

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, 2023, Halaman 85-93
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10211289)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10211289>

Penggunaan Media *Counting Box* sebagai Perwujudan dari Teori Bruner Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pengurangan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Podorejo 03

**Yunita Fitri Yaningsih¹, Fajar Aunurofiq², Ika Rizqi Ariyani³, Shanti Putri Kirani⁴,
 Tri Muliani⁵, Nurhayati⁶, Trimurtini⁷**

¹⁻⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

*Email korespondensi: yunitafitri065@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi operasi hitung bilangan bulat dalam kelas rendah dalam mata Pelajaran matematika dengan penerapan teori bruner melalui permainan counting box. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Podorejo 03 Semarang yang mengambil populasi siswa kelas 1 SD Negeri Podorejo 03. Metode yang digunakan adalah deskripsi kualitatif agar peneliti dapat mengetahui akan bagaimana situasi keadaan kelas yang terjadi sebenarnya dan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri Podorejo 03 akan materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dengan benar dan jelas. Instrumen yang digunakan berupa wawancara dan tes yang dilaksanakan secara lisan dan tertulis setelah mengaplikasikan permainan counting box. Dari penelitian diperoleh hasil 14 siswa memperoleh nilai diatas KKM sedangkan 2 siswa masih berada dibawah KKM. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan counting box dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dengan menerapkan teori bruner melalui media pembelajaran counting box yang menjadikan keadaan kelas menjadi lebih aktif, pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan kelas menjadi lebih intraktif.

Kata kunci: *Bilangan bulat, counting box, teori bruner, pengurangan*

Abstract

The purpose of this study was to improve students' understanding of whole number operations in elementary school mathematics by applying Bruner's theory through the counting box game. The study was conducted at SD Negeri Podorejo 03 Semarang with a population of first-grade students. The method used was qualitative description so that the researcher could understand the actual classroom situation and how first-grade students at SD Negeri Podorejo 03 understood the subtraction of numbers 1 to 20 correctly and clearly. The instruments used were interviews and tests conducted orally and in writing after applying the counting box game. The results of the study showed that 14 students scored above the KKM, while 2 students scored below the KKM. Based on this, it can be concluded that counting box-based learning media can improve students' understanding of the subtraction of numbers 1 to 20 by applying Bruner's theory through counting box learning media, which makes the classroom more active, learning more meaningful, and the classroom more interactive.

Kata kunci: *Discipline, Work Relations, Performance, Nurses, Hospitals, Stress*

Article Info

Received date: 15 November 2023

Revised date: 22 November 2023

Accepted date: 27 December 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Penguasaan materi matematika menjadi sesuatu yang wajib bagi peserta didik untuk melatih kemampuan penalaran dan pengambilan keputusan di zaman yang semakin kompetitif seperti saat ini. Akan tetapi, banyak siswa SD beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit untuk dipahami, menakutkan, dan membosankan karena materi yang dipelajari hanya mengenai angka, rumus, dan operasi hitung (Aditya, 2019). Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru hanya menerapkan metode ceramah dan latihan soal. Guru juga kurang memiliki inovasi dengan tidak memberikan/menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran, sehingga kurang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika yang disampaikan.

Dalam perspektif kontemporer, setiap diri adalah guru, termasuk guru di sekolah, orang tua, dan masyarakat yang menjadi teladan untuk setiap diri peserta didik dalam berperilaku (Repni, 2022). Maka, peserta didik saat ini lebih membutuhkan guru yang dapat mengajar dengan metode yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Terlebih lagi pada jenjang SD di kelas rendah, peserta didik sangat membutuhkan guru yang memiliki kemampuan berinovasi yang tinggi. Guru kelas rendah harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran matematika.

Maka dari itu, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik, khususnya di kelas rendah pada jenjang SD, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan metode permainan dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan menjadi lebih antusias dan interaktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ismail dalam (Aditya 2022 hlm 163) bahwa belajar sambil bermain adalah salah satu upaya dalam menyampaikan materi kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari, anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah. Sehingga, belajar sambil bermain dapat menjadi referensi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan bagi peserta didik. Terlebih pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar, karakter mereka masih cenderung suka bermain, memerlukan benda-benda konkret untuk belajar, maka salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menghadirkan media konkret dalam proses pembelajaran matematika, yaitu dengan media *Counting Box*.

