

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSTIKBAM
(KOTAK STIK BAMBU) PADA MATERI PERKALIAN SISWA
KELAS II SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NURATIKA PUTRI

NPM. 2002090088



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 06 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

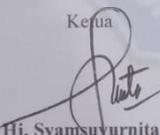
Nama Lengkap : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

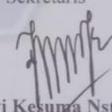
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

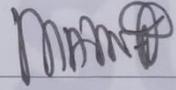

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

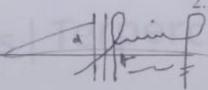

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam pada Materi
Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

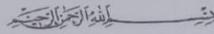
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Sos., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19 / 01 / 24	Olah data Validasi dari Validator	
30 / 01 / 24	Olah data respon guru dan siswa	
05 / 02 / 24	Revisi Penulisan Bab IV	
14 / 02 / 24	Revisi Penulisan Bab V	
20 / 02 / 24	Revisi Abstrak	
08 / 03 / 24	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2024

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

TURNITIN

ORIGINALITY REPORT

19%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

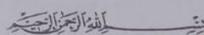
PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	digilib.unimed.ac.id Internet Source	2%
3	mafiadoc.com Internet Source	1%
4	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%
8	jurnal.pascaumnaw.ac.id Internet Source	<1%
9	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1%



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NUR ATIKA PUTRI
NPM: 2002090088

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nur Atika Putri, NPM. 2002090088. Pengembangan Media Pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) pada materi perkalian siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran pada materi perkalian, untuk mengkaji kevalidan media pembelajaran pada materi perkalian, dan untuk mengkaji kepraktisan media pembelajaran pada materi perkalian. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan analisis mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahapan desain mencakup tahapan merancang media yang dikembangkan, menyusun instrumen, dan menyusun silabus dan RPP. Tahapan pengembangan mencakup hasil kevalidan dari tiga para ahli. Tahapan implementasi yaitu tahapan melakukan uji coba ke sekolah. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli media 96% “sangat valid”, validator ahli materi 80% “sangat valid”, dan validator ahli bahasa 86% “sangat valid”. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru mendapatkan 86% “sangat praktis”. Pada ujicoba yang dilakukan pada kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan dengan jumlah siswa 20 orang. Dari seluruh respon siswa mendapatkan 91% “sangat praktis”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media KOSTIKBAM, ADDIE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan”, merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih kepada Ayahanda Rambat Wicaksono dan Ibunda Samiyah yang tercinta, yang tidak pernah lelah berkorban dan berdo'a untuk Ananda agar menjadi orang yang berguna, sehingga dapat mewujudkan cita-cita. Selanjutnya penulis juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat, dan dukungannya selama ini. Penulis ingin

mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena telah mampu bertahan dan kuat dalam masa perkuliahan yang tidak mudah ini. Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani M.AP.** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** dan Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku wakil dekan I dan wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, perhatian serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam Rahmat dan lindungan Allah SWT.

8. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yang telah mengusahakan apa pun yang penulis inginkan serta selalu mendukung dan percaya disetiap pilihan yang penulis ambil.
9. Seluruh pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unviversitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Keluarga besar SD Muhammadiyah 18 Medan yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. *My brother and my sister*, Zul Fajeli dan Isnani Risky yang selalu memberikan semangat dalam masa perkuliahan ini dan yang telah membantu pembiayaan perkuliahan penulis.
12. Sahabat-sahabatku dimasa perkuliahan dan isnyaallah selamanya, Nadila, Dinda Eka Putri, Elza Arthawiah, dan Lia Agustina yang selalu menyemangati dengan setia disampingku.
13. Sahabatku, Cyntia Vebrina Simamora yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk penulis.
14. Teman-teman PLP sekaligus KKN yang selalu membuat suasana hati penulis menjadi baik dan selalu menjadi *support system* dengan kebiasaan yang sering mereka lakukan. Diantaranya yaitu ada Nadila, Lia Agustina, Elza Arthawiah, Risa Nur Helmi, Adinda Ariani, Yusfitriah Aini Lubis, dan Lestari Zai.
15. Teman-teman kuliahku Mahasiswa UMSU khususnya teman seperjuangan di Kelas B-Pagi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan, semangat serta sebuah persahabatan dan kerjasama yang baik selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

16. Terakhir penulis ucapkan terima kasih untuk diri penulis sendiri yang telah kuat dan tegar dalam menjalankan pendidikan S-1 ini. Perjalanan hidup ini tidak akan penulis lupakan baik dari segi baik dan tidak baiknya. Penulis percaya semua ini adalah salah satu skenario terbaik dalam hidup penulis yang telah ditetapkan Allah SWT. Semoga dari perjalanan hidup ini, Allah telah menyiapkan hal-hal baik yang tidak pernah penulis duga-duga. Amin

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhusus penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Mei 2024
Penulis

Nur Atika Putri
NPM. 2002090088

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGHANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kerangka Teori	11
2.2 Kerangka Konseptual	31
2.3 Hipotesis.....	34
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Tahapan Penelitian.....	36
3.2.1 Lokasi Penelitian	36
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	36
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	37
3.2.4 Analisis Data Penelitian	42
3.3 Rancangan Produk.....	44
3.3.1 Pengujian Internal	44
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	45
3.4 Tahapan Pengembangan	46
3.4.1 Pembuatan Produk.....	46
3.4.2 Pengujian Lapangan	50

3.5 Jadwal Penelitian	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.2 Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketentuan Hasil Belajar	7
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor	43
Tabel 3.7 Persentase Kevalidan dan Kepraktisan	43
Tabel 3.8 Klarifikasi Hasil Penelitian	44
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian.....	51
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	58
Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru	61
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Pengembangan ADDIE.....	46
Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran Kostikbam	55
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	59
Gambar 4.3 Perbandingan Media Sebelum dan Setelah Revisi.....	60
Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	61
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	74
Lampiran 2. RPP	76
Lampiran 3. Bahan Ajar	79
Lampiran 4. LKPD.....	81
Lampiran 5. Buku Petunjuk Penggunaan Media.....	82
Lampiran 6. Lembar Hasil Wawancara	83
Lampiran 7. Hasil Data Validasi Ahli Media	85
Lampiran 8. Hasil Data Validasi Ahli Materi.....	89
Lampiran 9. Hasil Data Validasi Ahli Bahasa	93
Lampiran 10. Hasil Data Kepraktisan Guru.....	98
Lampiran 11. Hasil Data Kepraktisan Siswa	100
Lampiran 12. Dokumentasi Mengajar.....	104
Lampiran 13. K1	105
Lampiran 14. K2	106
Lampiran 15. K3	107
Lampiran 16. Berita Acara Seminar Proposal.....	108
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Proposal.....	109
Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	110
Lampiran 19. Surat Keterangan	111
Lampiran 20. Permohonan Izin Riset.....	112
Lampiran 21. Surat Balasan Dari Sekolah	113
Lampiran 22. Hasil Turnitin.....	114
Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat diperoleh di sekolah melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang menyampaikan pengetahuan yang dibarengi dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran harus memperhatikan minat peserta didik, materi yang akan disampaikan, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan strategi atau model pembelajaran yang telah dipilih.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai pemberian stimulus dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu untuk mengaktifkan indra-indra dalam diri peserta didik baik indra penglihatan dan indra pendengaran. Pemberian ilmu yang disampaikan dengan berbantuan gambar, foto, grafik, dan sebagainya dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melihat, memegang, meraba, dan mengerjakan sendiri hal yang menurutnya mudah untuk dikerjakan sehingga menghasilkan keaktifan selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan untuk menciptakan keaktifan belajar siswa melalui keterlibatan langsung selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik,

harus bisa dilihat, dibaca, dan didengar serta dapat dikembangkan sedemikian rupa untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Proses belajar mengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat melatih keterampilan membuat media, memilih media, dan menggunakan media sebagai tambahan pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran.

Menurut Suprijono dalam (Armin & Purwati, 2021), belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang meliputi pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Proses pembelajaran berhitung dapat menjadi menarik jika guru mampu menciptakan suasana bermain di dalam kelas. Setiap media pembelajaran diharapkan mampu untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Siswa kelas II sekolah dasar merupakan proses awal untuk memperkenalkan dan mengajarkan operasi hitung perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, perlu media untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa fokus selama proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat kepada guru tanpa melibatkan siswa. Guru menyampaikan pembelajaran dikelas diawali dengan menanyakan kabar siswa, menyampaikan materi, contoh soal, dan memberikan tugas atau latihan setelah itu pembelajaran selesai. Hal tersebut dilakukan berulang kali meskipun dengan mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, kunci utama dari permasalahannya adalah *mindset* siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika hanya berfokus pada kegiatan menghafal serta mengetahui konsep materi, mereka tidak pernah diberi tahu akan pentingnya pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari yang mereka jalani saat ini, dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran selama mengajar yang mengakibatkan siswa cenderung malas belajar serta kurang termotivasi untuk aktif di dalam kelas.

Pembelajaran yang menarik akan terus dinantikan oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam diri siswa. Jika siswa tidak senang akan pembelajaran yang diajarkan maka akan mengakibatkan kurangnya keaktifan dalam diri siswa yang mengakibatkan siswa merasa pasif, jenuh, bosan, dan bersikap tidak mau tahu tentang pembelajaran yang diajarkan. Untuk menangani hal tersebut, guru harus lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Harsiwi & Arini (2020) media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran sebagai perpanjangan tangan dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menimbulkan dampak positif dan keuntungan yang belum pernah ada sebelumnya dalam kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan karena bersifat korelatif dan menjadi bagian paling penting bagi kemajuan pengalaman yang berkembang.

Selama proses pembelajaran berlangsung guru masih sering mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran kepada siswa sehingga mengakibatkan siswa cenderung malas memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan dan menganggap pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan matematika dianggap mata pelajaran yang terlalu banyak membahas fakta-fakta dan rumus-rumus yang harus dipelajari.

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu selama proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat memacu semangat selama proses pembelajaran. Selain itu, selama proses pembelajaran guru kebanyakan menggunakan metode ceramah, kegiatan menyuruh siswa membaca, dan kemudian siswa mengerjakan soal atau latihan. Oleh karena itu, hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Sekolah dasar dijadikan suatu jenjang pendidikan yang dimana itu merupakan tempat sebagai pondasi awal yang harus dibangun secara kuat dan kokoh. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara memberikan sistem pembelajaran yang baik. Guru perlu menanamkan konsep pembelajaran khususnya pembelajaran matematika serta membangun keterampilan belajar siswa.

Menurut Jean Piaget dalam (Marinda, 2020) tahapan perkembangan kematangan fisik pada anak yaitu tahap sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun). Perkembangan kognitif adalah tahapan perubahan-perubahan yang terjadi

dalam kehidupan manusia dalam berpikir, mengolah data, mengatasi permasalahan, dan mengetahui sesuatu.

Menurut Basri dalam (Rahmaniar et al., 2021) menyebutkan bahwa anak usia dasar menempati posisi fase ketiga. Dalam tahap ketiga ini anak dianggap telah bisa mengoperasikan suatu objek dengan bernalar menggunakan logika. Salah satunya pada anak usia 6-12 tahun sekolah dasar. Pada tahap ini anak sedang pada fase operasional konkrit. Sehingga kemampuan intelektual pada anak usia dasar tersebut sedekar pada hal yang sifatnya masih konkret atau nyata.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas I sampai VI termasuk kedalam tahapan operasional konkret, dimana mereka memerlukan bantuan seperti media pembelajaran yang nyata dalam cara belajarnya serta materi harus disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 di SD Muhammadiyah 18 Medan dapat diketahui permasalahan yang terdapat pada kelas II sebagai berikut, pertama, rendahnya hasil belajar matematika yang dapat dilihat melalui nilai UTS semester gasal yang sebagian besar masih belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Rendahnya nilai matematika bisa disebabkan oleh dua faktor yaitu dari pendidik dan siswa.

Rata-rata siswa kelas II masih kesulitan dalam memahami soal mengenai perkalian, sehingga dalam mengerjakan soal perkalian masih sering kurang teliti karena siswa belum menguasai konsep dari materi perkalian. Hal tersebut menjadi faktor kurangnya keterampilan siswa dalam mengerjakan soal perkalian.

