

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran dari bahasa latin media yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara istilah, media berarti segala sesuatu yang menjadi perantara Indonesia (KBBI) dibedakan menjadi dua, yang pertama berarti alat (sarana komunikasi seperti Koran, radiasi, televise, film, dan poster), yang kedua terletak diantara (orang atau golongan). Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁵

⁵ Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.⁶ Pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan belajar. Pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan oleh guru untuk dapat mengembangkan pola pikir, kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir para siswa akan suatu ilmu pengetahuan. Pembelajaran menjadi upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan dilakukannya pembelajaran, maka siswa bisa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat,

⁶ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Afabeta, 2022).203.

serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. berlatih serta merubah tingkah laku untuk dapat memahami sebuah disiplin ilmu pengetahuan.

Definisi Media Pembelajaran bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁷

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan

⁷ Musfiqon. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2016. hal 2.

pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis-jenis Media Pembelajaran Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada.⁸

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar pada peserta didik.

⁸ Andriani, "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Mi Muhammadiyah Tonrokombang," Makassar, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Adapun fungsinya antara lain:

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat

amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, adapun beberapa manfaat antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih menarik.
- d) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

2. Media Dalam Pembelajaran

Aktivitas belajar yang diatur sedemikian rupa oleh guru bukan lain merupakan suatu upaya mencapai tujuan pembelajaran, hasil, metodologi dan juga bahan ajar. Dalam metodologi pembelajaran ada beberapa aspek yang sangat menonjol yakni metode dan media. Metode dalam pembelajaran jelas besar perannya. Media pembelajaran sangat penting disbanding dengan aspek lainnya. Ketika seorang guru memilih untuk memuat materi melalui media vs tidak menggunakan media, perbedaan langsung terlihat. Kemampuan siswa untuk belajar dapat ditingkatkan jika media dimasukkan dalam proses belajar mengajar, yang dapat mengarah pada hasil

yang lebih baik. Ini jelas membuktikan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh penting khususnya untuk peningkatan kualitas yang akan di dapatkan anak.⁹

Pembelajaran ini merupakan kegiatan yang berlangsung dalam suatu lembaga pendidikan dan dipimpin oleh kurikulum yang sesuai baik di dalam maupun di luar kelas. Belajar pada dasarnya adalah proses komunikasi, di mana pesan disampaikan kepada khalayak yang dituju melalui saluran atau media tertentu. Dilihat melalui lensa komunikasi. Pesan dalam hal ini merupakan suatu materi, isi, isi ajaran atau ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik yang mana isi atau lainnya bisa di pertanggung jawabkan atau sudah ada sumber dan ada dalam kurikulum.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai tujuan dan dalam berbagai cara. Salah satu peran paling penting yang dimainkan media pembelajaran dalam pendidikan adalah strategis. Media melayani berbagai tujuan dalam pendidikan, termasuk yang berikut:

- a) Selaku perlengkapan tolong dalam cara pembelajaran.
- b) Selaku bagian dari sub system pembelajaran.
- c) Selaku instruktur dalam pembelajaran.

⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model addie dan R2D2: Teori dan Praktek", (Lembaga Acдеми & Research Institu, 2020),124.

- d) Selaku game atau pun membangkitkan atensi serta motivasi anak didik.
- e) Tingkatkan hasil serta cara pembelajaran.
- f) Kurangi terbentuknya verbalisme.
- g) Menanggulangi keterbatasan ruang, durasi, daya serta energy indra.¹⁰

Levie serta Lentz berkatater dapat 4 guna media pembelajaran spesialnya media pembelajaran yang berupa visual, ialah selaku selanjutnya:

- 1) Peranan minat, ialah fungsi yang sangat penting ialah menarik serta memusatkan atensi partisipan ajar buat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berhubungan dengan arti visual yang diperlihatkan ataupun melampiri bacaan modul pelajaran.
- 2) Peranan afektif, ialah guna ini Nampak dari tingkatan kenikmatan anak ajar ataupun partisipan ajar kala cara belajar ataupun membaca bacaan yang berfoto.
- 3) Peranan kognitif, tampak darivisual ataupun lukisan yang memperlancar pendapatan tujuannya buat menguasai serta mengenang data ataupun catatan yang ada didalam lukisan.
- 4) Peranan kompensatoris, hasil riset menampilkan bila media visual yang membagikan kondisi buat menguasai bacaan menolong partisipan ajar yang

¹⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2.

lemas dalam membaca buat mengerahkan data dalam bacaan serta mengingatnya kembali.