J. S. Bruner, seorang ahli psikologi mengembangkan sebuah teori belajar yang dikenal sebagai teori belajar Bruner yang dilandaskan pada pandangan konstruktivisme dan sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif. Teori konstruktivis Bruner ini dipengaruhi oleh penelitian tentang teori kognitif yang dilakukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Dinyatakan bahwa awalnya teori kognitif tersebut mempercayai peserta didik dapat mengonstruksi dan mengembangkan konsep dan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan peserta didik mampu untuk menemukan konsep serta pengalaman baru dalam belajar dengan informasi yang telah mereka miliki, dalam hal ini peserta didik dianggap sebagai penyusun dan pemikir. Bruner dalam (Aditya, 2022) menyatakan proses pembelajaran di sekolah hendaknya memuat: a) pengalaman-pengalaman terbaik agar ingin dan mampu belajar, b) penstrukturan pengetahuan untuk mendapatkan pemahaman terbaik.

Penerapan teori belajar Bruner dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi peserta didik yang lebih mudah untuk dibimbing dan diarahkan. Dalam penyajian materi dengan penerapan teori belajar Bruner, terdapat 3 (tiga) tahapan yang penting,

meliputi: (1) tahap enaktif; yakni tahap pengetahuan yang dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau dengan pembelajaran kontekstual, (2) tahap ikonik; yakni tahap dimana pengetahuan direpresentasikan dalam bentuk visual atau gambar yang mendeskripsikan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif, dan (3) tahap simbolik; yakni tahap dimana pengetahuan direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol (Wiradintana, 2018). Melalui teorinya, Bruner menyatakan bahwa dalam proses belajar, anak sebaiknya diberi kesempatan untuk dapat memanipulasi benda-benda konkret. Misalnya melalui alat peraga yang ditelitinya, anak dapat melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diamatinya.

Media *Counting Box* merupakan salah satu media atau alat peraga berbasis permainan yang dapat dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika. Media counting box ini adalah alat peraga yang dimainkan oleh 1 orang peserta didik, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk memilih pertanyaan mengenai soal pengurangan dua bilangan, kemudian peserta didik diminta untuk menyusun telur sesuai dengan jumlah bilangan puluhan sebagai yang dikurang, kemudian memukul telur menggunakan palu (mainan) sesuai dengan jumlah bilangan satuan sebagai pengurang, kemudian peserta didik menyimpulkan hasil *siswa* telur yang ada pada kotak sebagai pemahaman dalam materi operasi pengurangan bilangan. Dalam pelaksanaan/pengoperasian media counting box ini, diharapkan peserta didik dapat mengasah keterampilan berpikir, ketelitian, dan kesabaran dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media counting box dalam pembelajaran matematika dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Misalnya pada materi pengurangan bilangan 1 sampai 20, maka model media counting box yang dibuat dapat diterapkan dengan menyediakan jumlah telur sebanyak 20 buah dan soal-soal/pertanyaan-pertanyaan mengenai bilangan 1 sampai 20. Melalui media ini, peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat mengasah kemampuan berpikir dan ketelitian.

Berdasarkan uraian di atas, media *Counting Box* yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Materi yang didasarkan adalah materi pengurangan bilangan 1 sampai 20, sehingga media yang dibuat disesuaikan dengan materi tersebut. Media yang kami buat diberi warna dan dekorasi yang bermacam-macam yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat antusias dan semangat selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I Sekolah Dasar Negeri Podorejo 03 yang bertempat di Jl. Kyai Tuban Grujungan, Podorejo, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Bertepatan dengan tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah siswa kelas I sebanyak 16 siswa yang dimana terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Topik pembahasan yang nantinya akan diangkat membahas seputar penggunaan media counting box sebagai perwujudan dari teori bruner untuk meningkatkan pemahaman materi pengurangan pada siswa kelas 1 SD Negeri Podorejo 03. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri Podorejo 03 yang berjumlah 16 siswa yang terbagi dalam 9 siswa laki – laki dan 7 siswa Perempuan.

Penelitian ini dilakukan melalui penggunaan media permainan counting box. Dalam penelitian ini media permainan counting box dipilih oleh peneliti sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan operasi hitung pengurangan dengan materi batasan

bilangan 1 sampai dengan 20 kepada siswa. Adapun penerapan dari penggunaan media ini dengan mengenalkan cara pengoperasian dari pengurangan bilangan 1 sampai 20. Penelitian ini juga menerapkan dan mengikuti teori Bruner dengan tahapan yang terdiri dari tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.

Pengumpulan data yang digunakan dalam proses peningkatan pemahaman siswa tentang materi yang dijelaskan menggunakan media *counting box* ini menggunakan metode wawancara dan observasi. Instrumen data yang digunakan berupa instrument lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar kerja peserta didik. Metode wawancara digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi keadaan awal kelas I sebagai subjek peneliti. Sedangkan metode observasi yang digunakan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa peningkatan yang dihasilkan dari pemahaman siswa mengenai materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 menggunakan media *counting box*.