Kedua, guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton yaitu metode ceramah tanpa memvariasikan dengan metode yang lainnya. Dalam metode ceramah, siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi. Pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Padahal saat ini sudah banyak berbagai macam-macam metode dan model pembelajaran yang menekankan keaktifan atau partisipasi pada siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan guru akan berbagai macam metode dan model pembelajaran yang ada.

Ketiga, proses pembelajaran yang masih cenderung kurang memberikan peluang keaktifan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, guru juga kurang memancing siswa untuk mengeluarkan ide-idenya dan kurang menumbuhkan rasa penasaran siswa akan materi yang disampaikan.

Keempat, kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika. Hal tersebut bisa dilihat pada saat guru menjelaskan materi, akan tetapi siswa tidak memperhatikannya dan guru kurang melibatkan interaksi dengan siswanya sehingga siswa bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya, dan asyik dengan dirinya sendiri. Sehingga hal tersebut berdampak pada nilai belajar atau prestasi siswa.

Kelima, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Padahal menggunakan media pembelajaran sangat dianjurkan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, masalah yang lebih kompleks terdapat pada masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika yang akan berdampak pada prestasi dan nilai belajar siswa.

Hal ini bisa dilihat berdasarkan hasil nilai UTS semester gasal pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan yang masih cukup rendah yaitu dengan rata-rata nilai kelas 69,55 Sekolah ini menetapkan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimum) untuk mata pelajaran matematika adalah 70.

Berdasarkan hasil nilai UTS semester gasal dari 20 siswa, terdapat 50% siswa yang tuntas dan 50% siswa tidak tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
70	10 siswa	Tuntas
70	10 siswa	Tidak Tuntas

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, rendahnya prestasi belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan dikarenakan guru tidak menggunakan media dalam proses pengajarannya yang mengakibatkan pembelajaran matematika menjadi monoton dan membosankan serta kurangnya keaktifan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga masih ada siswa yang kurang baik dalam menangkap materi yang telah di ajarkan.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan harus diperbaiki. Oleh karena itu, guru perlu

melakukan sesuatu dalam proses pengajarannya terutama pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru harus menyertakan media pembelajaran dalam proses pengajarannya. Dengan memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kostikbam, guru tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga merangsang perhatian dan cara berfikir siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih sering mengabaikan pentingnya pemberian media pembelajaran sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar.
2. Siswa masih kesulitan dalam belajar operasi hitung perkalian dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar.
3. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
4. Guru tidak menggunakan model pembelajaran sehingga siswa tidak memahami materi yang disampaikan.

5. Guru belum memahami karakteristik dari siswa sehingga proses pembelajaran tidak kondusif.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang teridentifikasi diatas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fous dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada **Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kostikbam pada operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran kostikbam pada materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran kostikbam pada materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh :

1. Untuk mendeskripsikan prosedur media pembelajaran kostikbam pada operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran kostikbam pada materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran kostikbam pada materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat pembelajaran dengan materi perkalian. Produk media pembelajaran kostikbam yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran kostikbam dibuat dari bahan dasar papan dan stik yang terbuat dari bambu.
- 2) Kotak pada media bewaran biru, berukuran 45cm x 37cm, dan memiliki 8 lubang pada sisi kanan dan kiri serta 10 lubang pada sisi atas dan bawah.
- 3) Stik pada media terdiri atas dua stik dengan warna berbeda yang masing-masing memiliki panjang 40cm untuk stik bewaran merah dan 47 cm untuk stik bewarna putih.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk kedalam sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang – dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Proses pembelajaran merupakan susunan komunikasi yang berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran menduduki posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi guru dengan siswa tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal.

Menurut Mailani & Almi (2020) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tingkat kemampuan berfikir siswa dalam pembelajaran maka dengan penggunaan media dalam pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan sehingga hal yang bersifat konkret dapat disederhanakan dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif.

Menurut Jayanti (2020) media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pembelajaran utamanya dalam pembelajaran matematika pada sekolah dasar. Menurut Riana dalam (Kasanah & Alfiyah, 2023) mengemukakan bahwa media

pembelajaran dapat membantu menampilkan objek yang tidak mungkin ditampilkan di dalam kelas atau menampilkan objek kecil yang sulit dilihat mata telanjang.

Menurut Sundaya dalam (Abdul Karim,dkk 2020) media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang digunakan dan berfungsi untuk pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya pengadaan media pembelajaran yang inovatif dan tepat guna. Sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang lebih menarik.

Menurut Aqib dalam jurnal Haluti et al. (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan pendapat ahli yang diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu proses mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa, dan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan mampu menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar dalam (Pagarra et al., 2022) yaitu:

- 1) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributif, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

Menurut Sanjaya dalam (Muryaningsih, 2021) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut :

- a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e) Media dapat mengembangkan konsep dasar yang benar nyata dan tepat.
- f) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
- g) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- h) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- i) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Menurut Juahari dalam (Ani Daniyati et al. 2023) fungsi media secara garis besar, yaitu :

- 1) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- 2) Mengaktifkan anak didik (siswa) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.
- 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (siswa).
- 4) Memikat perhatian siswa maupun siswi.
- 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme.

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu : (1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, (2) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar, (3) Medan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan interaksi guru dengan siswanya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rival dalam (Pagarra et al., 2022), yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Manfaat media pembelajaran yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton dalam (Helwig et al., n.d.) yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat praktis menurut Pagarra et al. (2022) dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu : (1)

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, (2) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar, (3) Medan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan interaksi guru dengan siswanya.

2.1.2 Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

a. Defenisi Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Media pembelajaran kostikbam merupakan media pembelajaran yang bersifat nyata dan berbentuk kotak. Media pembelajaran kostikbam terbuat dari bahan triplek dan stiknya terbuat dari bambu. Stik pada media pembelejaran kostikbam berfungsi untuk menggantikan angka-angka. Stik pada media pembelejaran kostikbam terbagi menjadi dua warna yaitu 10 warna merah dan 8 warna putih. Media pembelajaran kostikbam ini digunakan pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan dalam proses pembelajaran dengan materi perkalian.

b. Deskripsi Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Media pembelajaran kostikbam yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah media atau alat peraga untuk materi perkalian pada kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Media pembelajaran kostikbam terdiri atas penjelasan tentang konsep perkalian. Media yang dihasilkan peneliti dalam pengembangan ini berbentuk alat peraga berupa kotak yang dilengkapi dengan stik bambu bewarna.

Media kostikbam ini dibuat dari bahan triplek yang digunakan sebagai kerangka dan juga papannya. Penggunaan triplek pada media ini agar media terlihat rapih, kuat, tahan lama, praktis, dan mudah dibawa kemana-mana. Stik pada media ini terbuat dari bambu yang sudah kering.

Hal ini diperkuat dengan adanya teori kriteria pemilihan media pembelajaran, bahwa media yang baik hendaknya memiliki nilai praktis, luwes, dan tahan lama. Artinya media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang mudah dipindahkan kemana-mana.

Media kostikbam di desain untuk dijadikan media baik bagi guru maupun bagi siswa dalam proses pembelajaran materi perkalian. Materi yang disajikan dalam penelitian ini cukup sulit karena kemampuan dari media kostikbam ini adalah siswa mampu menghitung perkalian yang hasil bilangannya dua sampai tiga angka. Media kostikbam ini dikembangkan berdasarkan cara perkalian yang ada dan akan diwujudkan oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Salah satu karakteristik media pembelajaran kostikbam adalah dapat mengalikan bilangan perkalian 1-8 dan bilang perkalian puluhan lainnya sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Ciri utama dari media pembelajaran kostikbam adalah siswa saling menghitung perkalian dengan cara berinteraksi dengan media pembelajaran kostikbam ini.

Dengan adanya media pembelajaran kostikbam, siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran dengan gembira, sehingga minat belajar matematika

siswa semakin besar. Siswa yang gembira akan membuat siswa bersikap positif dalam mengikuti pembelajaran matematika materi perkalian.

Media pembelajaran kostikbam dapat membantu daya tarik siswa karena siswa dapat membedakan anantara ratusan, puluhan, dan satuan. Sehingga dengan melalui proses demonstrasi menghitung menggunakan alat peraga siswa akan terbantu daya tariknya agar lebih berhasil dalam pembelajaran peralian matematika ini.

d. Tujuan Menggunakan Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Dalam setiap kegiatan belajar, tidak terlepas dari suatu tujuan yang hendak dicapai. Pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh kemampuan guru karena faktor pendidik sangatlah berperan besar. Dengan demikian, seorang guru harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Sebab pencapaian pembelajaran sangat erat sekali kaitannya dengan tujuan pembelajaran, tujuan kurikulum, dan tujuan pendidikan nasional. Perkembangan tujuan pendidikan ini berupa peningkatan pada media pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif, dan partisipatif yang berguna bagi perkembangan hasil belajar siswa. Tujuan adanya media pembelajaran kostikbam sebagai berikut :

- a) Mempermudah dalam pemahaman konsep-konsep dalam perkalian.
- b) Memberikan pengalaman yang efektif bagi siswa dengan berbagai kecerdasan yang berbeda.
- c) Memotivasi siswa untuk menyukai pelajaran matematika.
- d) Memberikan kesempatan bagi siswa yang lebih lambat berpikir untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil.

e. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Penggunaan media pembelajaran pada awal pembelajaran akan sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Adapun manfaat menggunakan media pembelajaran kostikbam yaitu sebagai berikut :

- a) Siswa dapat berhitung operasi perkalian dengan menggunakan media kostikbam (kotak stik bambu).
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan berimajinasi secara lancar.
- c) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, mandiri, saling menghargai dan menghormati.
- d) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan anggota kelompok.
- e) Suasana permainan menerima siswa seadanya, memberikan kebebasan dalam bermain dengan anggota kelompok.
- f) Siswa dapat memupuk bakat dan minat untuk berprestasi dan berkreasi.

f. Fungsi Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Menurut Hamalik dalam jurnal Jois Nurdin, Ramli Mahmud, Rasid Yunus (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Fungsi media pembelajaran kostikbam dalam pembelajaran matematika adalah :

1. Dengan adanya media pembelajaran kostikbam, siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran dengan gembira, sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Siswa akan merasa senang dan tertarik serta bersikap positif terhadap mata pelajaran matematika.
2. Dengan disediakannya media pembelajaran kostikbam pada pembelajaran matematika dan dalam bentuk kerja kelompok, maka siswa yang kurang memahami matematika akan lebih mudah memahami matematika dengan cara bertukar pendapat dengan teman sekelompoknya.
3. Media pembelajaran kostikbam dapat menumbuhkan daya tarik pada siswa karena bisa membedakan antara ratusan, puluhan, dan satuan. Sehingga dengan melalui proses demonstrasi menghitung menggunakan alat peraga peserta didik akan terbantu daya tariknya sehingga lebih berhasil dalam pembelajaran matematika.
4. Siswa akan menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan menggunakan benda-benda kongkrit yang ada di sekitar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penggunaan media pembelajaran kostikbam pada pembelajaran matematika perkalian akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran. Selain

membangkitkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran kostikbam juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memudahkan informasi yang disampaikan.

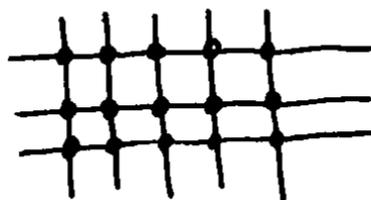
g. Langkah-Langkah Perkalian Menggunakan Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran kostibam, yaitu :

1. Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Kostikbam yang Menghasilkan Nilai Puluhan

Misalkan : 3×5

- a) Ambil 3 stik bewarna merah dan 5 stik bewarna putih.
- b) Masukkan 3 stik bewarna merah ke dalam lubang horizontal yang terdapat pada kotak.
- c) Masukkan 5 stik bewarna putih ke dalam lubang vertical yang terdapat pada kotak.
- d) Hitunglah jumlah seluruh titik temu pada setiap stik untuk menentukan hasil jawabannya.

