

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebagian dari upaya membantu manusia dalam mendapatkan sebuah kehidupan yang lebih baik, baik itu secara perindividu ataupun secara berkelompok. Pada dasarnya pendidikan juga merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, tentunya akan ada banyak dampak dan akibat jika manusia hidup tanpa adanya pendidikan sebagai proses pembelajaran.¹ Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha yang disusun secara terencana guna untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan supaya peserta didik lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya dan mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Pendidikan juga memiliki tujuan agar bisa meningkatkan kualitas dalam individu baik dari kepandaian, perilaku serta motivasi yang didapatkan melalui pengalaman berinteraksi terhadap lingkungannya.³

Pendidikan yang berkualitas perlu pengelolaan yang baik, salah satu cara dalam menyampaikan tujuan pendidikan adalah dengan belajar. Tanpa belajar sesungguhnya tidak akan pernah ada pendidikan, belajar sebagai suatu proses dan belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai bidang disiplin ilmu yang

¹ Yohanes Andik Permadi, dkk. *Pengantar Pendidikan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm 10.

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm. 4

³ Aditya Pratama, Upaya *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 22 No.8, hlm 2.184

berhubungan dengan upaya kependidikan.⁴ Belajar dapat membawa suatu perubahan dalam diri setiap individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengalaman, pengetahuan melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, minat, dan penyesuaian diri. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan atau peningkatan bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya, seperti yang digolongkan oleh Benyamin S Bloom bahwa terdapat bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).⁵

Untuk mencapai tujuan belajar tersebut maka diperlukannya upaya dalam meningkatkan mutu belajar siswa, hal ini dapat dilakukan melalui inovasi terutama dalam hal pendidikan. Di sekolah ada strategi yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran seperti lab bahasa, perpustakaan, dan guru diikutkan dalam seminar pendidikan dan pelatihan-pelatihan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Diperlukannya kemampuan guru yang baik dalam mengelola kegiatan pembelajaran, sebagai seorang tenaga pendidik guru bertugas mengajar dan menanamkan nilai-nilai sikap dalam diri siswanya, untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut diperlukan berbagai kemampuan serta kepribadian sebab guru dianggap sebagai contoh bagi siswa sehingga ia harus memiliki kepribadian yang baik sebagai seorang guru. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pembelajaran itu tergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun berada di lingkungan rumah atau keluarganya.

⁴ Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm, 7.

⁵ *Ibid*, hlm 10

Adapun cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik yaitu guru, agar dapat mencapai tujuan di atas dengan melakukan inovasi dan variasi pembelajaran. Jika selama ini kebanyakan guru hanya menggunakan pembelajaran langsung, maka ada baiknya guru mencoba menerapkan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan model-model pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Pembelajaran merupakan sistem, maka perancangan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, dalam merancang sebuah pembelajaran pemilihan strategi pembelajaran harus mendapatkan perhatian secara seksama untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 41 Palembang, diperoleh informasi bahwa pada saat ini masih terdapat banyak siswa yang belum bisa berhitung. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan strategi serta metode pembelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran misalnya metode ceramah (konvensional), tanya jawab, dan penugasan serta kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif. Pada dasarnya model pembelajaran konvensional kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga siswa akan cenderung hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru, pembelajaran konvensional juga menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Peneliti mendapatkan kondisi di lapangan bahwa pada saat proses pembelajaran sebagian siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, beberapa siswa kurang simpati dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran

matematika, serta dari evaluasi hasil belajar ulangan harian kelas I pada mata pelajaran matematika sebagian siswa belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan (KKM).

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas maka, diperlukannya suatu inovasi pada saat proses pembelajaran sehingga siswa ikut berperan aktif dan bisa menikmati pembelajaran yang menyenangkan, serta mudah untuk memahami materi pembelajaran. Untuk melakukan proses pembelajaran tentunya membutuhkan situasi kelas yang mendukung, siswa memerlukan suasana, tempat, dan konsisi baik sehingga tidak jenuh nantinya. Maka dari itu untuk mengoptimalkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru adalah dengan menggunakan suatu model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang berlangsung. Model dan metode pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran, model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas belajar karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran tematik merupakan sebuah mata pelajaran yang di dalamnya menggunakan bentuk tema agar bisa mengaitkan beberapa mata pelajaran dan bisa memberikan manfaat dan pengalaman yang berkesan ke siswa. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.⁶ Pada dasarnya pembelajaran tematik ini bertujuan untuk mendidikan dan memberikan

