

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PIZZA MART*  
PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV  
SD NEGRI 1143338 SEI SENTANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Syarat Mencapai  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**EKA DEVI ADIYANA RAMBE**

**NPM. 2002090012**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**2024**

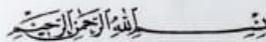


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 13 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pizza Mart pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang

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

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

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dr. Hj. Syahsuyurnita, M.Pd.**

Sekretaris

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Prof. Dr. H. Elfrianto, M.Pd
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.



**AJELIS 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.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang.

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian kprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi



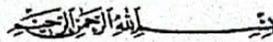
Dra. Hj. Samsurnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang.

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
Kamis 27/6 2024	Perbaikan pada Bab IV		
Rabu 3/ Juli - 2024	Perbaikan Penulisan		
Senin 8/ Juli - 2024	Perbaikan Bab III Analisis Kurikulum		
Jumab 12/ Juli 2024	Perbaikan di Abstrak		
Selasa 16/ Juli 2024	Perbaikan di Lampiran		
Senin 22/ Juli 2024	Penambahan Peneliti terdahulu di bab IV		
Kamis 25/ Juli 2024	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

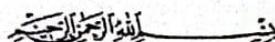
Medan, Juli 2024  
Dosen Pembimbing

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



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  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang." Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



**Eka Devi Adiyana Rambe**  
NPM. 2002090012

## ABSTRAK

**Eka Devi Adiyana Rambe,2002090012,” Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* Pada Materi Pecahan Di Kelas Iv Sd Negri 1143338 Sei Sentang”.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan media Pembelajaran *Pizza Mart* pada materi pecahan dikelas IV SD Negri 1143338 Sei Sentang. validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain, dapat diketahui hasil validasi ahli media sebesar 89% (valid), hasil validasi ahli materi sebesar 86,6% (valid) dan hasil validasi ahli desain sebesar 98%. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 90% (sangat praktis) dan hasil uji coba kepraktisan peserta didik mendapatkan persentase 80,2% (praktis). Hasil uji coba dengan guru dan peserta didik secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Pizza Mart* tersebut. Dengan hasil instrumen rata-rata valid maka media pembelajaran *Pizza Mart* yang dikembangkan dapat dikatakan Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menguji Uji coba dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, persentase yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan sebesar 80,2% dengan kriteria “Valid/praktis”, persentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 90% dengan kriteria “sangat Valid praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Pizza Mart* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mandiri peserta didik kelas IV SD Negri 1143338 Sei Sentang dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika (Penjumlahan Pecahan).

**Kata Kunci : Pengembangan,*Pizza Mart***

## **ABSTRAK**

**Eka Devi Adiyana Rambe, 2002090012, "Development of Pizza Mart Learning Media on Fraction Material in Class IV of State Elementary School 1143338 Sei Sentang".**

The purpose of this research is to determine the development of Pizza Mart learning media on fraction material in class IV at SD Negeri 1143338 Sei Sentang. validation of media experts, material experts and design experts, it can be seen that the media expert validation results are 89% (valid), the material expert validation results are 86.6% (valid) and the design expert validation results are 98%. Apart from that, it can also be seen that the results of the teacher's practicality trial got a percentage of 90% (very practical) and the results of the students' practicality trial got a percentage of 80.2% (practical). The results of trials with teachers and students overall showed a good response to the use of the Pizza Mart learning media. With the average instrument results being valid, the Pizza Mart learning media developed can be said to be valid for use in the learning process. The researchers tested the trial by involving 10 students, the percentage obtained from the practicality trial results was 80.2% with the criteria " Valid/practical", the percentage of practicality score obtained from the teacher's assessment was 90% with the criteria "very valid and practical". Based on the values obtained from the assessment of the practicality of the Pizza Mart learning media that has been carried out, it can be concluded that the Pizza Mart media can foster curiosity and independence in class IV students at SD Negeri 1143338 Sei Sentang in the learning process, especially in the subject of Mathematics (Addition of Fractions).

**Keywords: Development, Pizza Mart**

## KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* Pada Materi Pecahan Dikelas IV SD Negri Sei Sentang"**. Adapun skripsi penelitian ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis cinta pertamaku **Alm Suherman Rambey dan Pintu Surgaku Muslina Tambuna** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti-hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi penelitian ini.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa proposal penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya

dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution. M. Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M. Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Pembimbing yang telah mendidik dan memberikan arahan.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada peneliti selama didalam maupun diluar pendidikan.