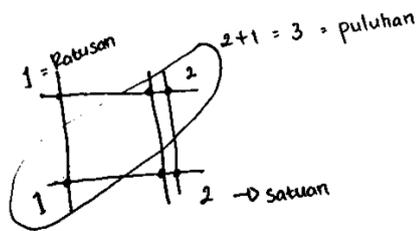


Dari gambar diatas dapat ditemukan hasil perkalian dari $3 \times 5 = 15$

2. Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Kostikbam yang Menghasilkan Nilai Ratusan

Misalkan : 11×12

- a) Ambil 2 stik berwarna merah, masukkan setiap stik pada lobang horizontal yang terletak pada 1 stik di bagian paling atas dan 1 stik lagi di bagian paling bawah.
- b) Ambil 3 stik berwarna putih, masukkan setiap stik pada lobang vertikal yang terletak pada 1 stik di bagian paling kiri dan 2 stik lagi di bagian paling kanan.



Dari gambar dapat disimpulkan bahwa hasil perkalian dari $11 \times 12 = 132$.

h. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

➤ **Kelebihan Media Pembelajaran Kostikbam :**

- a) Dapat mengalikan bilangan perkalian angka 1 – 8 yang sesuai dengan kognitif siswa kelas II.
- b) Dapat mengalikan bilangan perkalian yang menghasilkan nilai ratusan.
- c) Bahan yang digunakan lebih kuat dan kokoh.

d) Penampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

➤ **Kekurangan Media Pembelajaran Kostikbam :**

a) Stik bambu yang dapat membahayakan siswa jika sembarangan digunakan.

b) Media tergolong berat karena terbuat dari papan triplek.

2.1.3 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Sumarmo di kutip dalam jurnal Amelia et al. (2022) dalam pembelajaran matematika tujuan yang ingin dicapai oleh siswa adalah memahami konsep matematika, keterkaitannya, mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah, menggunakan penalaran, membuat generalisasi, menyusun bukti, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan melalui simbol-simbol matematika, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Menurut Kencanawaty et al. (2020) matematika adalah abstraksi dalam bilangan, melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut Al Husna et al. (2021) mengemukakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang mengedepankan penalaran. Namun kenyataan pada saat ini pembelajaran matematika sudah berubah menjadi pelajaran yang dipenuhi dengan hafal-menghafal. Sehingga pembelajaran matematika yang ada pada saat ini adalah pembelajaran dengan sistem guru berdiri menyampaikan pembelajaran dengan berceramah di depan kelas lalu siswanya mencatat dan menghafal.

Menurut Sukasno dalam (Al Husna et al. 2021) Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa mulai dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Oleh sebab itu, peranan pelajaran matematika sangat penting. Jika siswa mempelajari matematika dengan cara yang benar, maka kemampuan penalaran siswa akan meningkat. Akan tetapi, keluhan siswa terhadap mata pelajaran ini masih sangat banyak. Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Matematika juga dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan.

Menurut Fauzi dikutip dalam (Permatasari, 2021) pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting karena ilmu ini akan sangat berpengaruh pada jenjang yang berikutnya.

Dari beberapa pendapat diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika sekolah dasar adalah pembelajaran yang harus menggunakan dan memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas isi materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih cepat untuk memahami. Dalam pembelajaran matematika, setiap materi yang bersifat abstrak perlu diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa.

2.1.4 Materi Perkalian Matematika

Operasi perkalian menurut Djafar (2018) adalah “penjumlahan berulang atau penambahan bilangan yang sama Contoh. Pada penjumlahan pada suku sama misalnya $5 + 5 + 5 + 5$ yang merupakan penjumlahan berulang serta dapat di sajikan dalam bentuk 4×5 dan disebut perkalian 4 dan 5” (Maulana et al., 2020).

Menurut Soesilowati dikutip dalam (Maulana et al., 2020) mengatakan bahwa “perkalian adalah bentuk lain dari penjumlahan berulang. Untuk anak yang baru belajar perkalian, ada hal yang harus ditekankan bahwa yang sama adalah hasil perkaliannya saja. Pengertian perkaliannya atau gambarnya tetap berbeda. Jadi hasil perkalian dari $3 \times 1 = 1 \times 3 = 3$ tetapi pengertiannya adalah berbeda. Contoh konkretnya adalah soal minum obat pengertian perkalian 3×1 adalah obat itu diminumnya tiga kali sehari sebanyak satu butir tiap kali minum . Berbeda sekali pengertiannya dengan 1×3 yang artinya bahwa obat itu diminum satu kali sehari sebanyak tiga butir satu kali minum. Jadi, untuk memahami konsep perkalian anak harus paham dan terampil melakukan operasi penjumlahan”.

Menurut Smith & Smith dalam (Maulana et al., 2020) perkalian adalah operasi yang digunakan untuk menemukan produk ketika dua faktor di ketahui yaitu faktor x faktor = produk..

Menurut Yasin Matika dan Abraham dalam (Dwiyono & Tasik, 2021) menyatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang, atau penjumlahan dari beberapa bilangan yang sama dan menurut Slavin menyatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat.

Berdasarkan kutipan para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa perkalian adalah suatu materi yang diajarkan setelah siswa sudah mahir dalam materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan begitu, siswa tidak akan kesulitan dalam memahami materi operasi perkalian ini.

Dalam matematika terdapat pembelajaran tentang operasi perkalian. Kegiatan matematika terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan

pembagian. Siswa kelas II sudah mulai diperkenalkan materi operasi perkalian dan pembagian. Perkalian adalah kegiatan numerik yang mengkaji penskalaan suatu angka dengan angka lainnya.

Materi perkalian kelas II SD ini dapat diselesaikan tanpa kendala. Perkalian adalah kegiatan penjumlahan yang dilakukan berulang-ulang. Contoh perkalian kelas II SD seperti : $2 \times 3 = 2 + 2 + 2 = 6$. Pada penggandaan ini terdapat angka 2 yang dijumlahkan lebih dari satu kali.

Operasi perkalian di kelas II SD merupakan suatu pembelajaran yang sangat dasar dikarenakan perkalian dimulai dari perkalian 1 – 10 dan jenis perkalian masih dalam bentuk tunggal. Siswa dapat mahir perkalian jika siswa sudah menguasai operasi penjumlahan. Jalan cepat menguasai perkalian yaitu dengan cara menghafal hasil perkalian dari 1 – 10.

Contoh soal perkalian di kelas II SD yaitu sebagai berikut :

1) $1 \times 4 = \dots$

Sama dengan operasi penjumlahan dengan bentuk $1 + 1 + 1 + 1 = 4$. Maka hasil dari 1×4 adalah 4.

2) $3 \times 6 = \dots$

$3 \times 6 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$. Maka hasil dari 3×6 adalah 18.

3) $5 \times 5 = \dots$

$5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 15$. Maka hasil dari 5×5 adalah 15.

4) $4 \times 9 = \dots$

$4 \times 6 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$. Maka hasil dari 4×6 adalah 24.

5) $6 \times 7 = \dots$

$6 \times 7 = 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 42$. Maka hasil dari 6×7 adalah 42.

2.1.5 Perkalian dengan Menggunakan Media Kostikbam

Media pembelajaran Kostikbam menyajikan cara berhitung perkalian angka 1 – 8 yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas II SD. Dimana pada tahap ini, anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional kongkret. Media kostikbam merupakan media yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep perkalian bagi siswa pemula.

Media ini di desain sesuai dengan standar kompetensi dasar yang ada pada kelas II. Media kostikbam ini berbentuk papan persegi yang disertai dengan stik bambu. Adapun papannya yang terbuat dari kayu dan stiknya yang terbuat dari bambu. Kotak disini digunakan sebagai tempat stik ketika menghitung operasi perkalian.

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini dapat berupa media pembelajaran kotak stik bambu (kostikbam) untuk siswa sekolah dasar kelas II mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian. Media kostikbam ini merupakan media hitung supaya anak tersebut cepat tanggap dalam berhitung operasi perkalian dan kostikbam ini mempunyai kotak kayu dan stik bambu yang apabila mereka memainkan kostikbam tersebut maka harus ada soal untuk mencari jawaban dengan menggunakan kostikbam.

Berikut desain awal media pembelajaran kostikbam (kotak stik bambu) :



Cara menghitung perkalian menggunakan media kostikbam (kotak stik bambu) :

Contoh 1 :

Hitunglah hasil dari $3 \times 4 = \dots$

Langkah penyelesaian menggunakan media kostikbam :

- ❖ Ambillah 3 stik berwarna putih dan 4 stik berwarna merah.
- ❖ Letakkan 3 stik yang berwarna putih pada lubang papan horisontal.



- ❖ Letakkan 4 stik yang berwarna merah pada lubang papan vertikal.



- ❖ Setelah semua titik terpasang, hitunglah titik temu antara stik merah dan putih.

Setelah dihitung jumlah titik temunya adalah 12, maka di dapat jawaban dari $3 \times 4 = 12$.

Contoh 2 :

Hitunglah hasil dari $12 \times 13 = \dots$

Langkah penyelesaian menggunakan media kostikbam :

- ❖ Ambillah 3 stik berwarna merah (karena angka menunjukkan 12 maka jumlah dari angka tersebut adalah $1 + 2 = 3$)
- ❖ Ambillah 4 stik berwarna putih (karena angka menunjukkan 13 maka jumlah dari angka tersebut adalah $1 + 3 = 4$)
- ❖ Kemudian letakkan stik merah dengan posisi 1 stik disebelah kanan dan 2 stik disebelah kiri.



- ❖ Kemudian letakkan stik putih dengan posisi 1 stik di atas dan 3 stik bawah.



- ❖ Setelah semua stik sudah terpasang, maka dapat dilihat Kumpulan titik yang berbeda-beda jumlahnya.

Titik 1 : 1 (sebagai ratusan)

Titik 2 : 2 (sebagai puluhan)

Titik 3 : 3 (sebagai puluhan)

Titik 4 : 6 (sebagai satuan)

- ❖ Kemudian cara menentukan hasil perkalian dari 12×13 yaitu dengan menyatukan semua angka yang sudah didapatkan menjadi $1(2+3)6 = 156$.

Maka didapatkan hasil perkalian dari $12 \times 13 = 156$.

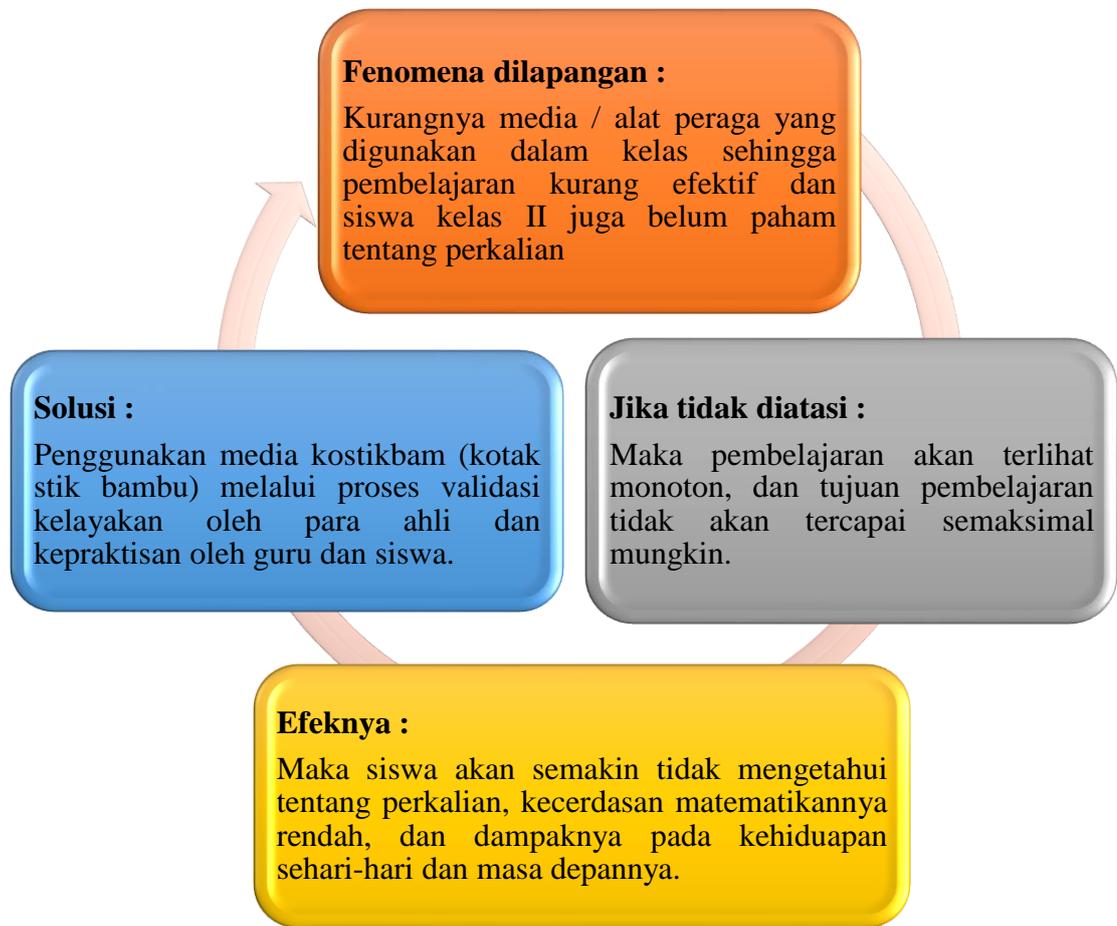
2.2 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki cakupan objek yang sangat luas yang bersifat langsung seperti konsep, fakta, *skill*, dan prinsip maupun yang bersifat tidak langsung seperti transfer belajar, kemampuan inkuiri, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengkomunikasikan matematika, disiplin pribadi, dan penghargaan terhadap struktur matematika. Ilmu pengetahuan matematika merupakan ratu sekaligus pelayan bagi semua ilmu yang lain, serta merupakan alat bagi kehidupan manusia dalam menghadapi kehidupan sosial, ekonomi dalam menggali rahasia alam. Matematika merupakan pelajaran yang sangat kompleks dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan.

