

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum diartikan sebagai serangkaian rencana dan pengaturan terkait tujuan, isi, materi pembelajaran, serta prosedur penyusunan pembelajaran baru untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum adalah komponen penting dari Pendidikan yang memiliki peran sangat krusial. Kurikulum secara konvensional dipahami sebagai rangkaian disiplin ilmu (mata pelajaran) yang disediakan oleh institusi pendidikan.<sup>1</sup> Sehingga disimpulkan bahwa Kurikulum ialah rancangan proses pembelajaran yang disusun untuk memperoleh sasaran pendidikan yang diinginkan.<sup>2</sup>

Menurut Karim, kurikulum mempunyai dua aspek utama, yaitu perencanaan dan pengorganisasian tujuan, isi serta materi pembelajaran beserta aspek lainnya berupa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>3</sup> Kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan seiring berlalunya waktu. Perubahan ini pasti disebabkan oleh kebutuhan yang tidak dapat dihindari dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Seperti yang ditunjukkan dalam kurikulum 2013, pemerintah berusaha

---

<sup>1</sup> Ririn Agustina and Dea Mustika, "Persepsi Guru Terhadap Perubahan Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka," *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 3 (October 19, 2023): 359–364.

<sup>2</sup> Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 66–72.

<sup>3</sup> Choirul Annisa and Dewi Agus Triani, "Pengembangan Desain Kurikulum Berbasis MBKM Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Program Studi PGMI," *SITTAH: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2024): 142–154.

untuk memastikan bahwa Pendidikan di Indonesia menerima pembelajaran yang signifikan. Kurikulum 2013 dibuat untuk menyambut dan membentuk generasi berikutnya. Tujuannya utamanya adalah agar siswa memiliki kemampuan 5M (Mengamati, Menanya, Mencari Informasi, Mengaitkan, dan Berkomunikasi) setelah mengikuti proses pembelajaran.<sup>4</sup> Kurikulum sekarang yang diimplementasikan di Indonesia ialah kurikulum merdeka, Kurmer atau kurikulum merdeka merupakan inovasi baru yang perlu diperhatikan, menurut pendapat salah satu guru sekolah dasar. Sebagai pihak yang melaksanakan kurikulum, guru bertanggung jawab untuk mengaktualisasikan tujuan mulia tersebut dalam setiap kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup> Guru diharapkan mampu berpikir kritis untuk menggugah rasa ingin tahu siswa serta menstimulus kreatifitas siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang efektif serta dukungan yang tepat, sehingga dapat mendorong minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika dalam Kurikulum Merdeka memiliki peran penting dalam membangun karakter dan kemampuan siswa yang relevan dengan tantangan abad ke-21. Salah satu fokusnya adalah penguatan kemampuan bernalar kritis, yang merupakan elemen utama Profil Pelajar Pancasila. Matematika membantu peserta didik berpikir dengan logis, kritis, dan

---

<sup>4</sup> Fitri Fianingrum, Novaliyosi Novaliyosi, and Hepsi Nindiasari, "Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 132–137.

<sup>5</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, AR-RUZZ MEDIA, 2014.

sistematis untuk menemukan solusi atas permasalahan, baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun situasi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang diusung oleh Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan cara mengajar berdasarkan kemampuan yang dimiliki, minat, dan gaya belajar siswa. Hal ini memastikan bahwa pembelajaran lebih inklusif dan relevan dengan kebutuhan individu siswa.<sup>7</sup> Selain itu, kurikulum ini mengintegrasikan matematika dengan kehidupan nyata melalui pendekatan berbasis proyek dan pemecahan masalah, sehingga siswa mampu mengerti penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Matematika ialah salah satu bidang mata pelajaran yang saling berkaitan, berjenjang, dan tersusun, yang berarti setiap materi berhubungan satu sama lain. Selain itu, sebagai ilmu yang pasti dan sulit dipahami, matematika sangat bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia.<sup>9</sup> Khususnya pada tingkat dasar, matematika berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa. Salah satu kebutuhan untuk melatih penalaran siswa di sekolah dasar adalah pembelajaran matematika

---

<sup>6</sup> Rohmatulloh et al., "Pembelajaran Matematika Pada Era Merdeka Belajar : Literature Review," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 286–295, <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>.

<sup>7</sup> Sayiful Mujab, Ade Tutty R. Rosa, and Wahyu Satya Gumelar, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 1349–1358.

<sup>8</sup> Izzatil Muna and Moh Fathurrahman, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Nasima Kota Semarang," *Jurnal Profesi Keguruan* 9, no. 1 (2023): 99–107.