Penggunaan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini digunakan agar peneliti dapat mengetahui akan bagaimana situasi keadaan kelas yang terjadi sebenarnya dan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri Podorejo 03 akan materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dengan benar dan jelas.

Adapun sintaks yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun data ialah sebagai berikut.

a. Tahap pra kegiatan

Pada tahap pra kegiatan peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada kepala sekolah mengenai keadaan sekolah dan siswa di masing – masing kelas. Selanjutnya diarahkan untuk melakukan wawancara kepada guru kelas I yang membahas mengenai keadaan kelas khususnya kelas I, bagaimana keadaan siswa, karakteristik siswa, materi yang telah diajarkan, metode yang biasanya digunakan dalam mengelola kelas sehingga lebih memahami akan materi yang diajarkan.

b. Tahap perencanaan

Pada sintaks kedua yaitu perencanaan, peneliti mulai membuat dan Menyusun modul ajar yang sesuai digunakan untuk materi pengurangan pada kelas I dan bagaimana scenario yang nantinya akan diterapkan dalam penelitian. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyiapkan beberapa instrument pendukung yang terdiri dari modul ajar, lembar instrument observasi, lembar kerja peserta didik, instrument soal evaluasi, media pembelajaran serta dokumentasi kegiatan. Tahap rancangan yang digunakan dalam sintaks ini ialah:

1. Menyiapkan dan menyusun modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
2. Menyiapkan perlengkapan untuk pembuatan media pembelajaran dengan melampirkan instrumen lembar kerja peserta didik dan soal evaluasi yang diberikan setelah pengaplikasian media *counting box* kepada siswa
3. Menyiapkan instrument lembar observasi yang digunakan untuk menuliskan hasil observasi dan mengabadikan serta mendokumentasikan kegiatan
4. Menyiapkan media *counting box*

c. Tahap pelaksanaan kegiatan observasi

Berikut ini peneliti rincikan beberapa rencana kegiatan yang peneliti gunakan pada tahap ini:

1. Proses pembelajaran

Pada tahap proses pembelajaran ini peneliti menyiapkan media ajar menggunakan power point interaktif yang berisi video penjelasan akan materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dan cara mengerjakan operasi pengurangan dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari yang biasanya anak – anak lakukan.

2. Evaluasi
Tahapan evaluasi kegiatan ini peneliti menggunakan media berupa lembar kerja peserta didik yang dikerjakan secara berkelompok dimana kelompok tersebut dibagi menjadi 4 kelompok dalam satu kelas. Kemudian untuk mengetes lebih lanjut tingkat pemahaman siswa peneliti menggunakan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu oleh masing – masing siswa.
 3. Mengulangi proses pembelajaran
Peneliti pada tahap ini mengulang lagi tahapan penguatan materi yang telah diberikan kepada siswa dengan menjelaskan ulang materi namun dengan pengaplikasian dan soal yang berbeda.
 4. Permainan counting box
Siswa diminta untuk duduk rapi, siswa yang duduk paling rapi akan mendapatkan kesempatan pertama yang mencoba permainan counting box. Permainan counting box ini dimainkan dengan cara siswa memilih salah satu soal mengenai pengurangan bilangan 1 sampai 20 kemudian Menyusun telur ke dalam lubang sejumlah soal awal yang diberikan kemudian memukul hasil pengurangan yang ditanyakan. Misalkan dalam soal tertulis $17-8=?$ Maka siswa diharuskan Menyusun telur dalam kotak sejumlah 17 kemudian jika sudah siswa diminta untuk memukul 8 telur dengan memberikan instruksi seperti “diambil”, “diminta” dan lain sebagainya untuk menunjukkan pengurangan. Kemudian untuk hasilnya siswa diminta untuk menyebutkan sisa telur yang tidak dipukul menggunakan palu dengan memberikan instruksi “berapa sisa telur yang tidak dipukul?”. Selanjutnya siswa mencocokkan hasil hitung mereka ke dalam alat counting box tersebut dengan cara memasang jawaban dengan soal agar menjadi bentuk telur yang utuh.
- d. Tahap pengamatan
Peneliti melakukan pengamatan berupa observasi kepada kelas I selama proses pembelajaran berlangsung yang nantinya hasil pengamatan ini akan digunakan untuk pengumpulan data – data yang dibutuhkan terkait akan pemahaman siswa tentang materi pengurangan bilangan 1 sampai 20 dengan benar dan tepat.
 - e. Tahap refleksi / pasca kegiatan
Pada tahap akhir dari penelitian ini peneliti melakukan refleksi kegiatan baik itu pada siswa maupun oleh guru secara mandiri setelah kegiatan pembelajaran pengurangan bilangan ini berlangsung, hal ini dapat digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apa saja kelebihan serta kekurangan setelah proses kegiatan penelitian mengenai pengurangan bilangan menggunakan media counting box yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal pembelajaran peneliti mengarahkan siswa untuk mempersiapkan keadaan fisik dan keadaan mental peserta didik dengan cara menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada siswa untuk senantiasa belajar dengan rajin. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan siswa bernyanyi Bersama – sama dengan guru dan teman satu kelas mengenai lagu nasional yaitu Garuda Pancasila. Untuk pengenalan awal kegiatan siswa dikenalkan dengan materi yang akan dipelajari dengan mengenalkan kepada siswa akan kejadian kejadian yang biasanya berkaitan dengan pengurangan. Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa siswa menyukai pembelajaran yang tidak selalu berpusat pada buku melainkan dengan pengaplikasian dalam kehidupan sehari – hari. Siswa sangat aktif dan interaktif ketika peneliti mengajukan pertanyaan maupun cerita yang berhubungan