Memperoleh hasil belajar yang optimal dibutuhkan ketersediaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran tersebut siswa mampu menggali sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Pengetahuan tidak hanya berasal dari guru saja melainkan siswa mampu mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dalam benaknya. Untuk itu, pengetahuan dan pemahaman guru terdapat media pembelajaran di dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran. Guru dituntut agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan harus memperhatikan hakikat, tujuan pembelajaran yang diajarkan, serta mempertimbangkan karakteristik siswa.

Terdapat banyak ragam dari media pembelajaran, namun dalam penelitian ini media pembelajaran kostikbam (kotak stik bambu) materi perkalian dirancang oleh peneliti. Untuk itu seorang guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang paling tepat untuk sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar. Hal ini bertujuan dalam rangka mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa secara menyeluruh dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Dalam proses belajar matematika, terjadi juga proses berpikir karena seorang siswa dikatakan berpikir apabila siswa melakukan kegiatan mental dan siswa yang belajar matematika harus melakukan kegiatan mental. Dalam berpikir tersebut, siswa menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah direkam di dalam pikiran sebagai pengetahuan.



Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Berfikir

2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran kostikbam pada materi perkalian dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Tingkat kevalidan media pembelajaran kostikbam pada materi perkalian dapat valid digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Tingkat kepraktisan media pembelajaran kostikbam pada materi perkalian dapat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D) ini berorientasi pada produk dalam bidang Pendidikan.

Menurut Sugiyono (2017: 407) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan R&D menurut ukmadinata, Nana Syaodih (2016:164) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Amanda et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja yang tujuannya untuk mengembangkan suatu produk atau bahan ajar menjadi lebih baik sehingga media ajar dapat digunakan oleh siswa dan media pembelajaran yang baik digunakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilakukan di SD Muhammadiyah 18 Medan. Waktu penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini dilakukan pada bulan Januari - Februari Tahun Ajaran 2023/2024.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

a) Data Primer

Data primer ialah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama atau tidak melalui perantara, baik individu maupun kelompok. Data primer secara khusus dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan angket. Angket merupakan pengumpulan data untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Sedangkan angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa.

b) Data Sekunder

Data sekunder ialah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau melalui catatan dari orang lain. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data

dokumenter. Penulis mendapatkan data ini dengan cara melakukan permohonan izin untuk meminjam bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan peneliti sebagai dasar penilaian produk media pembelajaran kostikbam. Menurut Sugiyono (2019 : 156) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Shofiyah, 2019). Instrumen wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran SD kelas II. Lembar angket berisi pernyataan yang disusun untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

a) Instrumen Kelayakan

Untuk menghasilkan produk layak digunakan maka peneliti membuat instrument penilaian sebagai acuan pada saat melakukan penelitian dan memberikan validasi terhadap produk. Lembar angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menjalankan proses mengajar yang baik, kelayakan media dan materi sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir
Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik	1
	2. Ukuran teks dan jenis huruf	1
	3. Kejelasan uraian materi menggunakan media	1
	4. Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
	5. Kejelasan background	1
	6. Kejelasan warna dan gambar	1
Aksesibilitas	1. Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar	1
	2. Kemampuan media untuk memfasilitasi guru	1
	3. Kemudahan dalam mengakses media	1
	4. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1

(Riska, 2021)

Instrumen validasi media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran kostikbam, serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir
Pembelajaran	1. Relevansi Materi dengan KD	1
	2. Materi yang disajikan sistematis	1
	3. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami	1
Isi Materi	1. Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
	2. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
	3. Kejelasan uraian materi perkalian	1

	4. Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
	5. Materi jelas dan spesifik	1
	6. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	1

(Riska, 2021)

Fungsi dari validasi ahli materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti, dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran kostikbam layak atau tidaknya. Untuk itu perlunya dilakukan validasi ahli untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi pecahan.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. 2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan. 3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa. 4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif. 5. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi. 6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan. 7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran. 8. Ketepatan ejaan. 9. Konsistensi penggunaan istilah. 10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.

Instrumen validasi bahasa digunakan untuk mengukur bahas yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk siswa SD.

b) Instrumen Kepraktisan

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Butir
Ketertarikan	1. Tampilan media KOSTIKBAM menarik	1
	2. Media KOSTIKBAM mudah untuk digunakan	1
	3. Media kosmik membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi perkalian	1
	4. Dengan menggunakan media KOSTIKBAM, pembelajaran materi pecahan menjadi tidak membosankan	1
	5. Media KOSTIKBAM ini mendukung siswa untuk menguasai materi perkalian	1
	6. Media KOSTIKBAM ini memberi kesempatan untuk memahami materi perkalian sesuai kecepatan belajar siswa	1
Materi	1. Penyampaian materi perkalian dalam media KOSTIKBAM ini sesuai dengan materi yang ada di buku	1
	2. Materi yang disajikan dalam media KOSTIKBAM ini mudah dipahami	1
	3. Dalam media KOSTIKBAM ini berisikan ilustrasi yang memudahkan siswa memahami materi perkalian	1
	4. Media KOSTIKBAM ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji	1

	kemampuan pemecahan masalah siswa	
Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain media KOSTIKBAM ini sederhana dan mudah dimengerti	1

(Riska, 2021)

Instrumen angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui tingkat dari kepraktisan media pembelajaran kostikbam pada materi pecahan. Untuk itu, peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai perbaikan untuk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Butir
Ketertarikan	1. Penggunaan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian sangat bermanfaat bagi saya	1
	2. Saya sangat senang belajar materi perkalian menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan	1
	3. Saya lebih rajin belajar matematika khususnya materi perkalian setelah menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian	1
	4. Tampilan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian membosankan	1
	5. Saya lebih memahami materi perkalian setelah belajar menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian	1
	6. Saya tidak membuat saat belajar bingung menggunakan media	1

	KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian ini	
	7. Saya lebih semangat belajar materi perkalian ketika menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan	
Materi	1. Penyampaian materi yang menarik	1
	2. Penyampaian materi menggunakan media KOSTIKBAM membuat saya menjadi paham akan perkalian	1
	3. Materi yang disampaikan sangat mudah	1
	4. Penyampaian materi tidak membosankan	1
Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	1

(Riska, 2021)

Instrumen angket respon siswa ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran kostikbam pada materi pecahan yang dikembangkan.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Pada pengembangan media kostikbam, validasi ditujukan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan standar isi yang meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan pemberian skor sebagai berikut :

Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor

Kriteria	Klasifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

2. Hasil validasi kelayakan dan kepraktisan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Untuk menghitung rata-rata dari hasil validasi kelayakan dan kepraktisan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}}$$

Tabel 3.7 Persentase Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Kurang

(Kustianing, 2021)

Selanjutnya untuk mengukur prestasi kelayakan tiap tahapan validasi data dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentasi validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Kriteria klasifikasi penilaian media pembelajaran kostikbam yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8 Klasifikasi Hasil Penelitian

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	81 – 100 %	Sangat Valid / Praktis
2.	61 – 80 %	Valid / Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup Valid / Praktis
4.	21 – 40 %	Kurang Valid / Praktis
5	<20 %	Tidak Valid / Praktis

Tabeli diatas merupakan tabel penilaian yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi. Apabila media kostikbam sudah direvisi dinyatakan “Layak” oleh validator maka dapat diuji cobakan kepada siswa. Pengembangan media kostikbam berada pada kriteria “baik” maka media pembelajaran yang sudah dikembangkan sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian ini sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini, dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk. Uji internal yang dilakukan pada produk terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi, dan uji ahli

bahasa. Produk yang telah diberi nama *prototype* I, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan pedoman pada instrumen uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk ini meliputi :

- a) Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- b) Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa.
- c) Melakukan analisis terhadap uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan.
- d) Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli media, materi, dan bahasa.
- e) Dalam melakukan uji kelayakan produk peneliti, uji ahli materi, uji ahli media, dan ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berlatar belakang mengampu mata kuliah dengan bidangnya masing-masing.

Setelah dilakukan uji internal produk, maka *protortype* I akan mendapat saran-saran perbaikan dari para ahli. Selanjutnya produk hasil perbaikan konsultasi disebut *prototype* II.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah dilakukan uji internal atau kelayak produk dan diperoleh hasil berupa *prototype* II, langkah selanjutnya dilakukan uji eksternal yang diberikan kepada siswa dan guru untuk digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Uji eksternal merupakan uji coba kemanfaatan / kepraktisan produk

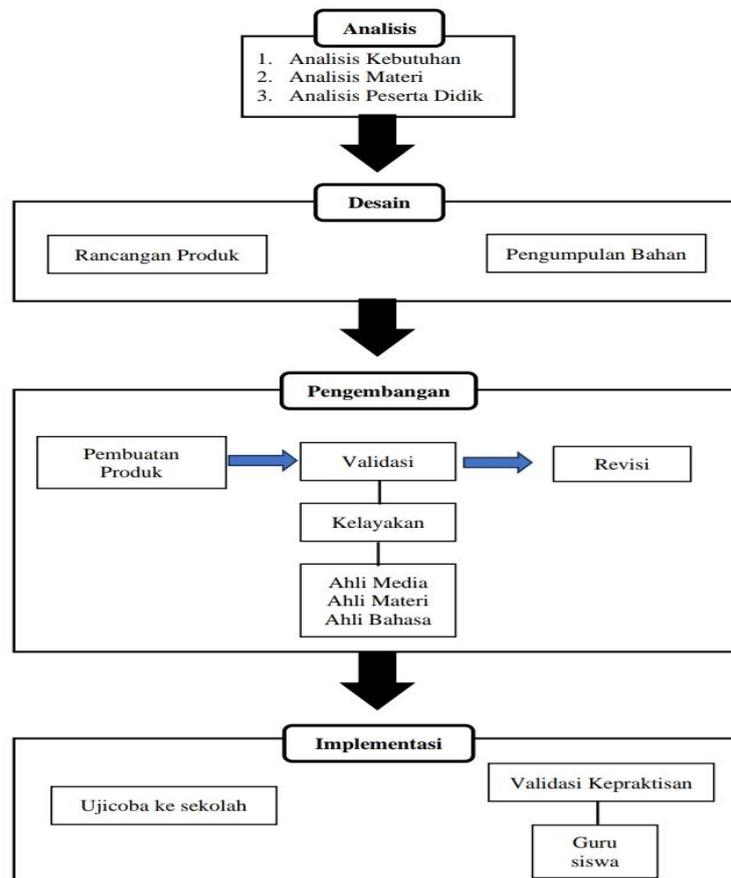
oleh pengguna meliputi kemenarikan, kemudahan dalam memperoleh produk, serta kemudahan dalam membantu siswa dalam belajar. Uji coba ini digunakan juga untuk data di lapangan guna memperbaiki produk selanjutnya. Dari uji eksternal ini juga akan diperoleh saran-saran terhadap produk yang telah dibuat dan akan menjadi perbaikan produk selanjutnya.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Dengan model pengembangan media kostikbam yang digunakan yaitu model ADDIE, peneliti memodifikasi model sesuai dengan kebutuhan.

