan bahwa peran pendidik dalam proses pembelajaran yaitu sebagai pendidik, pendidik, pembimbing, pelatih, konsultan, inovator, model dan panutan.³ Pendidik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendidik dituntut untuk memiliki skill yang profesional.

Dengan situasi yang terjadi di era *new normal* atau pasca Covid-19 tentunya menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan khususnya pendidik sebagai pendidik. Dalam hal ini karakter peserta didik mengalami perubahan yang mengakibatkan pemahaman peserta didik berubah dan menurun. Meski tidak terlalu signifikan akan tetapi hal ini juga menjadi salah satu permasalahan pendidikan yang harus dituntaskan. Ketika pembelajaran *daring* berlangsung, media yang digunakan terbatas. Media pembelajaran yang hanya memberikan materi tanpa memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencoba sesuatu hal yang baru. Media pembelajaran yang digunakan berdampak kurang baik terhadap hasil pemahaman peserta didik kemudian terjadi penurunan pada hasil belajar peserta didik.

Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan yang termasuk teknologi perangkat keras. Ketiga pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya

³ Rita Novia Elviana, M. Hosnan, dan Suparno, "Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Disiplin pada Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Pembelajaran di SDN Karawaci Baru 6", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2022): 208.

proses belajar pada diri peserta didik.⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang mendasari perlunya perubahan praktek pembelajaran di kelas yang masih sangat tradisional adalah faktor psikologis yang ditandai dengan munculnya teori belajar yang dikenal dengan behavioristik. Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (stimulus-Respon). Teori Behavioristik mementingkan faktor lingkungan, menekankan pada faktor bagian, menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode obyektif, sifatnya mekanis dan mementingkan masa lalu.

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang penting. Dianggap penting karena segala aspek ada di dalamnya baik nilai-nilai sosial, teknologi, ekonomi, hingga industri. Melihat hal ini, pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika dianggap materi yang menjadi dasar disegala materi. Matematika berkembang menjadi materi yang tidak hanya berkaitan dengan angka. Hal ini bertujuan untuk mengubah pandangan peserta didik agar dapat berpikir lebih luas. Matematika selalu menjadi materi yang dianggap sulit. Pandangan inilah yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cenderung malas untuk mempelajari matematika lebih dalam.

Dalam penelitian yang telah dilakukan Nurul Amalia dan Een Ceunah mengenai analisis kesulitan belajar Matematika pada peserta didik kelas III sekolah dasarmenyatakan bahwa, adapun faktor yang membuat peserta didik kesulitan belajar adalah sikap dan minat peserta didik yang rendah, di mana peserta didik tidak menyukai pelajaran Matematika yang membuat peserta didik menjadi tidak memperhatikan pendidik saat pelajaran Matematika berlangsung sehingga peserta didik merasa tidak semangat saat pelajaran berlangsung. Peserta didik lebih fokus menghafal konsep

⁴ Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkal Susu", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 812.

melalui buku ajar ataupun konsep yang diberikan pendidik tanpa ada rasa ingin tahu mengenai maksud dan isinya.⁵ Oleh sebab itu, pendidik harus menguasai kompetensi guna memberikan pembelajaran yang bermutu dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya kompetensi yang dimiliki pendidik telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 Tahun 2007 tentang standar akademik dan kompetensi pendidik pada pasal 1 yang berbunyi bahwa setiap pendidik wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi pendidik yang berlaku secara nasional. Ada empat kompetensi pendidik yang harus dikuasai oleh pendidik yaitu, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Selain itu, kompetensi pendidik adalah seperangkat kemampuan yang harus dimiliki oleh pendidik dengan tujuan agar setiap pendidik dapat melaksanakan tugas mengajar dengan baik.⁶ Berkaitan dengan masalah kesulitan belajar peserta didik mengenai matematika pendidik harus menunjukkan kompetensi pedagogik yang telah dikuasai yaitu, pendidik harus menguasai teknologi informasi dan komunikasi guna menyelenggarakan pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan bermutu.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat luas, hal ini dapat dijadikan sebagai pedoman oleh pendidik untuk memberikan layanan yang lebih baik kepada peserta didik. Melalui teknologi pendidik dapat memperbaiki cara penyampaian materi kepada peserta didik, mencari informasi mengenai pendidikan, memperluas pandangan dan motivasi dari berbagai sumber, dan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai sarana pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran. Jangkauan yang ada di dalam sebuah teknologi sangat luas. Hal ini dapat memberikan dampak yang lebih baik kepada pendidik jika pendidik dapat menggunakannya dengan baik dan benar. Akan tetapi, sering ditemui pendidik yang masih belum menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik dan benar. Padahal peserta didik pada saat ini cenderung lebih aktif dan tertarik dengan sesuatu hal yang berkaitan dengan teknologi modern. Masih banyak pendidik menggunakan cara tradisional dalam penyampaian materi yaitu