Beberapa fungsi diatas menunjukkan bahwa fungsi dari media pembelajaran menurut Levied an Lentz yakni mencakup mulai dari awal peserta didik melihat, kemudian peserta didik mulai menyentuh, memainkan dan akhirnya bisa mendapatkan hasil dari media pembelajaran tersebut. Ini berarti media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat luas bahkan fungsi media ini sendiri bisa untuk memotivasi anak agar lewat media ini peserta didik bisa mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang memang langsung menggunakan media yang menarik. Otomatis mental, sosial, minat, dan bakat bisa juga mendapatkan porsi fungsi dari media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran yang yang lain bagi Azhar Arsyad terdapat 2 peranan tambahan ialah guna psikomotorik serta guna penilaian. Guna psikomotorik mengakomodasi anak didik ataupun partisipan ajar buat melaksanakan sesuatu aktivitas dengan cara motorik. Sebaliknya guna penilaian ialah sanggup memperhitungkan keahlian partisipan ajar dalam merespon pembelajaran.

Sanaky beranggapan kalau media pembelajaran berperan buat memicu pembelajaran dengan:

- 1) Memperkenalkan subjek sesungguhnya.

- 2) Membuat replica dari subjek sesungguhnya.
- 3) Membuat rancangan abstrak kerancangan lebih konkrit.
- 4) Membandingkan anggapan.
- 5) Menanggulangi halangan durasi, tempat, jumlah serta jarak.
- 6) Menyuguhkan balik data dengan cara tidak berubah-ubah

Berikan atmosfer belajar yang mengasyikkan serta menarik alhasil tujuan pembelajaran tercapai. Sadiman, dkk. Mengemukakan kalau manfaat media pembelajaran selaku selanjutnya:

- 1) Penting untuk menjaga agar pesan tetap sederhana dan ringkas, sehingga tidak menjadi terlalu bertele-tele. Melewati batasan waktu, ruang, dan inderakita, sepertihal-hal yang sangat besar atau kecil, gerakan yang lamban atau cepat, peristiwa sejarah, dan item serta ide yang terlalurumit.
- 2) Mengajar siswa untuk menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri, bukan penerima pasif informasi, merupakan bagian penting dari proses ini.
- 3) Pengalaman dan persepsi yang setara disediakan oleh rangsangan yang sama.

Orang mungkin menyimpulkan bahwa peran utama media pembelajaran adalah membantu siswa mengatasi

batasan kelas dan meningkatkan pembelajaran dan hasil mereka, atau setidaknya memperkaya pengalaman belajar mereka.

4. Media Kotak Berhitung

a. Pengertian Kotak Berhitung

Media pembelajaran kotak berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari tripleks yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana. Media kotak berhitung ini berbentuk papan persegi panjang yang didalamnya terdapat dua ruang.¹¹

Adapun papanya yang terbuat dari triplek. Adapun kotak ruang yang pertama sebagai tempat telur sebagai media untuk berhitung, kotak ruang kedua berisi kertas yang berisi soal penjumlahan, dan kotak ruang yang ketiga sebagai tempat menaruh telur yang sudah dihitung sesuai soal yang diambil dari ruang kotak ke dua.

b. Tujuan Media Pembelajaran kotak berhitung

Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran counting box antara lain yaitu:

- 1) Membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik.

¹¹ Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, "Media Pembelajaran", CV TAHTA MEDIA GROUP, Mei 2021, hlm 34.

- 2) Dapat mengenal operasi hitung dengan cepat sambil bermain.
- 3) Sebagai salah satu alat peraga pembelajaran matematika.
- 4) Mengenal operasi penjumlahan pada mata pelajaran matematika.
- 5) Menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan.
- 6) Merangang peserta didik dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berikut langkah-langkah penggunaan papan perkalian antara lain sebagai berikut:

- 1) Siapkan soal matematika operasi penjumlahan terlebih dahulu
- 2) Masukkan pada ruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung
- 3) Masukkan telur kedalam ruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung.
- 4) Ambil soal yang sudah disediakan

- 5) Hitung, kemudian ambil telur untuk berhitung dan dinasukan diruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung¹²
- d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung
- 1) Kelebihan penggunaan media kotak berhitung
 - a) Membantu siswa dalam berhitung
 - b) b Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
 - c) c.Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sepertimengamati dan mempraktikkan
 - d) d.Membuat peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran karna dengan adanya media pembelajaran akan lebih menyenangkan dalam belajar.¹³
 - 2) Kekurangan penggunaan media kotak berhitung saat diberitahukan cara permainannya yang menyebabkan kegaduhan saat bermain, mudah bosan apabila saat menunggu giliran bermain, dan perlu kesediaan biaya.