Adapun langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Desain Tahapan Pengembangan ADDIE

Untuk memperjelas langkah-langkah dalam gambar di atas akan diperjelas sebagai berikut:

Langkah 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Materi

Analisis ini dilakukan untuk memperhatikan karakteristik materi pembelajaran di dalam satuan pendidikan tersebut. Hal ini dilakukan agar media kostikbam yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Langkah 2. Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap desain atau perencanaan. Pada tahap ini mulai dirancang media kostikbam yang dikembangkan sesuai hasil analisis yang telah

dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media kostikbam. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran kostikbam pada materi operasi hitung perkalian.

Langkah 3. Tahap Pengembangan

Desain produk yang telah disusun dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Membuat Produk Kostikbam (Kotak Stik Bambu)

Peneliti mengembangkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Adapun langkah pembuatan media kostikbam ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya.
- 2) Kemudian memotong kayu dengan ukuran 14cm x 4 cm sebanyak 4 buah.
- 3) Selanjutnya mengukur kayu untuk dijadikan alas berukuran 18cm x 14cm.
- 4) Menggabungkan 4 kayu yang berfungsi sebagai dinding kemudian digabungkan dengan kayu alas sehingga membentuk kotak.
- 5) Selanjutnya melubangi dinding kotak dibagian atas sebanyak 10 buah dan kanan sebanyak 8 buah.
- 6) Selanjutnya memotong bambu sampai berbentuk sumpit yang panjangnya 15cm sebanyak 10 buah dan 18 cm sebanyak 8 buah.

- 7) Setelah semua sudah selesai, selanjutnya pemberian warna pada kotak kayu dan juga stik bambu. Kotak kayu bewarna biru sedangkan stik bambu bewarna merah dan putih.
- 8) Langkah terakhir menghias kotak kayu dengan memberikan nama media di atas kotak kayu dan gambar yang mendukung sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

b. Validasi Ahli Media, Materi, Bahasa, dan Praktisi Pendidikan

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, media, bahasa, dan praktisi pendidikan. Setelah mendapatkan masukan dari para validator maka dapat ditemukan kelemahan dari media kostikbam ini. Kelemahan tersebut selanjutnya dijadikan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang direvisi dan mendapat nilai baik dapat diteruskan ke tahap selanjutnya.

Langkah 4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan pada kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan sebagai uji coba lapangan. Kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui respon siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, siswa diberi angket respon mengenai penggunaan media kostikbam. Apabila diperlukan akan dilakukan revisi berdasarkan kendala, masukan dan saran dari guru dan siswa.

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran kostikbam, yaitu :

a. Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan media perlu menggunakan ahli media sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek isi, aspek desain, aspek penyajian, dan aspek bahasa.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan materi perlu menggunakan ahli materi sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek muatan materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek penggunaan media.

c. Ahli Bahasa

Dalam penelitian pengembangan materi perlu menggunakan ahli materi sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan dan komentar terhadap aspek keterbacaan.

d. Praktisi Pendidikan

Penelitian ini menggunakan praktis pendidikan sebagai validator memberikan saran, tanggapan, dan komentar mengenai media pembelajaran dalam menerapkannya kedalam proses pembelajaran. Validator praktisi pendidikan ini adalah guru.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran kostikbam pada materi pecahan. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kostikbam. Pengujian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 Medan yang beralamatkan di Jl. Pelita II No.5, Sidorame Barat I, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini menguji pengembangan media pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) yang diterapkan pada kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan semester II tahun ajaran 2023 / 2024. Adapun penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji cobakan kepada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

4.1.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Muhammadiyah 18 Medan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

a) Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Salah satu cara agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntunan

kebutuhan yang ada di kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 18 Medan pada kelas II. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi perkalian yang dianggap sulit oleh para siswa. Siswa memiliki minat belajar matematika yang kecil dibandingkan dengan minat belajar mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dikarenakan, siswa bosan dengan metode pembelajaran ceramah yang diterapkan guru selama proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran yang monoton memberikan kejenuhan pada otak siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar atau poster yang berisi materi yang akan diajarkan. Hasil dari diskusi dengan guru yaitu peneliti dan guru menyepakati penggunaan media pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran matematika materi perkalian di kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

Guru kelas juga mengungkapkan bahwa terdapat faktor yang menyebabkan timbulnya masalah, yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Seperti yang telah disampaikan bahwa guru biasanya hanya menggunakan media dalam bentuk gambar sebagai salah satu solusi dari penggunaan media.

Berdasarkan hal yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) yang dapat memfasilitasi guru dan siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) untuk siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

b) Analisis Karakteristik

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui katakarakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Siswa kelas II Sekolah Dasar merupakan siswa yang masih berusia 8-10 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa pada tahap ini menyukai pembelajaran dengan bermian sehingga suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Dimana siswa kelas II masih berpikir dalam bentuk yang konkrit. Dengan demikian, guru perlu memberikan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan media yang dibuat harus disesuaikan dengan cara kemampuan berpikir siswa yang belum bisa berpikir secara abstrak. Adanya media ajar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya mata pelajaran matematika materi perkalian didalam kelas. Terutama media pembelajaran

KOSTIKBAM (Kotak Stik Bambu) ini adalah media yang berbentuk nyata dan dapat dilihat dan peragakan langsung oleh guru dan juga siswa.

4.1.2. Tahap Desain (*Design*)

a) Merancang Media Pembelajaran Kostikbam

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni berupa media pembelajaran Kostikbam. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang dapat mempermudah cara berhitung perkalian yang menghasilkan nilai puluhan dan ratusan.

Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran Kostikbam

Gambar	Keterangan
	<p>Media KOSTIKBAM ini memiliki ukuran Panjang 45cm dan lebar 37cm. Dilengkapi dengan warna biru yang mencolok dan <i>background</i> yang telah disesuaikan dengan judul media dan materi yang akan diajarkan.</p>
	<p>Media KOSTIKBAM ini dilengkapi dengan lubang-lubang yang nantinya dijadikan jalur masuknya stik pada saat media digunakan. Lubang-lubang tersebut terdapat di setiap sisi media. Terdapat 18 lubang diantaranya, 8 lubang dibagian kanan dan kiri kemudian 10 lubang dibagian bawah.</p>



b) Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu : (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli media, dan (c) instrumen ahli bahasa. Adapun instrumen kepraktisan, yaitu : (a) angket respon guru, dan (b) angket respon siswa.

c) Menyusun Silabus dan RPP

Penyusunan silabus dan RPP bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran Kostikbam. Adapun silabus dan RPP yang sudah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, dipaparkan tiga hal pokok yang meliputi validitas media pembelajaran kostikbam menurut : (1) ahli isi materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

a) Validasi Ahli Desain / Media

Validasi ahli desain / media yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media pembelajaran kostikbam. Validasi ahli desain / media ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”. “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli desain / media melalui angket sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Karina Wanda, M.Pd.	48	50	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli desain / media diatas menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan persentase 96% kategori sangat valid. Dengan demikian, media pada pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 83-86.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada bahan ajar dan LKPD. Validasi ahli materi ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat

Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”. “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Sri Wahyuni, M.Pd.	36	45	80%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas menunjukkan bahwa isi materi yang ditampilkan valid dengan persentase 80% kategori sangat valid. Dengan demikian, isi materi pada bahan ajar dan LKPD berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi materi dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 87-90.

c) Validasi Ahli Bahasa

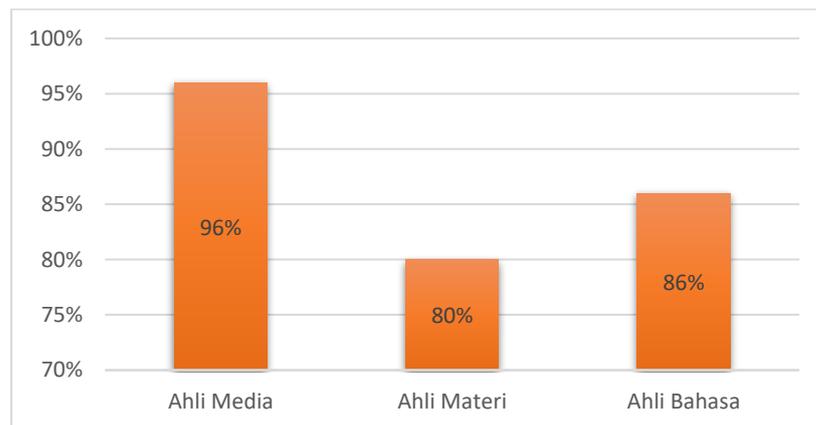
Validasi bahasa yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian aspek keterbacaan pada bahan ajar dan LKPD. Validasi ahli bahasa ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”. “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli bahasa melalui angket sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.	43	50	86%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diatas menunjukkan bahwa aspek keterbacaan yang ditampilkan valid dengan persentase 86% kategori sangat valid. Dengan demikian, aspek keterbacaan pada bahan ajar dan LKPD berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli bahasa untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 91-95.

Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi



Dari gambar menunjukkan bahwa persentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli media memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, validasi ahli materi memperoleh rata-rata 80% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, dan validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 86% dikategorikan sangat layak digunakan.

Gambar 4.3 Perbandingan Media Pembelajaran Kostikbam Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p align="center">Warna papan kurang terang</p>	 <p align="center">Warna papan setelah ditimpa / dicat ulang</p>
 <p align="center">Lubang kurang besar</p>	 <p align="center">Lubang setelah dibesarkan</p>

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media pembelajaran Kostikbam dilakukan pada hari Senin, 29 Januari 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 10.15- 11.25 WIB. Materi yang dibahas adalah perkalian dengan menggunakan media pembelajaran Kostikbam. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari RPP yang telah disusun sebelumnya.

Gambar 4.4 Kegiatan Uji Coba di Kelas



Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut : (1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas, dan (2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa yang diambil dari kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut :

a) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu wali kelas II. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Adinda Nur Annisa, S.Pd.	47	55	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas dapat diberikan persentase nilai 85,55% kategori sangat praktis. Dengan demikian, kepraktisan pada pengembangan media

berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran10 halaman 96-97.

b) Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

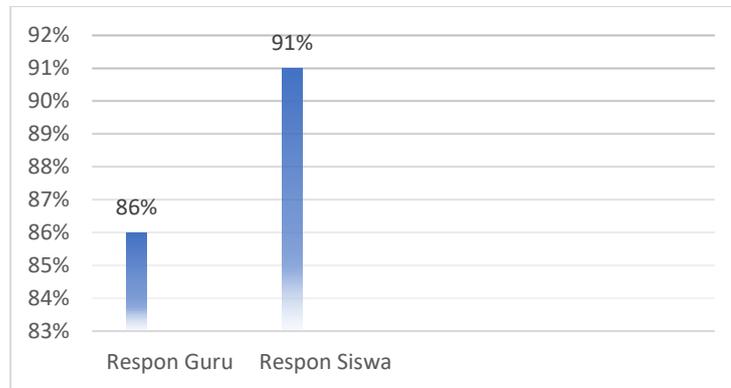
Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa, pemakaian dilakukan dikelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media pembelajaran tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas II	1097	1200	91%	Sangat Praktis

Dengan demikia, kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 86% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 91% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran11 halaman 98-104. Hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran Kostikbam. Dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan. Media Kostikbam yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media Kostikbam yang telah di desain. Hasil tanggapan dari validator ahli media 96% “sangat valid”, ahli materi 80% “sangat valid”, dan ahli bahasa 86% “sangat valid”. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media Kostikbam layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cobakan kepada siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan yang berjumlah 20 siswa. Uji coba

sendiri dilakukan pada hari Senin, 29 Januari 2024. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik / guru mendapatkan persentasi sebesar 86% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 91% “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran Kostikbam di kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Kostikbam layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media Kostikbam pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media Kostikbam yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media Kostikbam membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

Terdapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa para ahli, yaitu:

- 1) Sri Citra Ayu,dkk (2023) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Rak Stik Bersusun untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 105390” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 87,6%, ahli materi sebesar 81,7%, dan kepraktisan media menurut guru sebesar

80%. Dengan demikian media rak stik bersusun yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.