⁵ Nurul Amalia dan Een Ceunah, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar", *Attadib Journal Of Elementary Education* 3, no. 2 (2018): 124.

⁶ Ratna Sari Wulandari dan Wiwin Hendriani, "Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Inklusi di Indonesia (Suatu Pendekatan *Systematic Review*)", *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustsakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 144.

sebatas menggunakan buku ajar yang diberikan oleh pemerintah dan hanya menggunakan metode ceramah.

Berkaitan dengan masalah kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika tentu ini menjadi suatu permasalahan yang harus dituntaskan. Dimana pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi dan merubah cara pendidik dalam menyampaikan materi. Dengan kompetensi pedagogik pendidik harus bisa memberikan layanan teknologi yang baik kepada peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya yaitu, menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagai contoh yaitu menggunakan laptop, komputer, *Handphone*, *LCD* proyektor, dan masih banyak yang lainnya. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi modern akan memberikan dampak aktif kepada peserta didik sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fifi Aris Wulandari, Urip Meilina Kurniawati, dan Moh. Agung Rokhim pada tingkat SD/MI ditemui permasalahan peserta didik merasa bosan, takut ketika belajar Matematika, pendidik masih mendominasi dalam proses belajar, soal atau permasalahan yang disampaikan pendidik masih belum *konsektual* dengan kehidupan nyata peserta didik.⁷ Media, metode, strategi dan model pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁸ Hal ini sering terjadi diberbagai daerah. Karena asumsi masyarakat mengenai Matematika adalah pelajaran yang kurang menarik karena dianggap sebagai pelajaran yang rumit dan sulit. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian Rizky Utari, M. Yusuf Setia Wardana, dan Aries Tika Damayana yang berjudul Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita menjelaskan bahwa Faktor yang menyebabkan kesulitan belajar matematika berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari peserta didik meliputi IQ atau intelegensi, sikap peserta didik dalam belajar matematika, motivasi belajar peserta didik yang masih rendah, kesehatan tubuh yang tidak optimal, dan kemampuan pengindraan peserta didik yang kurang. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik antara lain

⁷ Fifi Aris Wulandari, Urip Meilina Kurniawati, dan Moh. Agung Rokhimawan, “ Problematika Mata Pelajaran Matematika Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11, no. 1 (2020): 109-115.

⁸ Fifi Aris Wulandari, dkk, “ Problematika Mata Pelajaran Matematika Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah”, 115.

kurangnya variasi mengajar pendidik, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sarana prasarana di sekolah, serta lingkungan keluarga.⁹

Dalam penelitian Mia Khofifaturrahmah dengan judul Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Alat Peraga menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran alat peraga memberikan efek yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁰ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cik Risnayati yang berjudul Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Metode Demonstrasi dengan Media menjelaskan bahwa penggunaan metode demonstrasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika materi operasi hitung bilangan bulat.¹¹ Berdasarkan uraian tersebut mengartikan bahwa penggunaan media sebagai alat dukung pembelajaran sangat penting dan bermanfaat membantu mempermudah jalannya pembelajaran.