⁶ Depdiknas, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar* (Jakarta, Depdiknas, 2006) hlm. 3

siswa kemampuan untuk bisa mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kemampuan, lingkungan, bakat serta minatnya, dan juga dapat memberikan peluang kepada peserta didik agar dapat melanjutkan pendidikannya untuk bisa sampai pada jenjang berikutnya. Pembelajaran tematik memfokuskan pemilihan pada suatu tema yang sesuai dengan materi pembelajaran yang melibatkan beberapa konsep untuk berbagai informasi.⁷

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dari mata pelajaran matematika adalah media kotak berhitung. Peneliti memilih menerapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik terkhusus materi matematika karena di kelas I SD Negeri 41 Palembang masih banyak siswa yang belum bisa berhitung dan kebanyakan siswa tidak menyenangi pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan tindakan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan cara penerapan model pembelajaran yang menarik. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang tepat yakni media kotak berhitung.

Dengan adanya media kotak berhitung diharapkan siswa mampu memahami konsep berhitung dengan tepat dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut pendapat Andriani dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tonrokombang" mengemukakan bahwa media kotak berhitung merupakan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan di kelas rendah, karena dapat membantu siswa dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan karena dalam konteks berhitung siswa

⁷ Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hlm 1

belum mengetahui dari mana hasil jawaban penjumlahan dan pengurangan itu didapatkan. Penggunaan media kotak berhitung dalam pembelajaran matematika menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.⁸ Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rozi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas I SDN 1 Kekait” mengemukakan bahwa media counting box merupakan media yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan dalam matematika yaitu berhitung, dari penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media counting box berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁹ Sejalan dengan pendapat Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran matematika kotak berhitung adalah media pembelajaran matematika yang terbuat dari kotak yang digunakan untuk mempermudah dalam memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan.¹⁰ Dengan adanya media kotak berhitung diharapkan siswa mampu memahami konsep operasi hitung dengan mudah dan dapat memberikan suasana belajar yang baru sehingga tidak membuat siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah proses belajar, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa, dan siswa dikatakan berhasil jika terjadi perubahan

⁸ Andriani. *Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tonrokombang*. (2021). Skripsi, hlm 58.

⁹ Muhammad Rozi. *Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas I SDN 1 Kekait*. Vol.2, No.3 (Agustus 2022), hlm.228

¹⁰ Ramen A Purba, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm 27.

tingkah laku pada diri siswa tersebut diakibatkan oleh latihan dan pengalaman yang dilakukannya.¹¹ Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap, hasil belajar yang dicapai diharapkan dapat memberikan dampak yang bagus terhadap minat dan bakat siswa.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika kotak berhitung terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas I SD Negeri 41 Palembang” penulis mengharapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung ini adalah media pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik materi matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang disiapkan di sekolah.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan karena pembelajaran konvensional menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa.
3. Pembelajaran tematik khususnya materi matematika memiliki karakteristik tersendiri yang dikenal sulit bagi siswa.
4. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan atau ketuntasan kriteria minimum (KKM)

¹¹ Muhammad Hasan, Tuti Khairani, dkk. *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Group, 2021) hlm 2.

5. Media pembelajaran matematika kotak berhitung sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu kotak berhitung dalam proses pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri 41 Palembang.
2. Hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang diteliti melalui pengaruh media pembelajaran matematika kotak berhitung.
3. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalaman bersama teman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperlukan adanya rumusan masalah sebagai batasan ruang lingkup yang akan diteliti. Peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol yang tidak diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebelum diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang?

3. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kotak berhitung terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas I SD Negeri 41 Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mendapatkan jawaban dari pokok permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran matematika kotak berhitung pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak berhitung terhadap hasil belajar pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 41 Palembang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis, yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Secara umum penelitian ini dapat memberikan perbaikan dalam hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran kotak berhitung pada pembelajaran tematik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bisa dijadikan sebagai motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik bisa memberikan bantuan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai acuan bahwa di dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan itu sangat dibutuhkan sebuah kreativitas yang tinggi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dimaksud merupakan upaya peneliti untuk mencari atau berkonsultasi dengan daftar pustaka untuk menemukan masalah yang akan diteliti, apakah ada yang memeriksanya atau belum. Dengan cara ini peneliti dapat mencari

dan memeriksa skripsi yang berkaitan dengan judul skripsi serta jurnal sebelumnya yaitu :

1. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Widiada, Parmiti, Mahadewi. (2018).

Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Kotak Hitung Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi”. Hasil penelitian ini adalah (1) drskripsi 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 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi pembelajaran diperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, (3) penerapan media sederhana kotak hitung efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang ditunjukkan dari hasil perolehan $t_{hitung} = 7,375$ dan t_{tabel} 1,812. Ini berarti 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 Liligundi pada tema Lingkunganku bidang matematika materi operasi hitung dasar perkalian dan pembagian. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan media kotak berhitung, dan perbedaan pada penelitian ini yaitu pada tema lingkunganku bidang matematika sedangkan peneliti di atas meneliti hasil belajar matematika kelas II SD.¹²

2. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Destri Wiranda & Ardisal. (2021). Dengan judul “Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan

¹² Widiada, Parmiti, Mahadewi. *Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak Hitung” Pada Tema Lingkungan Bidang Matematika Di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi*. Jurnal Penelitian, Vol. 6, No.1(2018). hlm 115

Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kotak hitung untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pengurangan peserta didik diskalkulia kelas II SD dinyatakan efektivitas digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Hal ini bisa terlihat dari validasi produk atas penilaian dari ahli media yaitu 91, 67%. Penilaian dari ahli materi yaitu 92,5% dan penilaian dari ahli pembelajaran yaitu 83,3% serta penilaian dari ahli teknik yaitu 100% maka penilaian dari semua ahli dapat digabung dan dianalisis dengan rumus (Florensia, 2018) media kotak hitung mendapat nilai 91, 86% kategori sangat valid dengan keterangan tidak perlu revisi. Praktikalitas produk dari hasil respon pendidik yaitu 95% dengan kategori sangat praktis. Dan dapat disimpulkan bahwa media kotak hitung efektivitas digunakan dalam meningkatkan kemampuan pengurangan peserta didik diskalkulia. Pada penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan . persamaannya sama-sama menggunakan media kotak berhitung dan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, penelitian di atas membahas tentang pengembangan media pembelajaran kotak berhitung untuk meningkatkan kemampuan pengurangan sedangkan penulis membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak berhitung terhadap hasil belajar tematik materi penjumlahan dan pengurangan.¹³.

3. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Marta Silvia Kristianti. (2021). Dengan judul “Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media Kotak

¹³ Destri Wiranda1), Ardisal2). *Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia. Journal of Basic Education Studies* Vol. 4 No 1.(2021) hlm1005

Hitung dari guru kelas III Taman Muda adalah 3,6. Kemudian, hasil validasi untuk buku panduan adalah 3,73 dan hasil validasi video panduan adalah 3,8. Hasil validasi media kotak hitung, buku panduan, dan video panduan termasuk dalam rentang $3,26 < X \leq 4,00$ dengan kriteria sangat baik. Pada penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media kotak berhitung pada pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya pada penelitian di atas peneliti mengambil materi matematika penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian di kelas 3, sedangkan penulis mengambil materi matematika tentang penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I.¹⁴

4. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rozi. (2022). Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) SDN 1 Kekait”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *counting box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas *eksperimen* dengan pre-test kelas *kontrol* (media power point). Didalam penelitian ini tentunya memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media kotak berhitung terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas I SD, dan perbedaannya itu terdapat pada materi, disini penulis hanya mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan dan tidak menggunakan media power point pada kelas kontrol.¹⁵

¹⁴ Marta Silvia Kristiani. *Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian Kelas 3 Sekolah Inklusi*. (2021) Skripsi hlm.81

¹⁵ Muhammad Rozi, *Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (satu) SDN Kekait*, Vol.2 No.3 (Agustus, 2022) hlm 230

5. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Andriani. (2021). Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (Kober) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tonrokombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas II MI Muhammadiyah Tonrokombang setelah menggunakan media kotak berhitung (KOBBER) dalam pembelajaran matematika adalah 86,00 dengan standar deviasi 8,43, sehingga rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan yang diharapkan. Rata-rata persentasi aktivitas siswa pada proses belajar mengajarmatematika menggunakan media kotak berhitung (KOBBER) adalah 85% dengan kriteria keaktifan siswa dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 75% siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, maka aktifitas siswa telah mencapai kriteria yang telah diharapkan. Dan dapat disimpulkan bahwa media kotak berhitung (KOBBER) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II MI Muhammadiyah Tondrokombang. Di dalam penelitian ini tentunya mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media kotak berhitung terhadap hasil pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini yaitu peneliti meneliti di kelas II sedangkan penulis meneliti di kelas I, dan terletak pada materi pembelajaran yang diambil .¹⁶

¹⁶ Andriani. *Pengaruh Penggunaan Media Kotak Berhitung (KOBBER) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tonrokombang*. (2021) Skripsi, hlm. 61