- 2) Gian A.P. Hutagaol,dkk (2024) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik dengan Pendekatan Saintifik pada Operasi Hitung Perkalian di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 86%, ahli materi sebesar 82%, dan kepraktisan media menurut guru sebesar 96%. Dengan demikian media papan stik dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.
- 3) Anis Safitri,dkk (2023) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Stik Es Krim Untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II Sdn 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 96,66%, ahli materi sebesar 89%, dan hasil kepraktisan media sudah memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 96% dari kelompok kecil dan 97% dari kelompok besar. Dengan demikian media stik es krim yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.
- 4) Lisa Ayu Safitri,dkk (2023) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Paper (Papan Perkalian) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sdn 2 Jegong Kabupaten Bloran” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 81%, kepraktisan media menurut guru sebesar 95%, dan kepraktisan media menurut peserta didik sebesar 100%. Dengan

demikian media paper yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.

- 5) Rosmawati,dkk (2022) pada penelitian berjudul “PATIPELA (Papan Stik Perkalian Bilangan) Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 80%, kepraktisan media menurut guru sebesar 92,5%, dan kepraktisan media menurut siswa kelas II sebesar 73%. Dengan demikian media patipela yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.
- 6) Nima Ramadhaningrum,dkk (2019) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media *Multiplication Activity* Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar” yang mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 73%, ahli materi sebesar 94%, dan kepraktisan media menurut siswa sebesar 96%. Dengan demikian media *multiplication activity* yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kostikbam pada materi perkalian diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kostikbam yang dikembangkan disesuaikan dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap desain, peneliti mendesain atau merancang media kostikbam dari bahan yang akan digunakan untuk membuat media kostikbam ini. Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi media kostikbam melalui 3 para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta peneliti mendapatkan hasil validasinya. Hasil validasi media kostikbam ini yaitu media kostikbam dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi perkalian kelas II sekolah dasar. Hingga selanjutnya tahap implementasi atau tahap ujicoba yang akan diberi nilai kepraktisan dari guru dan siswa.
2. Kevalidan media pembelajaran kostikbam didapatkan hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh validator media, validator materi, dan validator bahasa. Validator menyatakan bahwa media kostikbam layak diujicobakan dengan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kostikbam layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil

validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 96% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 86% dengan kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran kostikbam layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui ujicoba yang dilakukan pada tahap implementasi. Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penilaian guru wali kelas terhadap media pembelajaran kostikbam memperoleh skor 86% dengan katerogi “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian ujicoba media pembelajaran kostikbam dari 20 peserta didik di kelas II-C memperoleh skor 91% dengan katerogi “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perkalian siswa kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikembangkan lagi untuk materi perkalian dengan nilai angka yang lebih besar namun perlu dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan serta karakteristik dari peserta didiknya.

2. Pengembangan media pembelajaran kostikbam diharapkan digunakan untuk pembelajaran matematika, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.
3. Perlunya pemahaman media pembelajaran kostikbam yang lebih beragam. Perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran kostikbam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Al Husna, L., MZ, Z. A., & Rian Vebrianto. (2021). Studi Eksploratif Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12.
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97.
- Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 520–531.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Armin, R., & Purwati, W. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 75 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 81–86.
- Dwiyono, Y., & Tasik, H. K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, 1, 175–190.
- Haluti, A., Uno, H. B., Abbas, N., Djakaria, I., Badu, S. Q., Arwildayanto, A., & Djapri, N. (2022). Survey Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 70.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (n.d.). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. 91–96.

- Jayanti, Y. D. D. (2020). Implementasi Media Corong Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika (Perkalian) Kelas II di SD Negeri 3 Gesikan Tulungagung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 1.
- Jois Nurdin, Ramli Mahmud, Rasid Yunus, Z. A. (2020). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 922–927.
- Kasanah, A. A. U., & Alfiah, H. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “ Kotak Berhitung “ Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Pendahuluan Pendidikan dipandang sebagai hal mutlak yang harus dipenuhi dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia karena pendidika. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 63–73.
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255.
- Kustianing, U. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Online Menggunakan Learning Management System Bintaraloka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 4(2), 41–54.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Sainifik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 19.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.

Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539.

Riska. (2021). Engembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sma Kelas X. *Journal of Materials Processing Technology*.

Shofiyah, N. (2019). Uji Instrumen. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS II TEMA 2

Subtema 1

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	<p>3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.</p> <p>4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam</p>	<p>3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.4.1 Mempraktikkan perkalian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>OPERASI HITUNG PERKALIAN</p> <p>Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang</p> <p>Perkalian merupakan penjumlahan berulang.</p> <p>Contoh : Ada 3 kantong kelereng. Setiap kantong berisi 10 kelereng. Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.</p> <p>Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$.</p>	<p>1. Guru menjelaskan materi perkalian.</p> <p>2. Guru menunjukkan media kostikbam untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.</p> <p>3. Guru memberikan arahan cara menggunakan media kostikbam dalam materi perkalian</p> <p>4. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba melakukan perkalian menggunakan media kostikbam.</p> <p>5. Siswa diberikan soal perkalian.</p> <p>6. Guru membantu siswa dalam mencoba perkalian menggunakan media kostikbam.</p>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek 	2JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.		<p>Sifat pertukaran kedua kumpulan perkalian</p> <p>Hasil perkalian akan tetap sama walaupun kedua bilangan yang dikalikan ditukar posisinya. Sifat ini dinamakan sifat pertukaran pada perkalian.</p>	<p>7. Siswa mengerjakan soal latihan secara mandiri.</p> <p>8. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>9. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>10. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menutup pembelajaran dengan Doa</p>	<p>tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p>		
--	---	--	---	--	--	--	--



Mengetahui,

Medan, 23 Januari 2024

Guru Kelas II

aj dny

Adinda Nur Annisa, S.Pd

Mahasiswa

Nur Atika Putri

Nur Atika Putri
NPM : 2002090088

Lampiran 2. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 18 Medan
Kelas / Semester	: 2 /1
Tema	: 2 (Bermain di Lingkunganku)
Sub Tema	: 1 (Bermain di Lingkungan Rumah)
Muatan	: Matematika
Alokasi waktu	: 1 Hari

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami cara melakukan perkalian menggunakan media kostikbam di depan kelas dengan benar.
2. Peserta didik mampu mengejakan latihan perkalian secara mandiri di dalam kelas dengan tepat.
3. Peserta didik mampu mengaplikasikan perkalian dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. Media / Alat dan Bahan, Metode, Model dan Sumber Belajar

Model	: Demonstrasi
Media	: Kotak Stik Bambu (KOSTIKBAM)
Sumber	: Buku Siswa Kelas 2 Tema 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 	10 menit
Inti	<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Stimulasi dari guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka tau apa itu perkalian. • Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah melakukan kegiatan menghitung perkalian dalam kehidupan sehari-hari. <p>Mejelaskan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi perkalian. • Guru menunjukkan media kostikbam untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan arahan cara menggunakan media kostikbam dalam materi perkalian. • Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba melakukan perkalian menggunakan media kostikbam. <p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal perkalian. • Guru membantu siswa dalam mencoba perkalian menggunakan media kostikbam. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal latihan secara mandiri. 	45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 	15 menit

	<p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	
--	---	--

D. Penilaian (Asesmen)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.



Mengetahui,

Medan, 29 Januari 2024

Guru Kelas II

Adinda Nur Annisa, S.Pd

Mahasiswi

**Nur Atika Putri
NPM : 2002090088**

Lampiran 3. Bahan Ajar



MATEMATIKA
"PERKALIAN"

KATA PENGANTAR

Pertama sekali, penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah yang maha Esa, karena atas petunjuk dan hidayah Nya, penulis berhasil menyusun bahan ajar kelas 2 Tema 2 Bermain di Lingkunganku. Dalam bahan ajar ini kita akan membahas mengenai Operasi Perkalian. Penulis menyadari masih terdapat banyak kesalahan dalam proses penyusunan bahan ajar ini dan jauh dari kata sempurna, maka penulis membutuhkan kritik dan saran yang dapat membangun menjadi lebih baik lagi dari semua pihak.

IDENTITAS BUKU

Satuan Pendidikan :
SD Muhammadiyah 18 Medan
Kelas / Semester :
2 / II
Tema 2 :
Bermain di Lingkunganku
Subtema 1 :
Bermain di Lingkungan Rumah
Muatan :
Matematika

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Identitas Buku	2
Daftar Isi	3
Kompetensi Dasar	4
Indikator Pembelajaran	5
Tujuan Pembelajaran	6
Materi	7
Latihan	11
Rujukan	15

Kompetensi Dasar

3.4 Menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian .

4.4 Menyelesaikan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian .

Indikator Pembelajaran

3.4.1 Menyebutkan kalimat matematika yang berkaitan dengan benar.

3.4.2 Menuliskan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar.

3.4.3 Menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan tepat

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan kalimat matematika di depan kelas dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menuliskan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan di depan kelas dengan tepat.
3. Peserta didik mampu menyelesaikan soal perkalian secara mandiri dengan benar.

• Sifat pertukaran kedua kumpulan perkalian

Bandingkan kedua kumpulan bola berikut. Apakah jumlahnya sama?



3. $2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots \times \dots = \dots$

Titik-titik yang ada di atas jawaban yang tepat adalah

- a. $4 \times 6 = 24$
- b. $6 \times 4 = 24$
- c. $2 \times 5 = 20$
- d. $5 \times 2 = 20$

3. Rena sudah membeli 6 bungkus coklat. Setiap bungkusnya berisi 5 coklat. Jadi jumlah seluruh coklat Rena adalah
- a. 15
 - b. 20
 - c. 25
 - d. 30

RUJUKAN

Taufina. (2017). *Bermain di Lingkunganku*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

MATERI

OPERASI HITUNG PERKALIAN

• Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Contoh :

Ada 3 kantong kelereng. Setiap kantong berisi 10 kelereng. Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.

$10 + 10 + 10 = 30$
Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$.

Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

1. $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$
2. $6 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$

LATIHAN

A. PILIHAN GANDA

1. $4 \times 5 = \dots$

Apabila ditulis kedalam operasi penjumlahan adalah....

- a. $4 + 5$
- b. $5 + 5 + 5 + 5 + 5$
- c. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
- d. $4 + 5 + 4 + 20$

2. Semua bilangan yang sudah dikalikan dengan angka 1, hasilnya adalah

- a. Tiga kali lipat
- b. Bilangan itu sendiri
- c. Empat kali lipat
- d. Ditambah dua

5. $4 \times 8 = 32$

Apabila bilangan di atas ditulis ke dalam operasi penjumlahan adalah....

- a. $4 + 4$
- b. $4 + 4 + 4 + 4$
- c. $4 + 4 + 4 + 4$
- d. $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

B. ISIAN

1. $3 \times 3 \times 3 \times 3 = \dots \times \dots = \dots$

2. $8 \times 2 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

3. $4 \times 7 = \dots$

4. Dalam kelas terdapat 8 kelompok belajar. Setiap anggotanya ada 5 orang siswa. Jumlah siswa di kelas adalah

5. Adi membeli 5 kantong kelereng. Di setiap kantong itu isinya 10 buah kelereng. Jadi berapakah jumlah keseluruhan kelereng yang sudah dibeli Adi....

Lampiran 4. LKPD

LKPD LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

NAMA SISWA :
KELAS :

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan tema "Bermain di Lingkunganku" dapat diselesaikan.

Pembuatan LKPD didasarkan pada Kurikulum 2013. Melalui LKPD ini diharapkan peserta didik lebih mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. LKPD ini disusun untuk menuntun peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain peran yang dapat melatih kepercayaan diri peserta didik.