Sesuai dengan paparan di atas permasalahan tersebut juga terjadi di salah satu sekolah dasar di daerah kota Kediri tepatnya di MI Al Hikmah Ketami kota Kediri, di mana masih terdapat kurangnya peserta didik aktif dan tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung tatap muka disebabkan karena pendidik kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang efektif dan monoton. Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri yaitu matematika, terutama pada kelas V. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan kondisi belajar peserta didik.

Peserta didik kelas V adalah peserta didik yang sangat aktif sehingga membutuhkan strategi khusus dalam menyampaikan materi. Hal ini bertujuan menciptakan suasana yang baru agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Pendidik di MI Al Hikmah Ketami kota Kediri memaparkan materi dengan media pembelajaran seadanya yaitu buku pelajaran, video pembelajaran jika dibutuhkan, penjelasan secara klasikal, dan menggunakan alat seadanya di kelas. Hal ini menjadi salah satu pemicu asumsi peserta didik mengenai pembelajaran Matematika itu sulit.

⁹ Dian Rizky, M. Yusuf Setia Wardana, dan Aries Tika Damayanti, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan soal Cerita", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 534.

¹⁰ Mia Khofifaturrahmah, dkk, "Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Alat peraga", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, nomor 1 (2020): 10

¹¹ Cik Risnayati, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Metode Demonstrasi dengan Media", *Jurnal Wahana Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 91.

Dampak yang muncul adalah pemahaman peserta didik menurun, hasil belajar peserta didik menurun, dan minat belajar peserta didik menurun. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MI Al Hikmah Ketami ini karena di MI Al Hikmah Ketami masih belum terdapat media pembelajaran yang menarik, pendidik belum masih menggunakan cara klasikal dalam menjelaskan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pembelajaran di MI Al Hikmah Ketami berlangsung secara tatap muka dengan kondisi peradaban *new normal*. MI Al Hikmah Ketami ini juga membutuhkan inovasi baru yang memberikan motivasi baik kepada pendidik maupun peserta didik dan lembaga. Inovasi yang dibutuhkan salah satunya yaitu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan lebih baik dan berkembang.. Hal ini bertujuan supaya MI Al Hikmah dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Karena peran teknologi sangat membantu proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika, dimana Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami, dan membutuhkan strategi yang tepat dalam menyampaikan materi yang ada di dalamnya. Tidak hanya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, akan tetapi juga digunakan dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Maka peneliti ingin mengembangkan sekaligus mengaplikasikan sebuah inovasi terbaru berupa media pembelajaran yang bervariasi dan berbasis teknologi modern guna memberikan sarana dan motivasi baru dalam media pembelajaran yang efektif digunakan sekaligus menjadi pengembangan media digital dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di MI Al Hikmah Ketami, proses pembelajaran berlangsung dengan baik, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan tertib, namun ketika pembelajaran berlangsung tampak pendidik kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif yang berdampak pada pemahaman peserta didik menurun. Pendidik belum mengaplikasikan media pembelajaran yang menarik dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V-B Ibu Mamba'atul Laily, S. Pd menjelaskan bahwa peserta didik kelas V-B cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran

matematika, karena pelajaran Matematika dianggap pelajaran yang sulit dipahami, sehingga pemahaman peserta didik terhadap pelajaran Matematika cukup kurang.¹²

Berdasarkan paparan masalah diatas, maka peneliti mencoba membuat sebuah karya inovasi terbaru guna membantu proses pembelajaran agar peserta didik mudah memahami pelajaran Matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat di MI Al Hikmah Ketami. Operasi hitung bilangan bulat menjadi topik yang diangkat oleh peneliti karena di dalam materi operasi hitung bilangan bulat terdapat perhitungan yang menjadi dasar dari sebuah pembelajaran Matematika. Menariknya materi operasi hitung bilangan dipelajari tidak hanya untuk menuntaskan pembelajaran akan tetapi juga bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah *counting box*. Media pembelajaran *counting box* adalah kotak berhitung yang berisi berbagai rumus Matematika serta terdapat soal-soal latihan, dan game yang edukatif. Media *counting box* menyajikan rumus-rumus materi Matematika dengan praktis, menarik, mudah dipahami, dan sudah berbasis teknologi modern. Selain untuk peserta didik, media *counting box* juga bermanfaat untuk pendidik menyampaikan materi menjadi lebih mudah, menarik, dan berinovasi. Peneliti juga memberikan alat evaluasi dalam bentuk LKPD berbentuk elektronik maupun cetak sebagai pendamping media *counting box*.

