

**PENGEMBANGAN MEDIA EGG COUNTING BOX  
BERBASIS GAME BASED LEARNING UNTUK SISWA KELAS 1  
SEKOLAH DASAR**

Nanda Sifha Maharani<sup>1</sup>, Purwiro Harjati<sup>2</sup>, Muhammad Alfarisi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Metro  
[1nandasifha689@gmail.com](mailto:nandasifha689@gmail.com), [2purwiro.jati@gmail.com](mailto:purwiro.jati@gmail.com)  
[alfarizi.ahha@gmail.com](mailto:alfarizi.ahha@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study was conducted in response to the need for engaging and concrete learning media to support first-grade elementary school students in understanding addition and subtraction concepts. The study aimed to develop an Egg Counting Box learning medium based on the Game-Based Learning approach and to determine its feasibility and practicality for mathematics instruction. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants included one media expert, one subject-matter expert, one first-grade teacher, and ten first-grade students at SD Negeri 1 Simbarwaringin. Data were collected through interviews, validation questionnaires, and response questionnaires. The findings indicated that the developed learning medium achieved a feasibility score of 93.75% from the media expert and 84.09% from the subject-matter expert, both categorized as highly feasible. The student response questionnaire showed a practicality score of 86.50%, while the teacher response questionnaire reached 91.25%, indicating that the medium was highly practical for classroom use. These findings suggest that the Game-Based Learning-based Egg Counting Box is both highly feasible and highly practical as an instructional medium for teaching addition and subtraction of numbers from 1 to 20 in first-grade elementary school mathematics. The developed medium can serve as an alternative learning resource to enhance students' engagement and understanding of mathematical concepts.*

*Keywords: Egg Counting Box, Game-Based Learning, Mathematics*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu membantu siswa kelas I sekolah dasar memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*,

*Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, satu guru kelas I, dan sepuluh siswa kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,75% dari ahli media dan 84,09% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil angket respons siswa memperoleh persentase kepraktisan sebesar 86,50% dan respons guru sebesar 91,25% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1–20 di kelas I sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Egg Counting Box, Game Based Learning, Matematika*

## **A. Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Penguasaan konsep matematika pada kelas awal menjadi dasar bagi peserta didik dalam mempelajari materi yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada kemampuan berhitung, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Yulianti & Effendi (2024: 49) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika hendaknya dilaksanakan secara menarik, inovatif, dan melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mereka mampu membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung.

Keberhasilan pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih

strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Afsari et al., (2021: 189-190) mengemukakan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik melalui penggunaan metode dan media yang tepat. Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman yang lebih bermakna.

Meskipun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Dewi (2022: 163) menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, penggunaan buku paket, dan latihan soal sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga dijelaskan oleh

Kurniawan & Khotimah (2022: 43-44) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan tidak hanya mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan, serta memanfaatkan alat peraga sebagai pendukung pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih konkret.

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis permainan. Fitri Yaningsih et al., (2023: 86) menjelaskan bahwa belajar sambil bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suhendar & Yanto (2023: 20) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik masih belum merata. Dari 17 peserta didik, sebanyak 2 peserta didik berada pada kategori rendah, 6 peserta didik pada kategori sedang, dan 9 peserta didik pada kategori tinggi. Selain itu, pembelajaran matematika masih didominasi penggunaan buku paket dan latihan soal sehingga media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis benda konkret untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hilmi Manba'ul Hikam (2023) mengembangkan media *Egg Counting Box* yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Rena Widayanti (2024) mengembangkan media *Counting Box* pada materi

penjumlahan dan memperoleh kategori sangat layak serta respon positif dari peserta didik. Nabila Nur Indah Restari (2023) mengembangkan media *Fantation Box* yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Selanjutnya, Karlina Tantri Setyo Pertiwi (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang terbukti meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Lutfi Nur Laila (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih mudah.

Meskipun hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis benda konkret memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media sebagai alat bantu belajar. Integrasi pendekatan *Game Based Learning* ke dalam media pembelajaran belum dirancang secara menyeluruh melalui aturan permainan yang sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based*

*Learning* yang memadukan media konkret dengan mekanisme permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik kelas I sekolah dasar.