<sup>9</sup> Chindy Novelin Lantakay et al., "Hypothetical Learning Trajectory: Bagaimana Perannya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar?," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 3, no. 2 (2023): 384–393.

yang berfokus pada penyelesaian masalah dan pengembangan pola pikir logis, praktis, jujur dan kritis.<sup>10</sup>

Matematika dianggap sulit oleh banyak siswa, bahkan ada yang menganggapnya menakutkan. Namun, matematika adalah pelajaran yang memiliki peranan penting bagi siswa karena membantu mereka menyelesaikan masalah sehari-hari dan menyampaikan informasi melalui angka dan lambang-lambang.<sup>11</sup> Suasana kelas yang membosankan diperkirakan disebabkan oleh pola belajar yang digunakan guru sebelumnya, yang tidak menarik dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Jika kondisi ini dibiarkan berlanjut hingga jenjang pendidikan selanjutnya, siswa cenderung memandang matematika sebagai pelajaran yang rumit dan sulit dimengerti. Akibatnya, matematika menjadi kurang diminati oleh siswa.<sup>12</sup>

Berdasarkan paparan sebelumnya mengenai suasana kelas yang diterapkan oleh guru dengan kondisi siswa kurang berpartisipasi dalam kelas, maka pengalaman belajar dengan media konkret lebih efektif untuk anak usia sekolah dasar, karena siswa bias mengamati, menyentuh, dan mengalami secara langsung media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan media konkret akan lebih memberikan pengalaman nyata kepada siswa.<sup>13</sup> Pembelajaran matematika

---

<sup>10</sup> Idah Faridah Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 3, no. 1 (2014).

<sup>11</sup> Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar."

<sup>12</sup> Sakura Sakura, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kongkrit Siswa Kelas IV SDN Mekar Tani," *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2022): 111.

<sup>13</sup> Yosepha Sumarjilah, "Penggunaan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn

tidak seharusnya berfokus pada ceramah dan penjelasan yang hanya dapat dipahami oleh guru. Sebaliknya, pembelajaran harus berawal dari sesuatu yang nyata atau berwujud menuju pemahaman yang bersifat abstrak serta contoh langsung agar siswa lebih mudah mengerti materi pembelajaran. Proses pembelajaran juga harus berlangsung secara beruntutan mulai dari yang mudah atau sederhana menuju yang lebih kompleks.<sup>14</sup>

Perangkat media pembelajaran adalah salah satu metode untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga mempermudah siswa memahami materi serta membangun pengetahuan mereka sendiri.<sup>15</sup> Sedangkan secara umum media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berarti semua hal yang dapat digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, dan perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pengertian ini sangat komprehensif dan mendetail, meliputi sumber daya, lingkungan, manusia, serta cara-cara yang dipakai dalam proses pembelajaran atau pelatihan.<sup>16</sup>

---

Rejoagung 01 Kabupaten Jember,” ©*Pancaran* 4, no. 4 (2015): 69, <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=376170&val=5047&title=PENGUNAAN MEDIA KONGKRIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN PADA SISWA KELAS I SDN REJOAGUNG 01 KABUPATEN JEMBER>.

<sup>14</sup> Titi Pujiarti, Asmedy Asmedy, and Fifi Fitasari, “Efektivitas Penggunaan Media Benda Kongkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2024): 45–50.

<sup>15</sup> Nabila Dita Hafshari and Novanita Whindi Arini, “Pengembangan Media Papan Sipat-Siput Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 467–479.

<sup>16</sup> Ni Luh and Putu Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Siswa,” *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16, <https://www.researchgate.net/profile/Putu->

Media memegang peranan krusial dalam pembelajaran karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan memastikan siswa dapat memahami pelajaran dengan optimal.<sup>17</sup> Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih efektif dengan media yang menarik dan sesuai dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan minat mereka untuk mengikuti pelajaran, serta memberikan dampak positif bagi siswa.<sup>18</sup> Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami berbagai konsep matematika sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Istanty, S.Pd selaku wali kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Beliau menuturkan terdapat beberapa siswa kelas I yang kesulitan dalam mempelajari matematika terkhusus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung seperti pengurangan atau berhitung mundur.<sup>20</sup> Peran guru dalam membangun lingkungan belajar matematika didalam kelas memiliki posisi yang sangat strategis, dimana peran “pengajar” perlu diseimbangkan secara proporsional dengan peran sebagai “fasilitator”.<sup>21</sup> Jika guru hanya

---

Ekayani/publication/315105651\_PENTINGNYA\_PENGGUNAAN\_MEDIA\_PEMBELAJARAN\_UNTUK\_MENINGKATKAN\_PRESTASI\_BELAJAR\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

<sup>17</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 177.