¹² 25 Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan ", (Bandung: ALFABETA, 2015)

¹³ Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan", (Bandung: ALFABETA, 2015), 28.

5. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Husniyatus berkata terdapat 4 tipe media pembelajaran bersumber padateknologinya ialah

- 1) Media teknologi cetak,ialah cara buat memperoleh ataupun menciptakanataupun mengantarkan modul, semacam buku serta material visual staispaling utama lewat cara percetakan mekanis ataupun fotografis.
- 2) Media teknologi audio-visual, yakni cara mendapatkan ataupun menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai mesin- mesin mekanis serta elektronik buat menyuguhkan pesan- pesan audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi berdasarkan computer, metode menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai sumber- sumber yang berplatform mikroprosesor.
- 4) Media hasil teknologi cetak dan computer atau gabungan, metode buat menciptakan serta mengantarkan modul yang mencampurkan konsumsi sebagian wujud media yang dikendalikan oleh computer.¹⁴

Arsyad berkata kalau tipe media terdiri dari 5 tipe ialah selaku selanjutnya

¹⁴ M.Ilyas Ismail. Teknomogi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran .(Makassar: Cendekia Publisher, 2020.) hal 54.

- 1) Media berbasis manusia, media tertua buat mengirimkan serta mengkomunikasikan catatan ataupun data.
- 2) Media berbasis cetak, media ini yang sangat biasa diketahui merupakan novel bacaan, novel instruktur, harian, majalah serta kepingan kertas.
- 3) Media berbasis visual, Tidak jauh berbeda dengan media cetak, namun arah pertumbuhannya dan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang banyak menjadikannya unik. Grafik, model, dan realia semuanya termasuk dalam koleksi visual ini. Penggunaan media ini untuk SD sangat dianjurkan untuk sekolah-sekolah yang berada di tempat-tempat tertentu. Ada beberapa manfaat mengadopsi media visual ini: a) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, b) banyak tersedia dalam buku dan majalah, surat kabar, kalender dan lain-lain, c) mudah menggunakannya dan tidak perlu menggunakan peralatan lain, d) tidak mahal, bahkan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, e) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema.

6. Media Kotak Berhitung

a. Pengertian Kotak Berhitung

Media pembelajaran kotak berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari tripleks yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana. Media kotak berhitung ini berbentuk papan persegi panjang yang didalamnya terdapat dua ruang.

Adapun papanya yang terbuat dari triplek. Adapun kotak ruang yang pertama sebagai tempat telur sebagai media untuk berhitung, kotak ruang kedua berisi kertas yang berisi soal penjumlahan, dan kotak ruang yang ketiga sebagai tempat menaruh telur yang sudah dihitung sesuai soal yang diambil dari ruang kotak ke dua.

b. Tujuan Media Pembelajaran kotak berhitung

Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran counting box antara lain yaitu:

- 1) Membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik.
- 2) Dapat mengenal operasi hitung dengan cepat sambil bermain.
- 3) Sebagai salah satu alat peraga pembelajaran matematika.

- 4) Mengenal operasi penjumlahan pada mata pelajaran matematika.
- 5) Menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan.
- 6) Merangang peserta didik dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Berhitung

Berikut langkah-langkah penggunaan papan perkalian antara lain sebagai berikut:

- 1) Siapkan soal matematika operasi penjumlahan terlebih dahulu
- 2) Masukkan pada ruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung
- 3) Masukkan telur kedalam ruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung.
- 4) Ambil soal yang sudah disediakan
- 5) Hitung, kemudian ambil telur untuk berhitung dan ditasukan diruang kotak yang terdapat pada kotak berhitung

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung

- 1) Kelebihan penggunaan media kotak berhitung
 - a) Membantu siswa dalam berhitung

- b) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- c) Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengamati dan mempraktikkan
- d) Membuat peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan lebih menyenangkan dalam belajar.