dengan kejadian pengurangan. Berikut adalah hasil aktivitas siswa pada awal pembelajaran:

Tabel 2. Hasil Aktivitas Awal Pembelajaran Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Presentase
1	Kesiapan Siswa	80%
2	Memperhatikan Penjelasan	82%
3	Menjawab Pertanyaan	90%

Hasil kesiapan siswa ketika awal mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa cukup antusias dalam mempelajari materi pengurangan bilangan 1 sampai 20. Hal ini ditunjukkan dengan pembelajaran yang awalnya disajikan dengan menggunakan pengaplikasian dengan kehidupan sehari – hari mereka menjawab dengan serempak dan lantang. Namun walau demikian, dalam kelas tersebut memang ada beberapa siswa yang tidak siap ketika mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa tersebut memiliki keistimewaan tersendiri. Ada 3 siswa yang memiliki kesiapan belajar yang kurang, satu siswa yang memang memiliki keterlambatan akan pemahaman materi, siswa kedua yaitu anak yang memang terlalu dimanja oleh wali nya serta siswa tersebut dalam keadaan keluarga yang kurang memadai. Sedangkan siswa yang ketiga dikarenakan terlalu hiperaktif namun siswa tersebut masih mau belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Saat penilaian memperhatikan penjelasan siswa dapat senyap dan memperhatikan asalkan dengan menunjukkan beberapa tepuk untuk mengontrol keadaan siswa. Sedangkan saat menjawab pertanyaan siswa sangat antusias dibuktikan dengan siswa yang menjawab pertanyaan dengan berebut untuk menjawab.

Adapun kendala yang peneliti alami saat proses penelitian yaitu saat dikelas ada beberapa siswa yang tidak mau mendengarkan materi dengan cara berjalan – jalan di sekitar kelas dan juga mengganggu teman di sekitarnya dengan cara mendorong kursi yang diduduki teman di depannya juga dengan cara mengusili teman lainnya. Ada juga siswa yang hiperaktif yang mengajak siswa lainnya untuk bermain Bersama baik itu kejar – kejaran ataupun lainnya. Hal itu tentunya membuat keadaan kelas menjadi tidak kondusif dan mengganggu konsentrasi teman lainnya yang belajar dengan sungguh – sungguh dan fokus pada materi yang dijelaskan.

Upaya yang dapat peneliti lakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan memberikan kegiatan ice breaking yang bertujuan untuk mengembalikan fokus siswa Kembali dengan cara memberikan lagu – lagu untuk dinyanyikan Bersama. Dengan bertepuk tangan Bersama dan dengan menegur siswa tersebut apabila sudah terlalu sering dalam mengganggu teman lainnya atau bahkan membuat teman lainnya tidak nyaman sehingga menangis ataupun tidak berminat mengikuti pembelajaran lagi.

Menghadapi hal demikian peneliti juga melakukan sebuah Upaya untuk siswa dapat konsentrasi dalam materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dengan cara memberikan pertanyaan pemantik dan menayangkan video pembelajaran akan materi yang diajarkan. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik akan pemahaman materi yang dijelaskan. Untuk lebih jelasnya akan disajikan tabel mengenai nilai – nilai siswa setelah diberikan beberapa pertanyaan terkait materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Nilai Nilai Siswa

No	Nama	KKM	Nilai
1	Abila	70	100
2	Arka	70	100
3	Asheeqa	70	100
4	Hasna	70	0
5	Fathan	70	0
6	Hafiz	70	100
7	Jibril	70	100
8	Kaila	70	100
9	Mikaila	70	100
10	Abi	70	100
11	Fakhri	70	100
12	Faqih	70	100
13	Azam	70	100
14	Naim	70	100
15	Yasmin	70	100
16	Zia	70	100

Dari data hasil belajar siswa yang disajikan dalam tabel diatas pada pembelajaran pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 menggunakan media counting box, maka diperoleh nilai akhir yang disajikan dalam diagram dibawah ini yang menjelaskan secara keseluruhan bahwa 14 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas.