<sup>18</sup> Aisyah Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

<sup>19</sup> Umi Riyani Fatmawati, “Pengembangan Media Papan Flanel Perkalian,” *Journal Student UNY* (2020): 0–7.

<sup>20</sup> Ibu Istanty, wawancara oleh Miftakhul Zarak, 18 September 2024.

<sup>21</sup> Choirul Annisa, “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Dengan Implementasi Rme,” *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 2, no. 1 (2017): 105.

menggunakan pendekatan pembelajaran yang monoton atau tidak bervariasi akan berdampak pada suasana belajar yang akan terasa sulit. Selain itu, karena tidak semua siswa dapat fokus dalam suasana belajar yang tidak kondusif dan membosankan, penyampaian materi pun akan sulit diterima oleh siswa.

Guru dapat menerapkan variasi mengajar untuk mengatasi kebosanan dan suasana belajar yang kurang kondusif. Ini dapat dicapai melalui penggunaan gaya mengajar yang berbeda, penggunaan media penunjang yang sesuai dengan materi yang disampaikan, dan interaksi antara guru dan siswa. Karena kegiatan belajar mengajar yang tidak variatif dan pengembangan pengajaran yang kurang baik akan menghasilkan suasana belajar yang monoton.<sup>22</sup>

Seperti siswa kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri yang terkadang masih kesulitan dalam menghitung mundur atau pengurangan. Mengingat permasalahan berikut guru harus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, tetapi tetap harus sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas. Jika guru dapat menggunakan alat peraga dengan baik, siswa dapat berkomunikasi dengan alat peraga secara langsung. Meskipun demikian, masih banyak guru yang belum memanfaatkan alat peraga selama proses pembelajaran. Gagari menyatakan bahwa alat peraga memainkan peran penting dalam memberikan siswa pengalaman secara riil. Sedangkan Hamdani menyatakan bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

---

<sup>22</sup> Arum Fitriani, “Implementasi Variasi Mengajar Guru Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 3 Bantul,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 33 (2016): 5, <http://www.umy.ac.id/>.

dapat membangkitkan keinginan dan minat afektif, kognitif, bahasa dan psikomotorik”.<sup>23</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Karlina Tantri Sekar Pertiwi dalam Skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media *Animal Counting Box* Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Peneliti menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menghitung siswa kelas II di SD Negeri 03 Buyut Utara mengalami peningkatan setelah menerapkan Media *Animal Counting Box*. Pada siklus I, ketuntasan kemampuan menghitung siswa mencapai 68%, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Penggunaan Media *Animal Counting Box* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menghitung siswa kelas II di SD tersebut.<sup>24</sup>

Desty Aprilia Kartini dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung”. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran kotak berhitung sebagai media pembelajaran berhitung untuk pembelajaran matematika di SDN 04 Babakan Madang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran

---

<sup>23</sup> Midya Yuli Amreta and Ani Safa'ah, “Pengaruh Media PAPINKA Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 1, no. 1 (2021): 21–28.

<sup>24</sup> Lantakay et al., “Hypothetical Learning Trajectory: Bagaimana Perannya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar?”

kotak berhitung layak digunakan untuk pembelajaran matematika terkhusus pada pembelajaran berhitung.<sup>25</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Melani dan Safrida Napitupulu dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SD”. Metode penelitian yang dipilih peneliti adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*. Hasil validasi media menunjukkan skor 90% dengan kategori "Sangat Valid", sementara validasi oleh ahli materi memperoleh skor 97,1%, juga dengan kategori "Sangat Valid". Angket respon siswa mendapatkan skor 95,4% dan angket respon guru 92%, keduanya dalam kategori "Sangat Valid". Selain itu, hasil *post test* menunjukkan skor 90% yang juga termasuk "Sangat Valid". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung pada materi pengurangan yang dikembangkan oleh peneliti di kelas I SD Negeri 105375 Sukasari sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas I.<sup>26</sup>

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berhitung dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika. Namun, penelitian tersebut hanya mencakup operasi hitung penjumlahan dan pengurangan saja serta beberapa penelitian lebih

---

<sup>25</sup> Desty Aprilia Kartini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung” (2021): 225–234.

<sup>26</sup> Safrida Napitupulu, “EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas I SD” 02, no. September (2023): 442–453.

fokus pada aspek visual tanpa memberikan koneksi yang kuat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan penelitian ini menggabungkan pendekatan visual kinestetik, interaktif, dan berbasis kontekstual yang mana media pembelajaran ini membantu mereka mengaitkan konsep berhitung dengan pengalaman sehari-hari.

