



PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG BILANGAN BULAT KELAS I SDIT SYIFAURRAHMAH

Syifaurrahmah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Nurdiana Siregar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Lailatun Nur Kamalia Siregar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: syifaurrahmah05102@gmail.com¹, nurdianasiregar@uinsu.ac.id²
lailatunnurkamaliahsiregar@uinsu.ac.id³

Abstrak. *The research that has been carried out is entitled "Development of Media Counting Box to Improve the Ability to Count Integers of Grade 1 Students of SDIT Syifaurrahmah" which is based on the background that students' ability to count numbers in addition and subtraction materials is still lacking, as well as the lack of use of teaching aids from teachers so that students get bored easily so that their understanding of addition and subtraction materials has not been achieved. The research methodology uses research and development methods or often called Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The data collection technique uses observation, interviews, questionnaires and documentation. Then the data analysis technique of this study uses qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The validity of the Counting Box learning media by media expert validators was 97%, by material expert validators was 98% with a very valid category. The results of practicality by the teacher's response were 94% and the students' response was 97% and the results of the analysis of the two respondents received an average score of 96% in the practical category. The students' learning outcomes were an average score of 82% obtained through pretest and posttest questions which showed that the Counting Box media was effective to use.*

Keywords: *Development, Media Counting Box, Addition and Subtraction*

Abstrak. Penelitian yang telah dilakukan berjudul “Pengembangan Media *Counting Box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Siswa Kelas 1 SDIT Syifaurrahmah” yang dilatar belakangi bahwa kemampuan peserta didik terhadap operasi hitung bilangan pada materi penjumlahan dan pengurangan masih kurang, serta kurangnya pemakaian alat peraga dari guru sehingga peserta didik mudah bosan sehingga pemahaman pada materi penjumlahan dan pengurangan belum tercapai. Metodologi penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil kevalidan media pembelajaran *Counting Box* oleh validator ahli media sebesar 97%, oleh validator ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan oleh respon guru sebesar 94% dan respon peserta didik mendapatkan 97% dan hasil analisis kedua responden tersebut mendapatkan nilai rata-rata 96% dengan kategori praktis. Hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 82% yang diperoleh melalui soal pretest dan posttest yang menunjukkan media *Counting Box* efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Counting Box*, Penjumlahan dan Pengurangan

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan fitur unik yang dapat digunakan untuk keperluan tertentu dan memiliki ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lainnya. Menurut Gagne dan Briggs “Media pembelajaran adalah meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi isi pembelajaran, yang terdiri dari buku, film, cerita, video dan gambar”.

Oleh karena itu, seorang guru harus kreatif dan memiliki banyak cara untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik nya agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan guru (Ibrohim: 2023). Di sisi media, metode pembelajaran guru juga sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik. Metode pembelajaran yang tidak menarik tidak akan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan sulit bertanya tentang materi yang belum mereka pahami jika guru hanya duduk di kursi saat contoh soal dan tugas selesai. (Wandini: 2022).

Media *Counting Box* penjumlahan dan pengurangan termasuk rancangan media berdasarkan kesiapan pengadaannya (Kartini: 2021). Sumber belajar adalah segala macam data yang berasal dari sumber luar yang dapat memberikan pengalaman baru yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Sumber belajar mencakup lingkungan belajar, seperti tempat belajar, bahan, dan alat; dan individu, seperti guru, petugas perpustakaan, dan laboran. Sumber belajar tambahan termasuk buku paket, modul, LKS, model, museum, kebun binatang, pasar, dan lain-lain. (Rambe: 2021).

Operasi hitung penjumlahan adalah operasi aritmatika dasar dengan menjumlahkan atau menambah dua buah bilangan menjadi satu bilangan adalah. (Humaidi: 2019). Untuk menyelesaikan penjumlahan, ada dua metode. Yang pertama adalah metode pendek, di mana dua bilangan dijumlahkan secara langsung sehingga langsung mendapatkan hasil penjumlahannya. Dalam metode panjang, dua bilangan dijumlahkan, tetapi dipisahkan menjadi satuan, puluhan, dan ratusan, kemudian dijumlahkan dan diperoleh hasil penjumlahan.