Pengembangan media pembelajaran *counting box* akan dikembangkan pada mata pelajaran Matematika pada bab atau materi operasi hitung bilangan bulat kelas V semester 2 di MI Al Hikmah Ketami. Pengembangan media pembelajaran *counting box* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman peserta didik, memberikan terobosan inovasi terbaru dalam penggunaan media pembelajaran, serta memberikan contoh karya yang inovatif dan berkreasi.

Keunggulan media pembelajaran *counting box* yang peneliti kembangkan adalah memberikan praktik berhitung dengan mudah kepada peserta didik, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara langsung dengan menyenangkan, teknologi yang dibutuhkan sudah banyak dimiliki lembaga sekolah, atau para orang tua peserta didik, pendidik dapat menggunkanya dengan mudah, serta berisi lengkap perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Perangkat pembelajaran yang menjadi pendamping media ini yaitu

¹² Mamba'atul Laily, Wawancara dengan Wali Kelas V-A di MI Al Hikmah Ketami, September 12, 2022.

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis elektronik dan cetak, *handout*, *Power Point*, serta buku panduan yang berisi cara penggunaan *counting box*.

Selain fungsi utamanya sebagai alat atau media yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi, media ini juga berfungsi untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik melalui LKPD yang telah peneliti buat. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal sekaligus membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan ulasan di atas maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat pada Peserta didik Kelas V MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran *counting box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri ?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran *counting box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri ?
3. Apakah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *counting box* ini ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan mengembangkan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran *counting box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SD/MI.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *counting box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SD/MI.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran ini memenuhi standar KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) dalam mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat yang berlaku di MI Al Hikmah Ketami.
2. Media pembelajaran ini sesuai dengan mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas V.
3. Media pembelajaran ini berisikan tentang penjelasan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas V.
4. Media ini didesain menggunakan bahan yang kuat agar dapat bertahan lama dalam penggunaannya.
5. Media ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dalam bentuk cetak maupun *soft file*.
6. Media ini dapat digunakan untuk mengerjakan game edukatif, serta dilengkapi *handout* dalam bentuk cetak maupun *soft file*, dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang digunakan untuk mengasah serta menguji kemampuan peserta didik tentang materi operasi hitung bilangan bulat, juga sebagai alat ukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menggunakan media yang dilengkapi buku panduan penggunaan media pembelajaran *counting box* ini.
7. Media ini juga disertai alat hitung yang menarik yang akan membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan mudah untuk memahami materi.
8. Media pembelajaran ini menggunakan *android*, dan *laptop* sebagai alat pendukung dari alat pendamping media pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat mengetahui dan mengimplementasikan secara langsung pengembangan media pembelajaran *counting box* pada mata pelajaran

Matematika materi operasi hitung bilangan bulat di kelas V SD/MI serta dapat dijadikan masukan bagi peneliti.

- b. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- c. Dapat memperluas pengetahuan perkembangan teknologi, perkembangan karakter peserta didik khususnya dalam pelajaran Matematika kelas V SD/MI.

2. Bagi Pendidik

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi pendidik sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mengikuti perkembangan teknologi sehingga peserta didik merasa senang belajar, pendidik dengan mudah menyampaikan materi.
- b. Membantu pendidik menyampaikan materi dengan mudah dan memberikan pengetahuan kepada pendidik mengenai media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi modern khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas V materi operasi hitung bilangan bulat.
- c. Membantu pendidik dalam membangun situasi efektif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat belajar dengan situasi yang menyenangkan, dapat mengakses materi yang disajikan kapan saja dan dimana saja serta mudah untuk dipahami.
- b. Peserta didik dapat mengenal penggunaan teknologi modern dalam proses pembelajaran serta dapat mempraktikkan media pembelajaran secara langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- c. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik dengan merasa senang dan menganggap pelajaran Matematika mudah untuk dipahami.