Dalam penyusunan LKPD ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis akan terbuka menerima kritik dan saran untuk perbaikan kualitas LKPD ini. Penulis berharap LKPD ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama membantu peserta didik.

Kompetensi Dasar

3.4 Menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian .

4.4 Menyelesaikan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian .

Indikator Pembelajaran

3.4.1 Menyebutkan kalimat matematika yang berkaitan dengan benar.

3.4.2 Menuliskan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar.

3.4.3 Menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan tepat

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan kalimat matematika di depan kelas dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menuliskan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan di depan kelas dengan tepat.
3. Peserta didik mampu menyelesaikan soal perkalian secara mandiri depan benar.

LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI

Stimulasi

Tahukan kalian apa itu perkalian? Pernahkan kalian melakukan perkalian dalam kehidupan sehari-hari?

Nah, hari ini kita akan belajar perkalian dengan menggunakan media.

Materi

Ayo Membaca

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.
Contoh : $2 \times 3 = 6$
Maka dapat dibuat kedalam bentuk penjumlahan seperti dibawah ini .
 $2 \times 3 = 3 + 3 = 6$.

Ayo Perhatikan



Gambar diatas dapat dituliskan perkalian 3×4 . Cara menentukan hasil perkalian tersebut dapat dengan cara menghitung jumlah titik temu yang antara bambu putih dan bambu merah, loh.

Ayo Mencoba

Tentukan hasil perkalian dan buatlah pola gambar dari soal dibawah ini:

- a) $3 \times 2 = \dots$
- b) $5 \times 3 = \dots$
- c) $7 \times 4 = \dots$

Jawaban dan Kesimpulan

Ayo Berlatih

1. Perkalian adalah
2. Hasil perkalian dari 4×2 adalah
3. Gambarkan perkalian 5×3 !
4. Tentukan hasil dari 7×3 dan gambarkan pola perkaliannya!
5. Apakah kamu pernah melakukan perkalian di kehidupan sehari-hari?

Lampiran 5. Buku Petunjuk Penggunaan Media



**BUKU
PETUNJUK**

**MEDIA
PEMBELAJARAN
"KOSTIKBAM"**

Oleh :
Nur Atika Putri

KARAKTERISTIK MEDIA

Jenjang : Sekolah Dasar
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Operasi Hitung Perkalian

SPESIFIKASI PRODUK

Alat dan Bahan :

- Kayu
- Bambu
- Paku
- Cat



MANFAAT MEDIA

- Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Membantu siswa dalam memahami materi.
- Memperkuat pengetahuan siswa.
- Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- Sebagai alternatif pengganti sumber pembelajaran.



KELEBIHAN MEDIA KOSTIKBAM

- Dapat mengalikan bilangan perkalian angka 1 - 8 yang sesuai dengan kognitif siswa kelas II.
- Bahan yang digunakan lebih kuat dan kokoh.
- Penampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

KELEMAHAN MEDIA KOSTIKBAM

- Stik bambu yang dapat membahayakan siswa jika sembarangan digunakan.
- Media tergolong berat karena terbuat dari kayu.



PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

MENGHASILKAN NILAI PULUHAN

Misalkan $3 \times 4 = \dots$

- Ambil 3 stik berwarna putih dan 4 stik berwarna merah.
- Letakkan 3 stik yang berwarna putih pada lubang papan horizontal.
- Letakkan 4 stik yang berwarna merah pada lubang papan vertikal.
- Setelah semua stik terpasang, hitunglah titik temu antara stik merah dan putih. Setelah dihitung jumlah titik temunya adalah 12, maka di dapat jawaban dari $3 \times 4 = 12$.

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

MENGHASILKAN NILAI RATUSAN

Misalkan $12 \times 13 = \dots$

- Ambil 3 stik berwarna merah (karena angka menunjukkan 12 maka jumlah dari angka tersebut adalah $1 + 2 = 3$).
- Ambil 4 stik berwarna putih (karena angka menunjukkan 13 maka jumlah dari angka tersebut adalah $1 + 3 = 4$).
- Kemudian letakkan stik merah dengan posisi 1 stik disebelah kanan dan 2 stik disebelah kiri.
- Kemudian letakkan stik putih dengan posisi 1 stik di atas dan 3 stik bawah.
- Setelah semua stik sudah terpasang, maka dapat dilihat kumpulan titik yang berbeda-beda jumlahnya.



Titik 1 : 1 (sebagai ratusan)
Titik 2 : 2 (sebagai puluhan)
Titik 3 : 3 (sebagai puluhan)
Titik 4 : 6 (sebagai satuan)

- Kemudian cara menentukan hasil perkalian dari 12×13 yaitu dengan menyatukan semua angka yang sudah didapatkan menjadi $[(2+3)6 = 156$. Maka didapatkan hasil perkalian dari $12 \times 13 = 156$.



Lampiran 6. Lembar Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini bu?	Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013.
2.	Berapa jumlah siswa di kelas II ini bu?	20 siswa.
3.	Berapa nilai KKM di sekolah ini bu?	70.
4.	Apakah nilai-nilai peserta didik sudah mencapai batas nilai KKM bu?	Di kelas II hanya 50% siswa yang sudah tuntas dan sisanya belum tuntas.
5.	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?	Tentu, saya sudah menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum saya mengajar.
6.	Apakah ada kendala disaat ibu melakukan proses pembelajaran bu?	Ada. Kendala itu terdapat pada karakteristik siswa yang berbeda-beda dan saya sebagai guru harus bisa memahami setiap karakteristik mereka dan minta.
7.	Bagaimana ibu mengatasi kendala yang didapatkan selama proses pembelajaran bu?	Dengan cara saya mengajar menggunakan model dan metode. Hal tersebut saya lakukan agar siswa menjadi aktif belajar.
8.	Apakah ibu menggunakan media pada saat mengajar bu?	Media saya gunakan tergantung pada mata pelajaran yang akan saya bawakan. Tidak semua materi memiliki media yang tepat. Oleh karena itu, saya masih bingung jika saya harus membuat media di setiap materi yang berbeda-beda.
9.	Media pembelajaran apa saja yang pernah ibu gunakan saat mengajar bu?	Saya biasanya menggunakan media gambar, media audiovisual, dan terkadang saya membuat alat peraga menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai.
10.	Bagaimana respon siswa jika ibu menggunakan media pada saat proses pembelajar?	Tentu siswa menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran saya.
11.	Apakah terdapat kesulitan saat mengajar menggunakan media bu?	Kesulitan saya disaat saya harus menggunakan media yang bukan saya buat sendiri, semisalnya media yang sudah disediakan dari sekolah. Hal itu dikarenakan saya tidak menguasai media tersebut.

12.	Menurut ibu, apa kelemahan dan kelebihan mengajar menggunakan media pembelajaran bu?	Kelebihan menggunakan media yaitu pembelajaran saya menjadi menarik dan siswa menjadi aktif. Sedangkan kelemahan menggunakan media yaitu disaat saya belum bisa mengontrol kelas dengan baik yang dapat mengakibatkan suasana kelas yang kurang kondusif.
-----	--	---

Lampiran 7. Hasil Data Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSTIKBAM
(Kotak Stik Bambu) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD
Muhammadiyah 18 Medan

Muatan : Matematika

Materi : Perkalian

Penyusun : Nur Atika Putri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Validator : Karina Wanda, M.Pd.

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang media ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Tampilan							
1.	Teks dapat terbaca dengan baik					✓	
2.	Ukuran teks dan jenis huruf					✓	
3.	Kejelasan uraian materi menggunakan media					✓	
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓	
5.	Kejelasan Background					✓	
6.	Kejelasan warna dan gambar				✓		
Aspek Aksesibilitas							
7.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar					✓	
8.	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru					✓	
9.	Kemudahan dalam mengakses media					✓	
10.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓		

Komentar dan Saran :

- Perubahan Warna Kotak Shu Bambu
(Kerapian & Variasi)

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 18 Januari 2024

Validator



Karina Wanda, M.Pd.

HASIL DATA VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
Aspek Tampilan			
1.	Teks dapat terbaca dengan baik	5	5
2.	Ukuran teks dan jenis huruf	5	5
3.	Kejelasan uraian materi menggunakan media	5	5
4.	Kejelasan pentunjuk penggunaan media	5	5
5.	Kejelasan Background	5	5
6.	Kejelasan warna dan gambar	4	5
Aspek Aksesibilitas			
7.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar	5	5
8.	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru	5	5
9.	Kemudahan dalam mengakses media	5	5
10.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4	5
Jumlah		48	50

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100$$

$$P = 96\%$$

Lampiran 8. Hasil Data Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSTIKBAM
(Kotak Stik Bambu) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD
Muhammadiyah 18 Medan

Muatan : Matematika

Materi : Perkalian

Penyusun : Nur Atika Putri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Validator : Sri Wahyuni, M.Pd.

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Pembelajaran							
1.	Relevansi Materi dengan KD.				✓		
2.	Materi yang disajikan sistematis.				✓		
3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami.				✓		
Aspek Isi Materi							
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan.				✓		
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓		
6.	Kejelasan uraian materi perkalian.			✓			
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas.				✓		
8.	Materi jelas dan spesifik.				✓		
9.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓	

Komentar dan Saran :

Di Di soal latihan no.5, mohon perbaiki pilihan jawaban,
karena tidak ada yang benar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 17 Januari 2024

Validator



Sri Wahyuni, M.Pd.

HASIL DATA VALIDASI AHLI MATERI

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
Aspek Pembelajaran			
1.	Relevansi Materi dengan KD.	4	5
2.	Materi yang disajikan sistematis.	4	5
3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami.	4	5
Aspek Isi Materi			
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan.	4	5
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	5
6.	Kejelasan urain materi perkalian.	3	5
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas.	4	5
8.	Materi jelas dan spesifik.	4	5
9.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	5	5
Jumlah		36	45

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

$$P = \frac{36}{45} \times 100$$

$$P = 80\%$$

Lampiran 9. Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KOSTIKBAM
(Kotak Stik Bambu) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD
Muhammadiyah 18 Medan

Muatan : Matematika

Materi : Perkalian

Penyusun : Nur Atika Putri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Validator : Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Keterbacaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.				√		
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.					√	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.					√	
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.				√		
5.	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.				√		
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.				√		
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.					√	
8.	Ketepatan ejaan.				√		
9.	Konsistensi penggunaan istilah.				√		
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				√		

B. Kebenaran Keterbacaan

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis halaman keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Penggunaan kata "dari" di awal kalimat.	Kata hubung & letak di awal kalimat " dari "	Kata hubung & letak kan di antara kalimat.

C. Komentar dan Saran :

Perbaiki redaksi kalimat sesuai dgn B.P.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 18 Januari 2024

Validator



Mutia Ecobriyana, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0114029201

HASIL DATA VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
Aspek Keterbacaan			
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	4	5
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.	5	5
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	5	5
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	4	5
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	4	5
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	4	5
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.	5	5
8.	Ketepatan ejaan.	4	5
9.	Konsistensi penggunaan istilah.	4	5
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	4	5
Jumlah		43	50

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100$$

$$P = 86\%$$

Lampiran 10.

LEMBAR ANKET RESPON GURU

Nama Adinda Nur Anisya, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
- Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 RR : Ragu-Ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

- Mohon diisi dengan kejujuran.