2) Kekurangan penggunaan media kotak berhitung saat diberitahukan cara permainannya yang menyebabkan kegaduhan saat bermain, mudah bosan apabila saat menunggu giliran bermain, dan perlu kesediaan biaya.

7. Pembelajaran Media Kotak Berhitung

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memegang peranan yang penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun sering kali media pembelajaran terabaikan karena banyak hal. ¹⁵Salah

¹⁵ Debora Mariska Sitanggang. Pengembangan Media Kotak Pintar Hitam (Kopintam) Pada Pembelajaran Tema 7 Indahnya Keberagaman

satunya disebabkan karena sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, tidak ada biaya untuk membuat media, Sehingga sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah yang terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

8. Keterkaitan antara media kotak berhitung terhadap hasil belajar berhitung anak

Akibatnya, jelas bahwa media corong hitung berdampak positif pada kemampuan anak untuk mengidentifikasi angka. Hal ini karena media menjaga perhatian anak-anak dan mencegah mereka dari kebosanan.

9. Pembelajaran Media Kotak Berhitung

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran didalam kelas. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memegang peranan yang penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun sering kali media pembelajaran terabaikan karena banyak hal. Salah satunya disebabkan karena sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, tidak ada biaya untuk

membuat media, Sehingga sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah yang terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

Media pembelajaran yang ingin peneliti terapkan sebagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan siswa dalam belajar matematika yaitu berhitung adalah media kotak berhitung. Penulis mencoba menerapkan media kotak berhitung karena untuk membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa SD. Media pembelajaran kotak berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari tripleks yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.

Alasan penulis memilih media pembelajaran kotak berhitung karena berdasarkan observasi di kelas II SDN 104 Kota Bengkulu, siswa masih kurang paham dalam berhitung, kurangnya efektivitas pembelajaran, serta minimnya media dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melaksanakan suatu penelitian mengenai media kotak berhitung yang dianggap tepat untuk dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika khususnya materi berhitung untuk

meningkatkan hasil pembelajaran Matematika siswa kelas II SDN 104 Kota Bengkulu.

Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menghasilkan produk baru seperti inovasi pembelajaran dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D).

Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicarikan solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif, salah satunya yaitu penelitian research and development (R&D) atau penelitian riset dan pengembangan (litbang). Mengapa penelitian RnD penting? Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah

proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut menjadi produk baru yang memuaskan kebutuhan. Suatu produk baru dikembangkan dengan menggunakan metode yang sistematis dan uji lapangan sedemikian rupa sehingga memenuhi kriteria atau standar mutu, efisiensi dan efektifitas tertentu. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti konsep penelitian R&D di bidang pendidikan.

10. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin, matematika yang berarti mempelajari. Asal kata mathema yang berarti ilmu atau pengetahuan. Alat peraga dan media pembelajaran matematika memiliki hubungan yang tidak jauh berbeda, yaitu mathein atau mathenein yang berarti belajar atau berfikir. Dari pernyataan diatas matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar atau berfikir. Penalaran yang dimaksud adalah penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau keterkaitan dengan konsep yang kuat.¹⁶

Adapun pengertian matematika menurut para ahli yaitu, matematika terorganisasikan dari unsur-

¹⁶ Andi Krisnanto, S.Pd., M.Pd, "Media Pembelajaran", Bintang Surabaya, April 2, 2016, hlm 14.

unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.

Pada awalnya cabang matematika yang ditemukan adalah Aritmatika atau Berhitung, Aljabar, Geometri setelah itu ditemukan Kalkulus, Statistika, Topologi, Aljabar Abstrak, Aljabar Linear, Himpunan, Geometri Linier, Analisis Vektor, dll. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi. Matematika itu sendiri menjadi bekal bagi setiap manusia, hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas setiap orang yang tidak bisa dihindari dari matematika, konsep dari matematika adalah tentang bilangan, rumus, symbol dan lain sebagainya. Dengan demikian tidak sepenuhnya salah

karena matematika erat kaitannya dengan bilangan, rumus dan symbol tersebut. Pembelajaran matematika disekolah dasar sangatlah penting diajarkan karena konsep-konsep yang diajarkan merupakan dasar-dasar perhitungan yang ada di pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang berkesan, menyenangkan dengan melalui media/alat peraga yang mendukung. Oleh karena itu, belajar matematika adalah cara berfikir dan bernalar yang digunakan untuk memecahkan berbagai macam masalah dalam keseharian, ilmu pengetahuan, menejemen, dan indistri. Simbol dan bahasa matematika bersifat universal sehingga dipahami oleh bangsa-bangsa di dunia.¹⁷

b. Tujuan pembelajaran matematika

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah

¹⁷ Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2018, “Matematika Islam,” (PT. Nasya Expanding Management, 2021), hal. 213.

satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajar. Tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah¹⁸

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda, adapun ciri-ciri pembelajaran matematika antara lain:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik

¹⁸ Muhammad Zaenal Fais, Ikha Listyarini, Ahmad Nashir Tsalatsa.. Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. (2019). Vol. 3 (1) pp. 26-30.

sebelumnya. Konsep diberikan dimulai dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

- 2) Pembelajaran matematika bertahap Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak. Untuk mempermudah siswa memahami objek matematika maka benda-benda konkret digunakan pada tahap konkret, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkret dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak.¹⁹
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif. Contoh : Pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenal namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun

¹⁹ Muhammad Anas, Alat Peraga dan Media Pembelajaran, (Bandung: Bumi Aksara, 2018), hal. 7 8

ruang tersebut sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun ruang itu.²⁰

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsistensi artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lain. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif.

5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna. Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat dan dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui 15 contoh-contoh secara induktif di SD kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

5. Materi penjumlahan

Pengertian penjumlahan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa “penjumlahan

²⁰ Siti Nur Rohma, Strategi Pembelajaran Matematika, (Yogyakarta: UAD Pres, 2021), hlm 3-4.

adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan”. Penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat yaitu: sifat pertukaran (komutatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan asosiatif. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penjumlahan merupakan proses penggabungan atau pengumpulan suatu bilangan dengan bilangan lainnya sehingga dapat terbentuk suatu kelompok.

Bagian-bagian Media Kotak Berhitung (Kober) Matematika

Media kotak berhitung (Kober) terbuat dari papan tripleks yang berbentuk seperti sebuah kotak.



Gambar 2.1 Media Kotak Berhitung (Kober)

Keterangan:

1. Soal latihan

2. Telur mainan
3. Palu mainan
4. Rak untuk telur
5. Laci
6. Papan jawaban
7. Papan soal

b. Cara pembuatan media Kotak Berhitung (Kober)

Matematika

1. Langkah pertama, potonglah kayu dan tripleks menggunakan gergaji sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.
2. Setelah kayu dan tripleks terpotong, selanjutnya buatlah kerangka media kotak berhitung pada kayu yang telah di gergaji
3. Kemudian tempelkan tripleks pada bagian kerangka menggunakan lem.
4. Selanjutnya pasang *double tape* pada bagian penutup kotak berhitung agar mudah terbuka.
5. Langkah selanjutnya guntinglah kertas bewarna lalu tempelkan menggunakan lem fox pada media kotak yang telah dibuat.
6. Selanjutnya potonglah tripleks sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan dan berilah lubang pada tripleks.
7. Tempelkan tripleks yang telah dilubangi ke kotak menggunakan lem tembak.

8. Langkah terakhir pasangkan laci yang telah dibuat pada bagian bawah rak telur lalu tempelkan materi pada bagian kotak berhitung.
 9. Media kotak berhitung siap digunakan.
- c. Manfaat Media Kotak Berhitung (Kober) Matematika

Media kotak berhitung merupakan media pembelajaran sederhana yang digunakan pada kelas rendah di SD, adapun manfaat media kotak berhitung ini sebagai berikut:

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
3. Menarik perhatian siswa untuk belajar.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa.

8. Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) dalam Pembelajaran Matematika

Penyiapan belajar berhitung dimulai sejak anak masih kecil, penyiapan belajar berhitung merupakan kegiatan belajar²¹ yang tujuannya memberikan landasan yang kokoh bagi anak dalam belajar berhitung.²²

²¹Hidayati, *Penggunaan Media Corong Berhitung* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika kelas II sekolah dasar negeri 37(Pekan baru kecamatan tampan, 2018).