4. Bagi Sekolah

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah selaku lokasi penelitian dan pengembangan.

- b. Dengan adanya media pembelajaran *counting box* diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk menjadikan acuan kebutuhan media dalam proses pembelajaran.

5. Bagi Bidang Keilmuan

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam penelitian dan pengembangan ini, sehingga dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini meliputi :

1. Dosen pembimbing memahami standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
2. *Peer reviewer*, ahli media, pengajar dan pendidik (*reviewer*) bidang studi Matematika memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran Matematika yang baik.
3. *Reviewer* memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas perangkat pembelajaran Matematika yang baik.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya sebagai alat pendukung penggunaan media pembelajaran.
2. Media yang dikembangkan hanya sebagai alat hitung penjumlahan dan pengurangan, muatan materi hanya ada dalam perangkat media pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan secara *real* atau langsung.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan bagi peneliti untuk penyusunan media *counting box*, salah satunya yaitu jurnal yang ditulis oleh Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar pada tahun 2022 yang berjudul “*Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*” . Jenis penelitian pada jurnal ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Jurnal

ini memaparkan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar peserta didik 77,5% dengan rata-rata kelas 77,7 dan belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II yaitu 93,6% dengan rata-rata kelas 89,03 dan mencapai indikator keberhasilan yaitu sudah melebihi 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *Counting Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SD Islam Al Muflihun pada materi matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-50.¹³

Jurnal yang ditulis oleh Destri Wiranda dan Ardisal, Universitas Negeri Padang dengan judul “*Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia*”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model (ADDIE) Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Jurnal ini memaparkan hasil respon pendidik ini terkait dengan kemudahan dan kemanfaatan media kotak hitung dengan melihat hasil belajar peserta didik menggunakan media kotak hitung untuk proses kerja pengurangan. media kotak hitung efektivitas digunakan dalam meningkatkan kemampuan pengurangan peserta didik diskalkulia, dengan hasil kevalidan akhir media yang telah dikembangkan 86% dan mendapat skor 95% sangat praktis.¹⁴

Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Rozi pada tahun 2022 berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 1 (satu) SDN Kekait*”. Jenis penelitian pada jurnal ini adalah kuantitatif. jurnal ini memaparkan hasil penelitian yaitu presentase peserta didik dari kelas yang menggunakan media *counting box* (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *counting box* (kelas kontrol). Untuk kelas yang menggunakan media *counting box*, hasil belajar peserta didiknya meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media *counting box*.¹⁵

Jurnal yang ditulis oleh I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, dan Luh Putu Putrini Mahadewi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Sigaraja tahun 2018, yang berjudul “*Pengembangan Media pembelajaran Kotak Hitung pada*

¹³ Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar, “Penerapan Media *Counting Box* (Kotak Berhitung) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.

¹⁴ Destri Wiranda dan Ardisal, “Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia”, *Jurnal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 998.

¹⁵ Muhammad Rozi, “Pengaruh Media Pembelajaran *Counting Box* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika”, *Renjana Pendidikan Dasar* 2, No. 3 (2022): 227.

Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi". Jenis penelitian pada jurnal ini adalah pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun media sederhana kotak hitung, (2) menguji validasi media sederhana kotak hitung, dan (3) mengetahui efektivitas penerapan media sederhana kotak hitung. Hasil penelitian ini adalah (1) deskripsi dari rancang bangun pengembangan media sederhana kotak hitung dengan prosedur pengembangan model Luther; (2) Media sederhana kotak hitung valid dengan hasil uji para ahli dan uji coba produk yaitu: ahli media pembelajaran diperoleh persentase 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi pembelajaran diperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan diperoleh persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik, uji kelompok kecil diperoleh persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, uji lapangan diperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik; (3) Penerapan media sederhana kotak hitung efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik yang ditunjukkan dari hasil perolehan $t_{hitung} = 7.375$ dan $t_{tabel} = 1.812$. Ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga dapat disimpulkan media sederhana kotak hitung efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Liligundi pada tema lingkunganku bidang matematika materi operasi hitung dasar perkalian dan pembagian.¹⁶