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	Tampilan media KOSTIKBAM menarik				✓	
2.	Media KOSTIKBAM mudah untuk digunakan					✓
3.	Media kosmik membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi perkalian				✓	
4.	Dengan menggunakan media KOSTIKBAM, pembelajaran materi pecahan menjadi tidak membosankan				✓	
5.	Media KOSTIKBAM ini mendukung siswa untuk menguasai materi perkalian				✓	
6.	Media KOSTIKBAM ini memberi kesempatan untuk memahami materi perkalian sesuai kecepatan belajar siswa				✓	
7.	Penyampaian materi perkalian dalam media KOSTIKBAM ini sesuai dengan materi yang ada di buku				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media KOSTIKBAM ini mudah dipahami				✓	
9.	Dalam media KOSTIKBAM ini berisikan ilustrasi yang memudahkan siswa memahami materi perkalian					✓

10.	Media KOSTIKBAM ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji kemampuan pemecahan masalah siswa					✓
11.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain media KOSTIKBAM ini sederhana dan mudah dimengerti				✓	

HASIL DATA ANKET REPON GURU

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
1.	Tampilan media kostikbam menarik	4	5
2.	Media kostikbam mudah untuk digunakan	5	5
3.	Media kostikbam membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi perkalian	4	5
4.	Dengan menggunakan media kostikbam, pembelajaran materi perkalian menjadi tidak membosankan	4	5
5.	Media kostikbam ini mendukung siswa untuk menguasai materi perkalian	4	5
6.	Media kostikbam ini memberi kesempatan untuk memahami materi perkalian sesuai kecepatan belajar siswa	4	5
7.	Penyampaian materi perkalian dalam media kostikbam ini sesuai dengan materi yang ada di buku	4	5
8.	Materi yang disajikan dalam media kostikbam ini mudah dipahami	4	5
9.	Dalam media kostikbam ini berisikan ilustrasi yang memudahkan siswa memahami materi perkalian	5	5
10.	Media kostikbam ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji kemampuan pemecahan masalah siswa	5	5
11.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain media kostikbam ini sederhana dan mudah dimengerti	4	5
Jumlah		47	55

$$P = \frac{47}{55} \times 100$$

$$P = 85\%$$

Lampiran 11.

HASIL ANGKET RESPON SISWA

No.	Siswa	Penilaian												Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	IB	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	54	90%
2.	AU	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
3.	AL	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
4.	DEV	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	54	90%
5.	AF	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	54	90%
6.	IFQ	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
7.	KEN	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	56	93%
8.	MAL	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
9.	ANG	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
10.	MUT	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	55	92%
11.	AR	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	52	87%
12.	HAN	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	55	92%
13.	RIZ	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	53	88%
14.	ALY	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	55	92%
15.	PAR	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	54	90%
16.	DIV	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
17.	JAS	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	50	83%
18.	RAI	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	54	90%
19.	DAN	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	54	90%
20.	AIS	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	55	92%

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *NILTA*
Kelas : *7C*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
- Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan : *SS* ✓

✓ **SS** : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pernyataan yang tidak jelas.
- Mohon diisi dengan kejujuran.

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	Penggunaan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian sangat bermanfaat bagi saya	✓				✓
2.	Saya sangat senang belajar materi perkalian menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan				✓	
3.	Saya lebih rajin belajar matematika khususnya materi perkalian setelah menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian			✓		✓
4.	Tampilan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian membosankan		✓			✓
5.	Saya lebih memahami materi perkalian setelah belajar menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian				✓	
6.	Saya tidak membuat saat belajar bingung menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian ini					✓

7.	Saya lebih semangat belajar materi perkalian ketika menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan					✓
8.	Penyampaian materi yang menarik					✓
9.	Penyampaian materi menggunakan media KOSTIKBAM membuat saya menjadi paham akan perkalian					✓
10.	Materi yang disampaikan sangat mudah					✓
11.	Penyampaian materi tidak membosankan					✓
12.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami					✓

$$P = \frac{58}{60} \times 100$$

$$P = 96,6 \%$$

$$P = 97 \%$$

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : D > NU

Kelas : II

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
- Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pernyataan yang tidak jelas.
- Mohon diisi dengan kejujuran.

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	Penggunaan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian sangat bermanfaat bagi saya					✓
2.	Saya sangat senang belajar materi perkalian menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan				✓	
3.	Saya lebih rajin belajar matematika khususnya materi perkalian setelah menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian				✓	
4.	Tampilan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian membosankan	✓			✓	
5.	Saya lebih memahami materi perkalian setelah belajar menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian					✓
6.	Saya tidak membuat saat belajar bingung menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian ini				✓	

7.	Saya lebih semangat belajar materi perkalian ketika menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan					✓
8.	Penyampaian materi yang menarik				✓	
9.	Penyampaian materi menggunakan media KOSTIKBAM membuat saya menjadi paham akan perkalian					✓
10.	Materi yang disampaikan sangat mudah				✓	
11.	Penyampaian materi tidak membosankan					✓
12.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami					✓

$$P = \frac{54}{60} \times 100$$

$$P = 90\%$$

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : Jarmine

Kelas : 2 C

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
- Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 RR : Ragu-Ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pernyataan yang tidak jelas.
- Mohon diisi dengan kejujuran.

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	Penggunaan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian sangat bermanfaat bagi saya				✓	
2.	Saya sangat senang belajar materi perkalian menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan					✓
3.	Saya lebih rajin belajar matematika khususnya materi perkalian setelah menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian				✓	
4.	Tampilan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian membosankan		✓		✓	
5.	Saya lebih memahami materi perkalian setelah belajar menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian				✓	
6.	Saya tidak membuat saat belajar bingung menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan pada materi perkalian ini				✓	

7.	Saya lebih semangat belajar materi perkalian ketika menggunakan media KOSTIKBAM yang dikembangkan					✓
8.	Penyampaian materi yang menarik				✓	
9.	Penyampaian materi menggunakan media KOSTIKBAM membuat saya menjadi paham akan perkalian				✓	
10.	Materi yang disampaikan sangat mudah				✓	
11.	Penyampaian materi tidak membosankan				✓	
12.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami				✓	

$$P = \frac{50}{60} \times 100$$

$$P = 83\%$$

Lampiran 12. Dokumentasi Mengajar



Lampiran 13. K1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Atika Putri
 N P M : 2002090088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Dekan Fakultas
	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSTIKBAM PADA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN	
	HUBUNGAN PEMBERIAN REWARD DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKAN SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN	
	ANALISIS IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS RENDAH SD MUHAMMADIYHAN 18 MEDAN	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

NUR ATIKA PUTRI

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14. K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSTIKBAM PADA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai:

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Oktober 2023
Hormat Pemohon,

Nur Atika Putri

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15. K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3977 / II.3-AU/UMSU-02/ F/2023
Lamp : —
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Atika Putri
N P M : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Pembimbing : Amin Basri, S.Pd,I.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 05 Desember 2024

Medan, 22 Jumadil Awal 1445 H
06 Desember 2023 M



Dr. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 16. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : NUR ATIKA PUTRI
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan
Nama Pembimbing : Amin Basri, S.Pd. I., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
18 Oktober 2023	ACC Judul		
30 Oktober 2023	Perbaikan Bab I 1/2 III		
09 November 2023	Revisi Bab III		
17 November 2023	Revisi Analisis Bab III		
28 November 2023	Revisi Media		
4 Desember 2023	ACC Proposal		

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, November 2023

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 17. Lembar Pengesahan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Trip. (061)-6619056 Medan 20138
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : NUR ATIKA PUTRI
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Sempro



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : NUR ATIKA PUTRI
N P M : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Pada hari Selasa, tanggal 12 Desember 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , Desember 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 19. Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Webster: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, tanggal 08 Bulan Desember 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 20. Permohonan Izin Riset



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1613/UK/BAK-PT/10b/KP/PT/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6422400 - 6422457 Fax (061) 6425474 - 6431903
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id

Nomor : 156/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 04 Rajab 1445 H
16 Januari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 18 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Nur Atika Putri
N P M : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kostikbam Pada Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 18 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



Dr. H. Asam Suryana, M.Pd
NIDN.0004066701

Pertinggal



Lampiran 21. Surat Balasan Dari Sekolah



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN PERJUANGAN
SD MUHAMMADIYAH - 18
Alamat : Jln. Pelita II No. 3 - 5 Medan Perjuangan Telp. 061 - 6621557
Email : sdmuhammadiyah_18medan@yahoo.co.id

No : 076 / IV.4 / SD / 2024
Lamp. : -
Hal : Izin Riset

Medan, 23 Januari 2024

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Kami doakan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktifitas sehari - hari.

Sehubungan dengan Surat Nomor : 156/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal Permohonan Izin melaksanakan Riset atas nama :

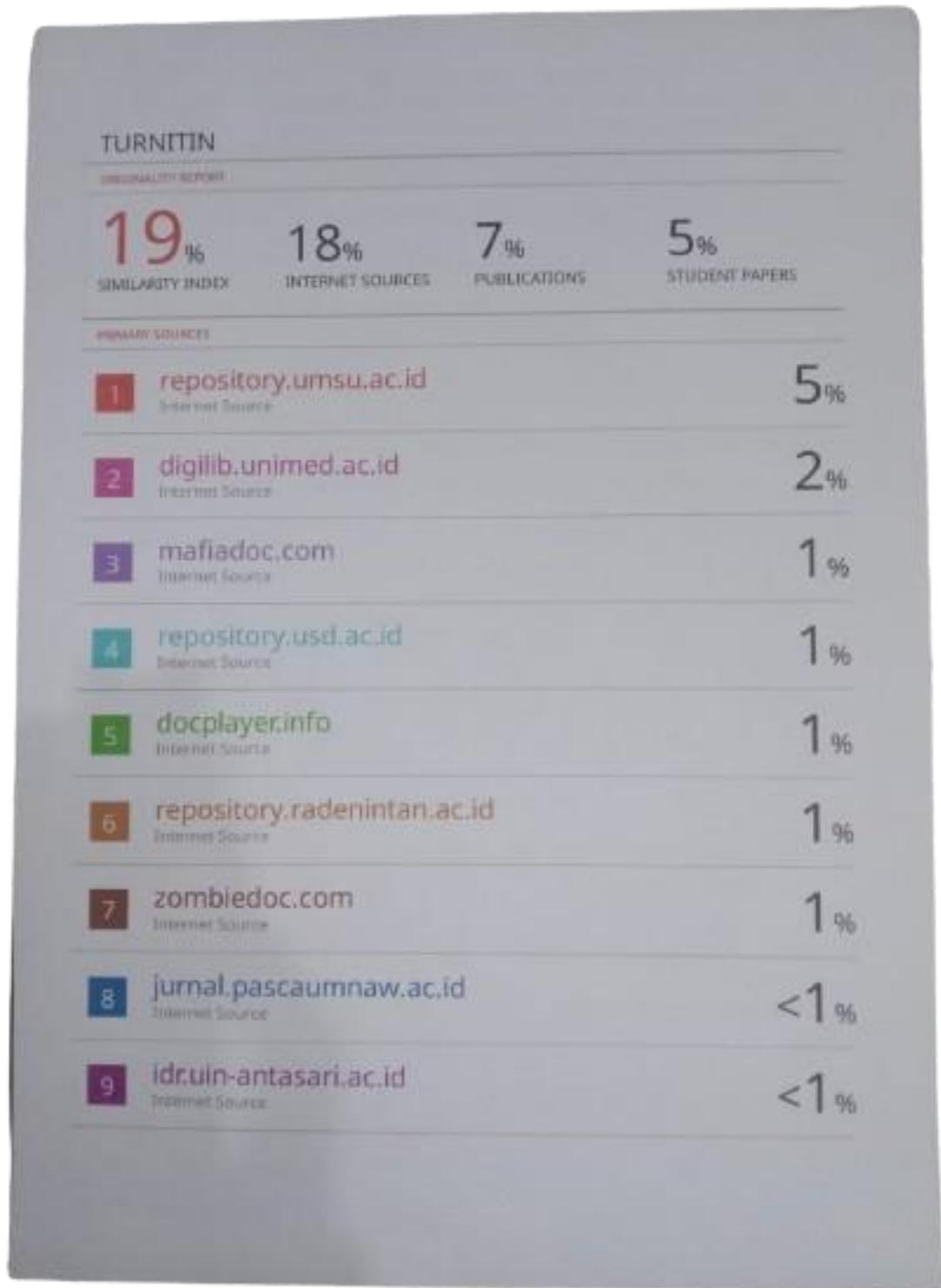
Nama : Nur Atika Putri
NPM : 2002090088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas diterima untuk melaksanakan Riset di SD Muhammadiyah 18 Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 22. Hasil Turnitin



Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Nur Atika Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 02 Juli 2002

Alamat : Jl. Marelan Pasar 3 Barat Gg. Jala 28D Link. 14
Kel. Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan,
Kota Medan Prov. Sumatera Utara

Email : akunputri83@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri No. 067268 Medan Tahun 2007 / 2011
2. SD Negeri No. 066040 Medan Tamat Tahun 2014
3. SMP Swasta Al-Washliyah 26 Medan Tamat Tahun 2017
4. SMA Negeri 19 Medan Tamat Tahun 2020