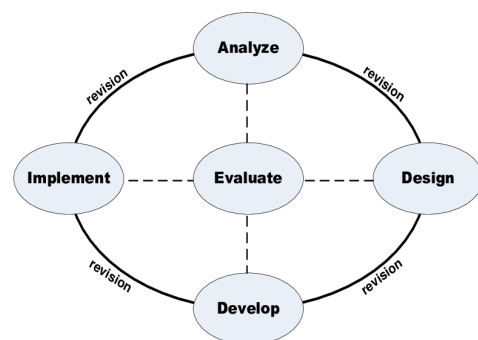
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 untuk siswa kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena

memberikan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Dick et al. dalam Judijanto et al., (2024: 58) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Alur penelitian menggunakan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1 Model penelitian ADDIE



Berdasarkan Gambar 1, penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan pengembangan. Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan melalui observasi dan wawancara. Tahap *Design* meliputi perancangan media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning*,

penyusunan materi, aturan permainan, dan instrumen penelitian. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan media sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta direvisi berdasarkan saran validator. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi hasil validasi dan respon pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Simbarwaringin. Subjek penelitian terdiri atas 17 peserta didik kelas I sebagai subjek uji coba, guru kelas I sebagai praktisi pembelajaran, serta ahli media dan ahli materi sebagai validator produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media melalui penilaian ahli media dan ahli materi,

serta data kepraktisan melalui respon guru dan peserta didik setelah media diimplementasikan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil validasi dan angket respon menggunakan skala Likert empat tingkat yang dimodifikasi dari Sugiyono (2023: 146). Persentase penilaian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

$\sum x$  = Jumlah jawaban seluruh responden

$\sum x^i$  = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Hasil perhitungan persentase validasi ahli diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Kriteria produk  
Dinyatakan valid**

| No. | Nilai    | Keterangan         |
|-----|----------|--------------------|
| 1.  | 81%-100% | Sangat Layak       |
| 2.  | 60%-80%  | Layak              |
| 3.  | 40%-60%  | Kurang Layak       |
| 4.  | 0%-40%   | Sangat Tidak Layak |

Selanjutnya, hasil perhitungan persentase respons guru dan peserta didik diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan media pembelajaran sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Kriteria respon guru  
dan siswa**

| No. | Nilai    | Keterangan           |
|-----|----------|----------------------|
| 1.  | 81%-100% | Sangat Praktis       |
| 2.  | 60%-80%  | Praktis              |
| 3.  | 40%-60%  | Kurang Praktis       |
| 4.  | 0%-40%   | Sangat Tidak Praktis |

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 pada siswa kelas I sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap *Analyze* dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara

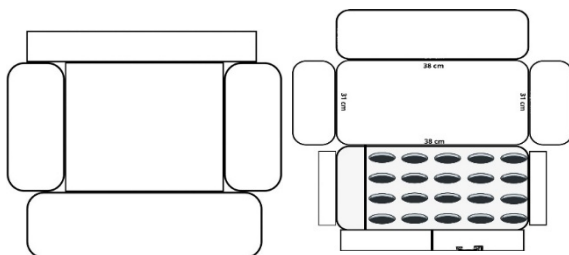
dengan guru kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran matematika, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.

Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan latihan soal dengan pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sehingga membutuhkan media yang lebih konkret dan interaktif.

Karakteristik peserta didik kelas I menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, penggunaan benda konkret, dan tampilan visual yang menarik. Di sisi lain, guru juga mengalami keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang praktis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap *Design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media *Egg Counting Box* dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar. Perancangan meliputi bentuk media, tampilan visual, komponen pendukung, materi pembelajaran, serta aktivitas permainan yang terintegrasi dengan pendekatan *Game Based Learning*.

Media dirancang menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, papan berhitung, telur hitung, kartu soal, kartu jawaban, serta buku petunjuk penggunaan. Selain itu, media juga dilengkapi aktivitas permainan *Math and Jump* sehingga peserta didik dapat belajar melalui kegiatan bermain yang terarah. Proses perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari desain awal, penyempurnaan tampilan, hingga desain akhir yang siap dikembangkan menjadi produk pembelajaran.



Gambar 2 Desain Akhir Media Egg Counting Box



Gambar 3 Desain Akhir Media Egg Counting Box

Tahap *Development* merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* dikembangkan menggunakan bahan yang kuat dan aman serta dilengkapi dengan berbagai komponen, yaitu papan berhitung, telur hitung, kartu soal, kartu jawaban, ruang penyimpanan, dan buku petunjuk penggunaan.

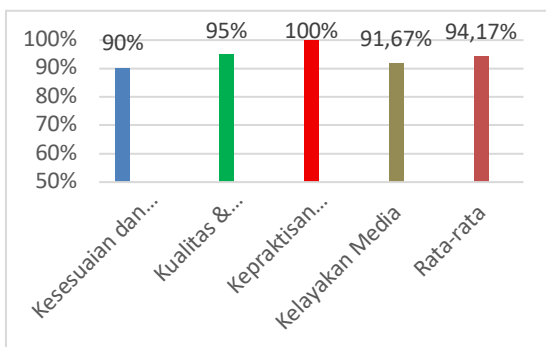
Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum digunakan pada tahap implementasi. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang telah disusun berdasarkan aspek penilaian masing-masing validator.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar:

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media dan Materi**

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Media  | 93,75%     | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 84,09%     | Sangat Layak |

Selanjutnya, hasil validasi dari masing-masing validator disajikan dalam bentuk grafik untuk mempermudah perbandingan tingkat kelayakan media.