Jurnal yang ditulis oleh Een Unaenah, dkk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tangerang dengan judul "*Analisis Pemahaman Siswa dalam Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan*". Jenis penelitian pada jurnal ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang operasi hitung penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan garis bilangan. Terdapat beberapa peserta didik yang merasa kesulitan dan keliru dengan soal penjumlahan bilangan bulat. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan tes bahwa pemahaman siswa dalam operasi hitung penjumlahan bilangan bulat menggunakan garis bilangan lebih mudah dipahami peserta didik dibanding tidak menggunakan garis bilangan.¹⁷

¹⁶ I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, dan Luh Putu Mahadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana "Kotak Hitung" pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri Liligundi", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 110.

¹⁷ Een Unaenah, dkk, "Analisis Pemahaman Siswa dalam Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, nomor 2 (2020): 296.

Jurnal yang ditulis oleh Dyah Tri Wahyuningtyas mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul “*Penggunaan Media Mobil Mainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat*”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media mobil mainan untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat. Media mobil mainan digunakan untuk mengkonkretkan konsep operasi hitung bilangan bulat, khususnya penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian 33 siswa kelas 1V SDN Mojolangu 4 Malang. Produk penelitian ini berupa media mobil mainan serta langkah penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media mobil mainan mempermudah siswa dalam memahami konsep operasi hitung bilangan bulat dan pemahaman siswa meningkat.¹⁸

Jurnal yang ditulis oleh Mia Khofifaturrahmah, dkk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tangerang yang berjudul “*Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Alat Peraga*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat melalui alat peraga kartu bilangan positif dan negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat peraga kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada hasil pretest dan post test yang diberikan. Sehingga terjadi peningkatan pemahaman anak pada materi bilangan bulat. Dengan menggunakan alat peraga kartu bilangan positif dan negatif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan alat peraga kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas V SD.¹⁹

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

¹⁸ Dyah Tri Wahyuningtyas, “Penggunaan Media Mobil Mainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat”, *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, hal. 587.

¹⁹ Mia Khofifaturrahmah, dkk, “Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Alat peraga”, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 2*, nomor 1 (2020): 117.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Repni, Rinja Efendi, dan Pariang Sonang Siregar pada tahun 2022. "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas media <i>counting box</i>. 2. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI 3. Sama-sama menggunakan media <i>counting box</i> pada pelajaran Matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian yang dilakukan adalah PTK. 2. Media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. 3. Pada penelitian ini hanya mengukur pengaruh dari penggunaan media atau tidak melakukan pengembangan media <i>counting box</i>. 	<p>Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif untuk pembelajaran Matematika pada jenjang kelas V di Mi Al Hikmah Ketami dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika.</p>
2	Destri Wiranda dan Ardisal, Universitas Negeri Padang. "Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Produk yang dikembangkan sama-sama kotak hitung atau <i>counting box</i>. 3. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi pengurangan. 2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada peserta didik diskalkulia. 3. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan media <i>counting box</i> tanpa ada perangkat pendamping. 	<p>Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif untuk pembelajaran Matematika pada jenjang kelas V di Mi Al Hikmah Ketami dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika.</p>

3	I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, dan Luh Putu Putrini Mahadewi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Sigaraja tahun 2018 “Pengembangan Media pembelajaran Kotak Hitung pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Produk yang dikembangkan kotak hitung atau <i>counting box</i>. 3. Sama-sama melakukan pengembangan media pada mata pelajaran Matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran Matematika yaitu pada tema lingkunganku kelas II SD. 2. Pada penelitian yang dikembangkan oleh I Gede Indra Widiada, dkk hanya kotak berhitung atau <i>counting box</i> saja tanpa ada perangkat pendamping. 3. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh I Gede Indra Widiada, dkk adalah peserta didik kelas II SD. 	
4	Muhammad Rozi pada tahun 2022 berjudul. “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 1 (satu) SDN Kekait”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas media <i>counting box</i>. 2. Sama-sama menggunakan media <i>counting box</i> pada pelajaran Matematika. 3. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif. 2. Penelitian yang dilakukan yaitu melihat pengaruh media <i>counting box</i> tanpa melakukan pengembangan media. 3. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rozi adalah peserta didik kelas 1. 	