Berdasarkan beberapa hal yang diuraikan di atas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan Media Pembelajaran KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung), media ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian 1 sampai 20 siswa kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki bentuk Balok berbahan kayu yang memiliki ukuran 60x45x18 cm dengan lubang 4 mendatar dan 5 lubang menurun. Lubang tersebut nantinya akan diisi dengan telur-telur sebagai media hitung. Dengan Media Pembelajaran KOPITUNG diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Maka dengan itu Peneliti akan melakukan penelitian dengan Judul **“Pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas I Di MI Mambaul Ulum Kota Kediri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.

3. Untuk mengetahui keefektifan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi pengembangan produk Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) pada mata pelajaran Matematika yang berfokus pada materi operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20, dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

##### **1. Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)**

Berbentuk Balok berbahan kayu yang memiliki ukuran 60x45x18 cm dengan lubang 4 mendatar dan 5 lubang menurun. Lubang tersebut nantinya akan diisi dengan telur-telur sebagai media hitung. Ruang-ruang dalam Media dijabarkan sebagai berikut:

###### **a. Lubang berhitung**

Lubang berhitung terdiri dari 20 lubang yang digunakan sebagai tempat telur-telur sebagai media berhitung.

###### **b. Papan Jawaban**

Tempat jawaban digunakan sebagai ruang untuk menjawab hasil jawaban dengan menempelkan magnet yang berupa angka-angka.

###### **c. Wadah Magnet Angka**

Wadah magnet angka digunakan sebagai tempat menyimpan magnet angka-angka.

###### **d. Laci**

Laci digunakan sebagai alat penampung telur-telur yang telah jatuh dan tempat menyimpan kartu soal dan kartu jawaban.

## **2. Telur Mainan**

Telur mainan warna-warni untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran menggunakan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung).

## **3. Palu Pemukul Mainan**

Palu Pemukul ini terbuat dari plastik dengan warna yang menarik perhatian siswa.

## **4. Kartu Soal, Kartu Jawaban dan Buku Petunjuk Penggunaan**

Kartu Soal, Kartu Jawaban dan Buku Petunjuk Penggunaan berukuran kertas A5 didesain dengan menarik.

## **5. Mangnet Angka**

Mangnet angka digunakan sebagai jawaban yang akan ditempelkan siswa pada ruang jawaban.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

### **1. Peneliti**

- a. Dapat mengetahui dan menerapkan secara langsung pengembangan Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) untuk meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 1 di MI Mambaul Ulum Kota Kediri

- b. Dapat menambah pengalaman dan keterampilan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

## **2. Pendidik**

- a. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga meningkatkan minat belajar dan semangat siswa dalam belajar.
- b. Dapat digunakan sebagai Media Pembelajaran untuk penyampaian pembelajaran matematika pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.

## **3. Peserta Didik**

- a. Membantu siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan keterampilan berhitung.
- b. Membantu siswa menghilangkan rasa kesulitan dan kebosanan dalam proses pembelajaran matematika yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.

## **4. Sekolah**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran.
- b. Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan guru dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam mengajar,

seperti pengembangan media pembelajaran untuk praktik mengajar yang lebih baik.

## **5. Bidang Keilmuan**

- a. Sebagai landasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian).
- b. Dapat mengevaluasi penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, sehingga penelitian berikutnya dapat ditingkatkan kualitasnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) ialah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20. Dengan mengembangkan KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) yang menarik dan kontekstual sehingga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berhitung serta membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas I MI Mambaul Ulum Kota Kediri dan media pembelajaran KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) hanya untuk media pembelajaran matematika dengan materi

yang berkaitan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk menghindari penelitian yang sama. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang pengembangan media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) atau *Counting Box* atau sejenisnya dalam jurnal dan skripsi, dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan Penulis	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Rena Widyawati dengan judul “Pengembangan Media <i>Counting Box</i> pada Materi Penjumlahan Untuk Siswa Kelas 1 di MI AR-ROHMAH Malang” (2024) <sup>27</sup>	Mengembangkan media pembelajaran matematika <i>counting box</i> dengan metode penelitian RnD ( <i>research and development</i> )	Subjek penelitian terdahulu ini dilakukan di kelas 1 MI AR-ROHMAH Malang  Perbedaan yang kedua yakni dari segi konsep, desain pengembangan media <i>counting box</i>	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
2.	Karlina Tantri Sekar Pertiwi, dengan judul skripsinya “Penggunaan Media <i>Animal Counting Box</i> Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar” (2024) <sup>28</sup>	Menggunakan media <i>counting box</i> dalam proses pembelajaran	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti terdahulu adalah Penilaian Tindakan Kelas dan dilaksanakan dikelas II SD	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan,

<sup>27</sup> Rena Widyawati, “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Materi Penjumlahan Untuk Siswa Kelas 1 Di MI AR-ROHMAH Malang” (2024), <http://etheses.uin-malang.ac.id/66677/>.