Rasulullah SAW menyampaikan syariat islam melalui proses pendidikan dan pengajaran dengan segala komponennya yaitu pendidik, peserta didik, materi pendidikan, komponen dan tujuan pendidikan yang dilengkapi dengan medianya. Dalam proses pembelajaran dengan para sahabat Rasulullah SAW menjadikan pribadinya sebagai media, melalui ucapan, sifat dan perilaku beliau. Para sahabat dapat memahami ajaran islam dan mampu pula mengamalkannya dengan baik. Sebagaimana firman Allah SWT QS. Al-Ahzab (33) ayat 21;

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.

Dalam kitab hadits Bulughul Marram karya Imam Ibnu Hajar Al-Asqalani Nabi bersabda;

«أَصْلِي رَأَيْتُمُونِي كَمَا صَلَّوْا» :وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ قَالَ :قَالَ عَنْهُ اللَّهُ رَضِيَ الْخُوَيْرِثُ بْنُ مَالِكٍ عَنْ الْبَخَارِيِّ رَوَاهُ

Dari Malik bin Al-Huwairits radhiyallahu ‘anhu, ia berkata bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Shalatlah kalian (dengan cara) sebagaimana kalian melihatku shalat.” (HR. Bukhari) [HR. Bukhari, no. 628 dan Ahmad, 34:157-158]

Ayat dan hadits diatas menjelaskan bahwa media pendidikan yang diterapkan Nabi dalam dakwah atau mengajar agar ajaran agama Islam dapat diterima dengan mudah oleh umatnya dengan melalui media perbuatan nabi sendiri, dimana beliau memberikan contoh langsung yang

dikenal dengan istilah *Uswatun Hasanah* (contoh teladan yang baik). Seluruh perilaku Rasulullah adalah contoh yang baik yang berfungsi sebagai media pendidikan. Alquran juga merupakan media yang di dalamnya terdapat kalam Allah yang wajib kita Imani.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 1 SDIT Syifaurrahmah tentang operasi hitung bilangan, peserta didik masih kurang memahami cara hitung bilangan. Disini peneliti melakukan pre-test di dalam kelas dengan menggunakan angket sebanyak 10 soal. Setelah melakukan penelitian awal, dalam 1 kelas terdiri dari 22 peserta didik, setelah dikoreksi ternyata jawaban yang hampir sama dan masih terbilang kurang memuaskan. Dari jawaban peserta didik disini bisa peneliti simpulkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap operasi hitung bilangan pada materi penjumlahan dan pengurangan masih kurang. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan media *Counting Box* sebagai alat perantara pembelajaran agar peserta didik semakin menguasai dan pemahaman nya meningkat pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika di kelas 1 dimana guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, baik merancang maupun pengembangan media pembelajaran. Maka dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan media "*Counting Box*" untuk pembelajaran matematika kelas 1 guna memudahkan peserta didik dalam berhitung. Oleh karena itu peneliti mengambil judul "*Pengembangan Media Counting Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Kelas I SDIT Syifaurrahmah*".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Desain model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk mengembangkan produk pembelajaran. Dick & Carry (1996) menggunakan istilah ADDIE; Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) dan *Development Research*. Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk, dengan data angket validator ahli materi dan media serta praktisi menggunakan Skala *Likert* dengan kisaran skor 1-4.