5	Een Uenah, dkk tahun 2020 dengan judul “Analisis Pemahaman Siswa dalam Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas operasi hitung bilangan bulat. 2. Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. 3. Penelitian yang dilakukan sama pada jenjang SD/MI. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian yang dilakukan Een Uenah berjenis penelitian kualitatif deskriptif. 2. Media yang digunakan yaitu garis bilangan. 3. Sasaran penelitian yang dilakukan Een Uenah adalah siswa kelas VI SD. 	
6	Dyah Tri Wahyuningtyas, dengan judul jurnal “Penggunaan Media Mobil Mainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas mengenai operasi hitung bilangan bulat. 2. Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. 3. Penelitian yang dilakukan sama pada jenjang SD/MI. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan berbeda, yaitu mobil mainan. 2. Jenis penelitian yang dilakukan Dyah Tri Wahyuningtyas adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) 3. Sasaran penelitian yang dilakukan adalah peserta didik kelas IV SD. 	
7	Mia Khofifaturrahmah tahun 2020, dengan judul “Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Alat Peraga”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas operasi hitung bilangan bulat. 2. Sama-sama memilih pelajaran Matematika sebagai bahan penelitian. 3. Sama-sama menggunakan sebuah media pembelajaran dalam penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan adalah Alat Peraga. 2. Jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif. 3. Sasaran yang dipilih dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV. 	

Inilah yang menjadi perbedaan serta pembaharuan dalam inovasi media pembelajaran dengan penelitian terdahulu terletak pada inovasi penggabungan media pembelajaran dengan teknologi modern sebagai alat atau platform pembelajaran serta kelengkapan media pembelajaran yaitu buku panduan penggunaan media, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) baik cetak maupun *soft file*.

Peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan tampilan yang lebih berbeda serta menggabungkan beberapa alat teknologi modern demi menunjang media pembelajaran Matematika lebih menarik dan interaktif, dapat diakses secara runtut dan fleksibel melalui platform android yaitu *handphone, Ipad*, atau laptop.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini yaitu proses pengembangan media pembelajaran *counting box* yang memiliki perangkat pendamping berbasis teknologi modern guna mengembangkan sebuah media dalam mata pelajaran Matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas V di MI Al Hikmah Ketami.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini diartikan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan memiliki perangkat pendamping yang berbasis teknologi modern yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui penyajian yang menarik dalam sebuah pembelajaran.

3. Counting Box

Counting box biasa disebut sebagai kotak hitung yang dimodifikasi dengan memberikan kotak dari kayu yang berlubang dengan dibantu mainan telur berwarna coklat sebagai satuan dan mainan berwarna hijau sebagai puluhan yang membantu proses berhitung serta berhias gambar-gambar menarik yang bertujuan memberikan kesan inovatif dan kreatif. *Counting box* diciptakan untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam menyelesaikan persoalan Matematika. *Counting box* dilengkapi dengan berbagai pendamping dalam penggunaannya. Perangkat pendamping media ini adalah *handout*, LKPD

(Lembar Kerja Peserta Didik) baik cetak maupun *soft file*, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Perangkat pendamping dibuat bertujuan agar penggunaan media pembelajaran lebih efektif dan memberikan output yang lebih baik kepada peserta didik.

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman yang dilakukan oleh peneliti berupa pembelajaran matematika yang disampaikan dengan media yang nyata sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan langsung serta memecahkan masalah dengan mudah sehingga merangsang pemahaman yang efektif terhadap peserta didik.