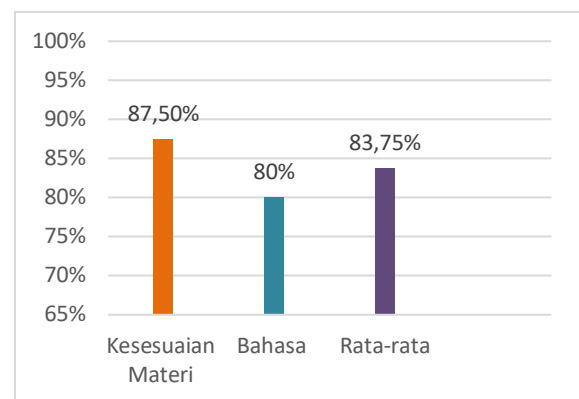


**Gambar 4 Grafik hasil ahli media berdasarkan kriteria penilaian**

Berdasarkan Gambar 4, seluruh aspek penilaian ahli media memperoleh persentase dalam kategori Sangat Layak. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kualitas bahan, kemudahan penggunaan, desain, serta fungsi media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Egg Counting Box* telah memenuhi aspek

teknis dan visual sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, validasi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek penilaian disajikan pada Gambar 5.



**Gambar 5 Grafik hasil ahli media berdasarkan kriteria penilaian**

Berdasarkan Gambar 5, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa setiap kriteria memperoleh kategori Sangat Layak. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, penyajian materi, serta kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik kelas I. Hal ini menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tahap *Implementation* dilakukan setelah media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning*

dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin dengan melibatkan 10 peserta didik. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta cara menggunakan media kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik menggunakan media secara langsung melalui aktivitas permainan yang telah dirancang. Peserta didik diminta memilih kartu soal, menggunakan telur hitung untuk menyelesaikan soal, kemudian mencocokkan hasil perhitungan dengan kartu jawaban. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik terlihat antusias, aktif, dan mampu mengikuti setiap tahapan permainan dengan baik.

Untuk mengetahui kepraktisan media, setelah kegiatan pembelajaran selesai peserta didik diminta mengisi angket respons, sedangkan guru kelas memberikan penilaian terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh persentase respons guru

sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 86,50% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu mendukung proses pembelajaran matematika di kelas.

**Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Peserta Didik**

| <b>Responden</b> | <b>Persentase</b> | <b>Kategori</b> |
|------------------|-------------------|-----------------|
| Guru             | 93,75%            | Sangat Layak    |
| Peserta Didik    | 86,50%            | Sangat Praktis  |

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 untuk siswa kelas I sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik melalui penggunaan benda konkret, tampilan visual yang menarik, serta aktivitas permainan yang

mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 93,75% dari ahli media dan 84,09% dari ahli materi dengan kategori Sangat Layak. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan respons guru sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak dan respons peserta didik sebesar 86,50% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Egg Counting Box* berbasis *Game Based Learning* layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 secara lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Pengembangan media ini masih terbatas pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 serta uji coba dalam skala terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi matematika yang lebih luas, menambahkan variasi permainan atau teknologi interaktif, serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar

maupun kemampuan numerasi peserta didik melalui penelitian eksperimen.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development*. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Kedu). Alfabeta. Bandung.

### **Jurnal :**

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). *Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika*. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189-197. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>
- Dewi, S. L. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Fitri Yaningsih, Y., Aunurofiq, F., Rizqi Ariyani, I., Putri Kirani, S., Muliani, T., (2023). *Penggunaan Media Counting Box sebagai Perwujudan dari Teori Bruner*

- Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pengurangan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Podorejo 03. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 85–93.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10211289>
- Hikam, H. M. (2023). *Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). <https://digilib.uinkhas.ac.id/31152/>
- Karlina Tantri Sekar Pertiwi. (2024). *Penggunaan Media Animal Counting Box Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar* Table 10, 4–6. (Skripsi IAIN Metro) <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9911>
- Kurniawan, H. S., & Khotimah, R. P. (2022). *Profil Kemampuan Literasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Skill*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1966–1977.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5563>
- Laila, L. N. (2024). *Pengembangan Media Fantation Box pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas II di MIN 1 Lampung Timur*. (Skripsi IAIN Metro) <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10734/>
- Rena Widayanti. (2024). *Pengembangan media counting box pada materi penjumlahan untuk siswa kelas I di MI Ar-Rohmah Malang*. Table 10, 4–6. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) <http://etheses.uin-malang.ac.id/66677/>
- Restari, N. N. (2023). *Pengembangan Media “Counting Box” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember*. (Skripsi, UIN Kiai Achmad Siddiq Jember)
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan*. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1), 18–23.  
<https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Yulianti, M., & Effendi, D. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Counting Box Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (2)1748–1758.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3525>