Tabel 1 Persentase Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
75 - 100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
50 - 75	Valid	Tidak perlu revisi
25 - 50	Kurang Valid	Perlu revisi
0– 25	Tidak Valid	Revisi total

Sumber: (Kamila: 2023)

Tabel 2 Persentase Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
75 - 100	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
50 - 75	Praktis	Tidak perlu revisi
25 - 50	Kurang Praktis	Perlu revisi
0– 25	Tidak Praktis	Revisi total

Sumber: (Syafuruddin: 2019)

Tabel 3 Skala Guttman Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik

Skor	Respon Jawaban
2	Ya
1	Tidak

Sumber: (Kamila: 2023)

Tabel 4 Persentase Keefektifan N Gain

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
> 76	Sangat Efektif	Tidak perlu revisi
56 - 75	Efektif	Tidak perlu revisi
40 - 55	Kurang Efektif	Perlu revisi
< 40	Tidak Efektif	Revisi total

Sumber: (Kamila: 2023)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran *counting box*, yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar matematika dikelas 1 SDIT Syifaurrahmah. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran karena langkah-langkah kerjanya tersruktur dimana setiap langkahnya dievaluasi dan disesuaikan dengan langkah sebelumnya. Hasil penelitian pengembangan media *Counting Box* adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Analysis merupakan tahapan awal yang dimulai dari observasi di SDIT Syifaurrahmah untuk mencari informasi yang ada di SDIT dan hal-hal yang dianalisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil dari tahap analisis kinerja adalah mengenai kurangnya kemampuan berhitung peserta didik dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas 1 SDIT Syifaurrahmah sebagai subjek dalam penelitian ini. Sedangkan analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kompetensi yang perlu dipelajari siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Perancangan (*Design*)

Dalam perencanaan penelitian ini, peneliti mengaitkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, yaitu dengan menyusun modul ajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 Sekolah Dasar dan mengembangkan media pembelajaran. Hasil perancangan produk dapat berupa gambar perancangan dan gambar konsrtuksi.



Gambar 1. Gambar Rancangan Media Counting Box

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran Counting Box terdiri dari bentuk produk serta komponen-komponen media counting box.



Gambar 1 Perbaikan Kartu Soal



Gambar 2 Perbaikan Media Pembelajaran Counting Box

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap menerapkan system pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dilakukan dalam tahap implementasi terbagi dua tahap yaitu:

- a. Uji validitas materi oleh ahli materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
- b. Uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik.



Gambar 3 Proses Memainkan Media *Counting Box*

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini program pembelajaran dievaluasi untuk melihat keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, yang keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah inplementasi (Branch: 2020).

Kesimpulan dari hasil validasi media Counting Box sangat valid, sangat layak untuk uji coba produk.

- a. Data Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Table 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	%
1	Kemudahan	12	100%
2	Kemanfaatan	12	100%
3	Keestetikan	11	92%
Jumlah		35	
Rata-rata		97%	

$$P = \frac{35}{36} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Table 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	%
1	Format	15	94%
2	Isi	16	100%
3	Bahasa	8	100%

Jumlah	39
Rata-rata	98%

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Counting Box valid dan layak digunakan.

b. Data Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Table 3 Hasil Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor	%
1	Kemudahan	12	100%
2	Reaksi Guru	12	100%
3	Tampilan Media	10	83%
Jumlah		34	
Rata-rata		94%	