²²Azhar arsyah, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali pers, 2015), hal.3

Langkah-langkah penggunaan media kotak berhitung dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

Langkah-langkah pada Penjumlahan Bilangan

1. Guru menjelaskan materi matematika mengenai penjumlahan bilangan, kemudian membuka media kotak berhitung dan memperkenalkan bagian-bagiannya kepada siswa, bagian dalam terdapat 2 ruang disebelah kanan ada telur maian untuk soal penjumlahan dan pengurangan, disebelah kiri ada tempat yang ada lobang untuk memasukkan telur mainan untuk menjawab soal dengan menggunakan palu mainan dan bagian atas ada papan soal dan jawaban.²³
2. Selanjutnya mengambil soal latihan mengenai penjumlahan bilangan pada papan soal. Contoh: soalnya $6 + 3$
3. Kemudian menjawab soal dengan cara meletakkan telur mainan pada rak sesuai dengan soal . Contoh $6+3$ maka tambahkan 6 butir telur ke rak kemudian menambahkan 3 butir lagi.
4. Setelah itu menghitung berapa jumlah telur yang ada dirak untuk mengetahui hasil akhir dari soal penjumlahan tersebut.

Langkah-langkah pada Pengurangan Bilangan

²³ Arief Sadiman , *Media Pendidikan* (Depok : Rajawali pers, 2012), hal.7

1. Guru menjelaskan materi matematika mengenai penjumlahan bilangan, kemudian membuka media kotak berhitung dan memperkenalkan bagianbagiannya kepada siswa.
2. Mengambil soal latihan mengenai pengurangan bilangan pada papan soal.

Contoh: $8 - 2$

3. Menjawab soal dengan cara meletakkan telur mainan pada rak sesuai dengan soal. Contoh: $8 - 2$ maka letakkan 8 buah telur keatas rak.
4. Untuk pengurangan maka digunakan palu mainan untuk memukul dua butir telur yang ada dirak, sesuai dengan berapa jumlah yang harus dikurangkan.
5. Setelah itu menghitung berapa sisa telur yang ada dirak untuk mengetahui hasil dari soal pengurangan tersebut.

²⁴Media kotak berhitung termasuk dalam jenis media pembelajaran 3 dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

²⁵Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok

²⁴ Siti Masitah, *Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II*, (Seluma. 2019)

²⁵ Eni kusriani, *Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran*

media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi, kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi dapat diproyeksikan dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaannya dan pemanfaatannya, hal tersebut karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat oleh guru, bahan mudah diperoleh dilingkungan sekitar.²⁶

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak Berhitung (Kober) adalah media pembelajaran pada kelas rendah yang dibuat untuk memperjelas pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa. Media Kober ini termasuk media tiga dimensi, artinya dapat dilihat dari arah mana saja dan memiliki ukuran panjang, tinggi dan lebar.

Matematika, 2016/2017, (Jurnal Skripsi Mataram : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017), hal.3

²⁶ Fajar Karuniawati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-kanak Muslimat Woncolo Surabaya*, (Skripsi Surabaya : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan , 2018), hal.39

9. 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 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 satuan Gelar Dwirahayu Mengembangkan Pembelajaran berjumlah lebih dari atau sama dengan sepuluh maka dilakukan penjumlahan menyimpan puluhan.

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 faham 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, sifatsifat 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 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.. Mengingat konsep penjumlahan sebagai dasar untuk melanjutkan ke konsep yang lebih tinggi. Pembelajaran juga akan dilakukan dengan menyenangkan. Siswa tidak merasakan belajar dengan serius tetapi materi tetap dapat tersampaikan dengan baik

10. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

a. Penelitian pertama

Penelitian oleh Pamungkas, 2016 dengan judul “Pengembangan Media KOBER (Kotak Berhitung) pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa

Kelas II SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji validasi ahli media diperoleh 95%, ahli materi 92%, ahli pembelajaran 86%, dan dari uji coba tahap 1 97%, uji coba tahap 2 98% yang menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat layak. Sedangkan hasil uji coba tahap produk tahap 1 berjumlah 5 siswa memperoleh rata-rata 86 dan uji coba tahap 2 yang berjumlah 20 siswa memperoleh rata-rata 95,2. Tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan media “KOBBER” dapat disimpulkan sangat baik, karena respon yang diberikan siswa menimbulkan timbal balik antar guru dengan siswa, dan hasil belajar yang diperoleh sudah memenuhi KKM.²⁷ Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media Kotak Berhitung, dan perbedaan pada judul yaitu pada materi perkalian mata pelajaran matematika sedangkan peneliti meneliti hasil belajar matematika pada penjumlahan dan pengurangan bilangan.

b. Penelitian kedua

Penelitian oleh Widiada. dkk, 2018 dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran sederhana (Kotak Hitung) pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi”. Hasil penelitian ini

²⁷ Firda Afrilina, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian (Quasi Eksperimen Kelas II MIN 01 Kota Tangerang Selatan, 2017)*.