**Diagram 1.** Diagram Perolehan Nilai

Berdasarkan diagram yang disajikan hal itu dapat dilihat pada saat awal dari penerapan teori Bruner yaitu tahap enaktif, dimana pada awalnya siswa SD Negeri Podorejo 03 masih bingung akan bagaimana cara menghitung pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 apalagi jika soal pengurangan ini nantinya diaplikasikan dalam soal cerita. Setelah bermain counting box siswa menjadi lebih memahami lagi bagaimana cara mengerjakan dengan baik dan benar dari pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 yang baik itu seperti apa. Pada peristiwa ini terlihat terjadinya peningkatan akan pemahaman siswa yang awalnya tidak memahami menjadi lebih paham akan materi yang diajarkan yang mana hal tersebut disebabkan karena siswa yang lebih tertarik akan media pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media counting box ini siswa lebih paham akan soal dan cara pengerjaannya.



Gambar 1. Media Counting Box

Secara umum, media pembelajaran dari vounting box yang digunakan oleh peneliti memiliki kelebihan diantaranya membuat siswa kelas I SD Negeri Podorejo 03 lebih tertarik akan materi yang diajarkan, memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan dengan lebih cepat, membuat siswa lebih berpartisipasi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung, melatih kemampuan hitung siswa lebih dalam dan lebih bagus dari sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan counting box dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 dengan menerapkan teori bruner melalui media pembelajaran counting box yang menjadikan keadaan kelas menjadi lebih aktif, pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan kelas menjadi lebih interaktif.

SIMPULAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I terhadap materi pengurangan bilangan 1 sampai 20 dengan menerapkan teori belajar Bruner dalam media yang digunakan, yakni media presentasi dan video interaktif serta alat peraga counting box. Data diperoleh dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, dan terjun langsung ke lapangan, yakni di kelas I SD Negeri Podorejo 03.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada pemahaman siswa kelas 1 SDN Podorejo 03 pada materi pengurangan bilangan 1 sampai 20 setelah menggunakan media presentasi dan video interaktif serta alat peraga yang dibuat oleh peneliti. Peningkatan pemahaman siswa tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan penelitian, yaitu:

1. Secara umum, nilai yang diperoleh siswa di kelas 1 SDN Podorejo 03 telah lolos standar minimum ketuntasan yang ditentukan, hanya 2 orang siswa yang tidak lolos karena tidak mengerjakan evaluasi.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan, dimana siswa terlihat lebih senang, antusias, lebih memperhatikan, dan lebih baik dalam memahami materi.

Referensi

- Ayu Lestari, D., Ari Rahmawati, I., Fauzi, Mr., & Teori Belajar Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Vi Sd It Salsabila, P. (2023). Penerapan Teori Belajar Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Vi Sd It Salsabila 8 Pandowoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–13.
- Ekawati, A., Agustina, W., & Noor, F. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dalam Membuat Diagram. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1–7. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.881>
- Iskandar, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Dengan Media Benda Kongrit Pada Siswa Kelas I Sdn 2 Kelanjur Tahun Pelajaran 2018 /2019. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(2), 326–333. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i2.1006>
- Maisyarah, M., Tindangen, M., & Mutmaiyah, M. (2021). Penerapan Alat Peraga Konkret Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Matematika Pada Siswa Kelas III. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2–5.
- Pramudita, P., Wahyudi, W., & Joharman, J. (2019). Penerapan Teori Bruner Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Maduretno Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7, 193–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v7i2.40681>
- Repni, R., Efendi, R., & Siregar, P. S. (2022). Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Dikdas Bantara*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v5i2.2491>
- Rozi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (Satu) Sdn 1 Kekait. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 227. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/266>
- Saputra, A., Sari, S., Dewi, S., Kusuma, N., & Trimurtini, T. (2022). eningkatan Pemahaman Siswa Kelas 2 SDN Bringin 02 Terhadap Materi Geometri Dengan Menerapkan Teori Bruner Dalam Permainan Ular Tangga. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 162–166. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.62554>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, II(1), 2549–2284. <https://doi.org/10.23969/oikos.v2i1.919>