<sup>28</sup> karlina tantri sekar Pertiwi, “Penggunaan Media *Animal Counting Box* Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar” (2024), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9911>.

			Negeri 03 Buyut Utara.	pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
3.	Edi Santoso, Ida Suryani dan Jayanti dengan judul “Penerapan Media <i>Counting Box</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SD Negeri Tanjung Lago (2023) <sup>29</sup>	Menggunakan media <i>counting box</i> dalam proses pembelajaran	Metode penelitian ini menggunakan pre eksperimental desain.  Subjek penelitian ini adalah Kelas 1 SD Negeri 3 Tanjung Lago	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
4.	Repni, Rinja Efendi dan Parleng Sonang Siregar. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media <i>Counting Box</i> (Kotak Berhitung) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika (2022) <sup>30</sup>	Menggunakan media <i>counting box</i> dalam proses pembelajaran	Subjek penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SD Islam Al Muflihun  Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
5.	Desty Aprilia Kartini, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung” (2021) <sup>31</sup>	Mengembangkan media pembelajaran matematika <i>counting box</i> dengan metode penelitian RnD ( <i>research and development</i> )	Subjek penelitian ini adalah kelas 1 SDN Babakanmadang 04  Penelitian ini terfokus pada operasi hitung penjumlahan dan	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang

<sup>29</sup> Carolus Borromeus Mulyatno, “JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLUME 5 NOMOR 1 TAHUN 2023 5655 Penerapan Media *Counting Box* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SD Negeri 3 Tanjung Lago,” *Edi Santoso1, Ida Suryani2, Jayanti3* 4, no. 20 (2022): 1349–1358.

<sup>30</sup> Repni Repni, Rinja Efendi, and Pariang Sonang Siregar, “Penerapan Media *Counting Box* (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Dikdas Bantara* 5, no. 2 (2022): 125.

<sup>31</sup> Kartini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung.”

			pengurangan saja	berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
6.	Muhammad Rozi, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) SDN 1 Kekait” (2022) <sup>32</sup>	Menggunakan media <i>counting box</i> dalam proses pembelajaran	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Kekait  Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.
7.	Melani, Safrida Napitupulu, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas I SD” (2023) <sup>33</sup>	Mengembangkan media pembelajaran <i>counting box</i>  Menggunakan metode penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (RnD)	Subjek penelitian dilaksanakan di SDN 105375 Sukasari  Difokuskan pada materi pengurangan kelas 1 SD	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, serta berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20.

## H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafasian judul proposal dan membuat penelitian lebih mudah dipahami pembaca, peneliti menunjukkan dan menegaskan beberapa istilah berikut:

<sup>32</sup> Muhammad Rozi, “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait,” *Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 227.

<sup>33</sup> Napitupulu, “EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas I SD.”

## **1. Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung)**

Media KOPITUNG (Kotak Pintar Berhitung) merupakan sebuah media pembelajaran berfokus pada materi yang berkaitan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) 1-20 kelas I SD/MI. Media pembelajaran ini berbentuk *box* yang dibentuk seperti koper. Terdapat banyak komponen dalam media ini sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

## **2. Keterampilan Berhitung**

Keterampilan berhitung dalam matematika merupakan keterampilan dasar yang membantu siswa berpikir kritis, kreatif, dan menyampaikan ide-ide mereka secara sistematis, logis, lugas dan berkaitan dengan angka. Keterampilan berhitung yang peneliti maksud adalah perhitungan bilangan 1 sampai 20. Dengan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan bantuan media konkret.

Keterampilan berhitung meningkat apabila memenuhi indikator kemampuan berhitung yakni siswa memahami konsep dasar, siswa dapat menguasai operasi hitung dan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **3. Operasi Hitung**

Operasi hitung merupakan konsep aritmatika utama dalam bilangan yang seyogyanya dikenalkan dan dipelajari oleh siswa. Dalam operasi hitung bilangan terdapat beberapa operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Operasi hitung yang peneliti

maksud adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan 1 sampai 20 kelas I SD/MI.

#### **4. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1 SD/MI**

Berdasarkan teori perkembangan terkhusus teori Jean Piaget terdapat beberapa karakteristik peserta didik kelas I SD/MI seperti: Tahap operasional konkret, keterbatasan abstraksi, dunia bermain dan kreativitas.