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

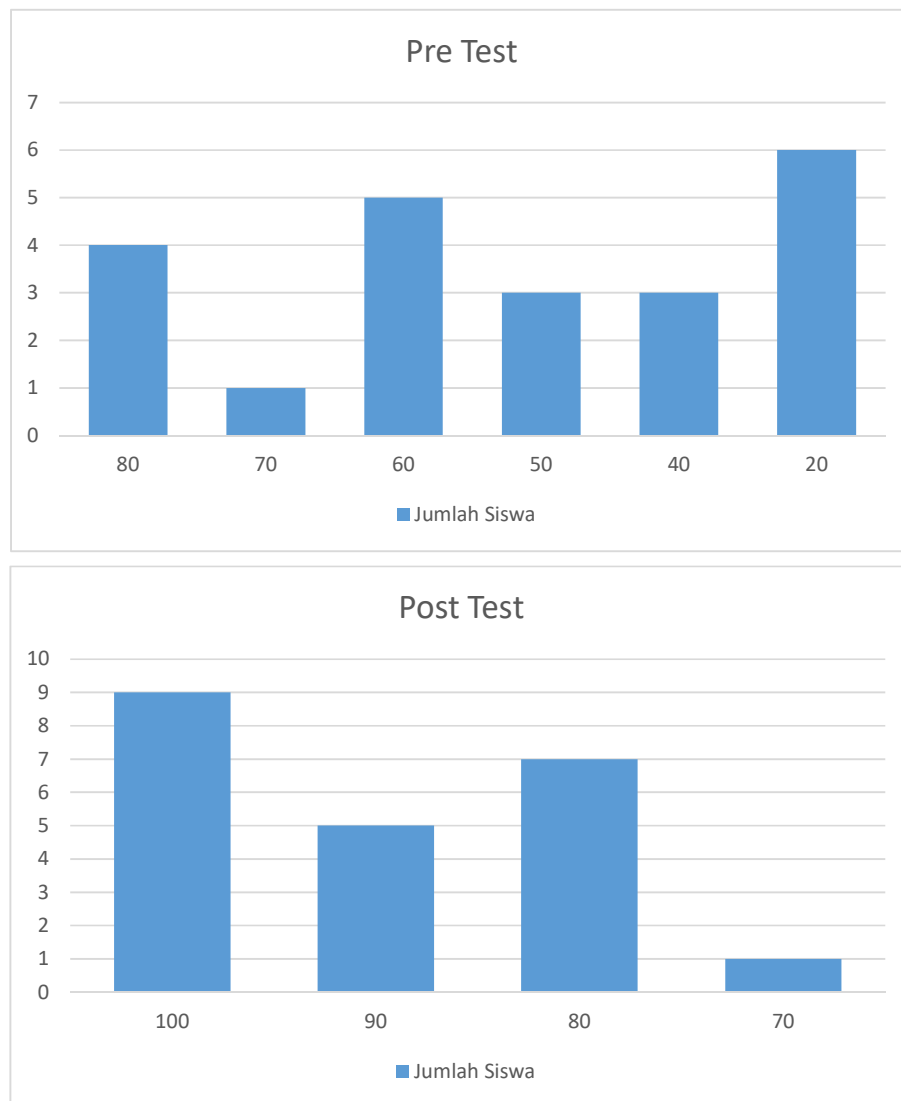
$$P = 94\%$$

Table 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor	%
1	Penggunaan media	127	96%
2	Reaksi peserta didik	132	100%
3	Keamanan	125	95%
Jumlah		384	
Rata-rata		97%	

c. Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Table 5 Persentase Nilai Post-Test dan Pre-Test



Hasil grafik di atas persentase nilai post-test dan pre-test menunjukkan skor persentase 82% dengan kriteria efektif, tidak perlu revisi

Pembahasan

Dari hasil penelitian dapat dilihat dari presentase peserta didik dari sebelum menggunakan media *Counting Box* dengan setelah memakai media *Counting Box*. Pada saat peserta didik belum menggunakan media *Counting Box*, hasil belajar serta kemampuan berhitung peserta didik masih terbilang kurang memuaskan, bahkan banyak jawaban yang salah semua, namun ketika dihadirkan media *Counting Box* dalam kelas, hampir rata-rata kemampuan berhitung mereka meningkat. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Counting Box* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung bilangan bulat bagi peserta didik.