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 presentase 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh presentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi pembelajaran diperoleh presentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan diperoleh presentase 97% dengan kualifikasi sangat baik, uji kelompok kecil diperoleh presentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, uji lapangan diperoleh presentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, (3) penerapan media sederhana kotak hitung efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang ditunjukkan dari hasil perolehan $t_{hitung} = 7.375$ dan $t_{tabel} = 1.812$. ini berarti bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga dapat disimpulkan bahwa media sederhana kotak hitung efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Liligundi pada tema Lingkunganku bidang matematika materi operasi hitung dasar perkalian dan pembagian. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran Kotak Berhitung, dan perbedaan pada

penelitian ini yaitu pada tema lingkunganku bidang matematika sedangkan peneliti meneliti hasil belajar matematika kelas II SD.

c. Penelitian ketiga

Penelitian oleh Awalizah, 2016 dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Sekat Hitung (Kokatung) Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas II SD Donotirto Kasihan Bantul”. Hasil penelitian diperoleh bahwa, ditinjau dari validasi materi mendapatkan perolehan skor 4,6 dengan kategori sangat baik dan dari ahli media mendapatkan perolehan skor 3,85 dengan kategori baik. sedangkan hasil penelitian ditinjau dari tahap uji coba, uji coba produk awal dinyatakan layak sebanyak 79,1%, uji coba lapangan utama dinyatakan layak sebanyak 95,8%, uji pelaksanaan lapangan, dinyatakan layak sebanyak 98,8%. Alat permainan kokatung dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media kotak hitung pada mata pelajaran Matematika, dan perbedaan pada penelitian ini yaitu pada judul pengembangan alat permainan edukatif sedangkan perbedaan peneliti meneliti pengaruh penggunaan media kotak berhitung.

d. Penelitian keempat

Penelitian oleh Tety Andri Yani, 2018, Jurnal yang berjudul: “Pengembangan Media Kotak Berhitung pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Kelas II Sekolah Dasar”. Dengan rumusan masalah yaitu : bagaimana prosedur pengembangan media kotak berhitung pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah di Kelas II Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya yaitu: pengembangan ini menghasilkan media kotak berhitung untuk materi perkalian dan pembagian yang di peroleh dari prosedur pengembangan model ADDIE dengan tahapan Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media kotak hitung pada mata pelajaran Matematika, dan perbedaan pada penelitian ini yaitu Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah sedangkan peneliti meneliti sedangkan peneliti meneliti hasil belajar matematika pada penjumlahan dan pengurangan bilangan.

e. Penelitian kelima

Penelitian oleh Evita Rakhmayanti & FX. Mas Subagio (2019) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil

Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo. Penggunaan media monopoli tematik memiliki efek atau pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian post-test kelas kontrol dan eksperimen yang memiliki perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan hasil dari perhitungan didapatkan nilai Sig (2-tailed) lebih kecil daripada alpha (α) dan nilai Thitung lebih besar daripada Ttabel. Dari perolehan tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan adanya efek atau pengaruh yang signifikan berkaitan dengan penggunaan media permainan monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah quasy experiment desain non-equivalent control group design. perbedaan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian quasy experiment desain non-equivalent control group design, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu jenis pre-experimental design.

f. Penelitian keenam

Penelitian oleh Adinida Zulaihah Salsabila (2022) dengan judul Peningkatan hasil belajar matematika melalui

media papan pintar pada materi satuan waktu siswa kelas III A MI Hidayatus Salam Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan media papan pintar terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 78,47 meningkat pada siklus II menjadi 91,66. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 76,61 meningkat pada siklus II menjadi 89,51.2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi satuan waktu mengalami peningkatan setelah diterapkannya media papan pintar. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan pada pra siklus sebanyak 43,47%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 60,86%, serta pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 86,95%. Perbedaan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian menggunakan media media papan pintar, sedangkan penelitian ini menggunakan media kotak berhitung.