Perolehan hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase kevalidan sebanyak 97% dengan kriteria sangat valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Hal ini menunjukkan

bahwa produk media *Counting Box* layak diuji cobakan kepada siswa untuk membantu memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil data angket guru wali kelas 1 SD dan respon peserta didik. Perolehan hasil respon guru dan peserta didik memperoleh persentase kepraktisan sebanyak 96% dengan kriteria sangat praktis dan tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk media *Counting Box* ini sangat layak diuji cobakan dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil belajar peserta didik memperoleh persentase keefektifan sebanyak 82% dengan kriteria efektif dan tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk media *Counting Box* ini sangat layak diuji cobakan dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran yaitu *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung operasi bilangan bulat. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan dinyatakan valid, pada uji coba validitas pada ahli media dengan persentase kevalidan 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek penilaian pada angket validasi media. Dengan demikian, media *Counting Box* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian pada uji coba validitas ahli materi memperoleh persentase kevalidan 98%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diuji sesuai dan berhubungan dengan media yang dikembangkan.
2. Media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan dinyatakan praktis, pada uji coba kepraktisan oleh respon guru dengan nilai persentase 94% dan respon peserta didik 97%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran *Counting Box* beserta materi penjumlahan dan pengurangan yang diujikan dan dipraktekkan oleh guru sangat relevan dan praktis digunakan.
3. Media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan dinyatakan efektif. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Counting Box* pada materi penjumlahan dan pengurangan, diperoleh hasil data dari posttest dan pretest yaitu dengan nilai rata-rata skor 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Counting Box* sudah efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>

- Aulia, S., Egok, A. S., & Lestari, F. (2023). Pengembangan Media Kotak Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 496–506. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7097>
- Efendi, R., Sonang Siregar. (n.d.). (2023). Penerapan Media *Counting Box* (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.
- Fajrie, N. (2021). Media Kotak Hitung Untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif Anak Tk Kelompok B Tk Negeri Pembina Pancur.
- Fauzi Fahmi, Nirwana Anas. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Hermanto, B. (2020). Perekrayaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *FOUNDASIA*. <https://doi.org/10.21831/foundasia>
- Ibrohim, M., & Arsita, C. (2023). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik pada Pengembangan Media *Counting Box* Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 209–215.
- Kartini, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Mahruzah Yulia, N., Jannah, R., & Sa, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Calculator Box Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI Development of Learning Media Calculator Box Material for Addition and Subtraction Class I MI. In *Journal of Elementary Educational Research* (Vol. 3, Issue 1). <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer>
- Maysarah, S., Saragih, S., & Napitupulu, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematik Dengan Menggunakan Model Project-Based Learning. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1536. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6627>
- Pohan, A. S., & Asrul, A. (2023). Application development of dictionary of mathematical terms as a learning medium. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 48–59. <https://doi.org/10.33654/math.v9i1.2111>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rahayu, E., & Soleha, D. (2023). Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4070/http>
- Rambe, A. H., Siregar, N., & Fitri, N. (2023). Lkm Berbasis Kreativitas Pada Matkul Media Dan Sumber Belajar Di Mis/Sd Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Uinsu Medan. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 1200-1212.
- Ranita Sari, D., Zainuddin, M., Akbar, I., & Ranita Sari Pendidikan Anak Usia Dini, D. (n.d.). *Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Risqi, W., & Siregar, N. (n.d.). *Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497>
- Rizki Annisa, A., Prahatama Putra, A., Program Studi Magister Pendidikan Biologi, D., Lambung Mangkurat Jl Brigjen Hasan Basry, U. H., & Selatan, K. (2020). 72-80 Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat pISSN. In *Terindeks di SINTA* (Vol. 11, Issue 1).
- Unaenah, E., Nur Syariah, E., Mahromiyati, M., Nurkamilah, S., Novyanti, A., Sulachatun Nupus, F., (2020). Analisis Pemahaman Siswa Dalam Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Bulat

- Menggunakan Garis Bilangan. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Utami, N. A., & Humaidi, ; (2019). Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD. *Jurnal Elementary* 2(2), 39–43. <https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.1299>
- Virga, Y., Arieska, S., & Tarbiyah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Peserta Didik Kelas V Mi Al Hikmah Ketami Kota Kediri
- Zunidar, Z. (2019). Peran guru dalam inovasi pembelajaran. *NIZHAMIYAH*, 9(2).