8. Untuk kedua abang dan kakak saya, **Mustafa Jingga Rambe ,Andri Hermawan Rambe Dan Nia Audina Rambe** , terimakasih sudah menjadi alasan penulis untuk pulang kerumah dan menyelesaikan studi sampai sarjana.
9. kepada **Rujaimah (Mamak Angkatku), Nasri (Ayah Angkat ku)** terima kasih atas dukungan,semangat. Selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan ini . terima kasih telah menjadi Ibu & ayah yang baik. Terima kasih atas waktu, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal yang baik yang diberikan selama ini.
10. Terimakasih untuk kakak **Liya Saputri Ayu , Kakak Imah** dan teman saya **Ratih Khairani dan Juliani Sahputri, Muhammad Nakin** dan teman-teman yang ada dikost Muslimah yang sudah mendukung motivasi dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. **Terakhir,untuk diri saya sendiri,Eka Devi Adiyana Rambe** atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengarjakan tugas akhir ini. Terima kasih kepada diri sendiri yang sudah kuat untuk melewati lika –liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih kepada jiwa dan raga yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu

tegar. Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi peribadi yang lebih baik dari hari kehari.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi penelitian ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Juni 2024

Penulis

**EKA DEVI ADIYANA RAMBE**

**NPM : 2002090012**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	1
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identitas Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Masalah.....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	9
2.2 Kerangka Konseptual.....	20
2.3 Hipotesis .....	23
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Metode penelitian.....	24
3.2 Tahapan Penelitian.....	25
3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
3.2.2 Sumber Data penelitian.....	27
3.2.3 Instrumen Penelitian .....	28
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	29
3.3 Rancangan Produk .....	30
3.3.1 Pengujian Internal.....	32
3.3.2 Pengujian Eksternal .....	37
3.4 Tahap Pengembangan Petunjuk Penggunaan Media .....	40

3.4.1	Pembuatan Produk.....	41
3.4.2	Pengujian Lapangan .....	42
3.5	Jadwal Penelitian .....	46
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
4.2	Pembahasan.....	60
4.2.1	Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pizza Mart</i> .....	61
4.2.2	Hasil Diskusi Kevalidan Media <i>Pizza Mart</i> .....	62
4.2.3	Hasil Diskusi Keperaktisan Media Pembelajaran <i>Pizza Mart</i> .....	63
<b>BAB V</b>	.....	<b>66</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>66</b>
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	22
Gambar 3.1 Siklus Tahapan Model pengembangan ADDIE .....	25

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelian .....	27
Tabel 3.2 Pemringkatan Likert penilaian butir Angket .....	33
Tabel 3.3 Anget Penilaian Ahli Materi.....	33
Tabel 3.4 Angket Pinilain Ahli Media .....	34
Tabel3.5 Angket Penilaian Desain .....	36
Tabel 3.6 Angket Keperaktisan Guru .....	37
Tabel 3.7 Angket Keperaktisan Respon Siswa .....	38
Taabel 3.9 Kriteria Interpretasi kevalidan .....	44
Tabel 3.10 Penskoran pada Angket Guru dan Siswa .....	45
Tabel 3.11 Kriteria Interperensi keperaktisan.....	45
Tabel 4.1 kompetensi Dasar &Indikator Pembelajaran .....	48
Tabel 4.2Validator Media Pembelajaran .....	52
Tabel 4.3hasil Validasi Media .....	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi .....	54
Tabel 4.5 Hasil validasi Desain.....	55
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media <i>Pizza Mart</i> .....	56
Tabel 4.7 Hasil Penilain Keperaktisan.....	58
Tabel 4.8 Hasil Penalian Siswa .....	59

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

- Lampiran 01 Silabus pembelajaran
- Lampiran 02 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 03 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 04 Angket validasi Materi
- Lampiran 05 Angket validasi Ahli Desain
- Lampiran 06 Angket Evaluasi Guru
- Lampiran 07 Angket Evaluasi Respon Siswa
- Lampiran 08 Lembar Observasi wawancara
- Lampiran 09 Dokumentasi
- Lampiran 10 Form K1 sampai K3
- Lampiran 11 Surat Pernyataan
- Lampiran 12 Pengesahan Proposal
- Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Proposal
- Lampiran 14 Surat Keterangan
- Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Proposal
- Lampiran 16 Permohonan Riset
- Lampiran 17 Surat Permohonan Riset
- Lampiran 18 Surat Balasan Izin Riset
- Lampiran 19 Turnitin
- Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang 20 tahun 2002 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual,keagaam, pengendalian diri,kepribadian, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Juniartini & Rasna, 2020) . Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat Rahman et al., (2022).

Menurut (Rutcahyati, 2022) Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek peserta didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek peserta didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien". Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Proses

pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Yusuf & Syurgawi, (2020).

Menurut (Stit & Nusantara, 2020) Matematika awalnya adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum matematika di definisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Selain itu, Matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak, seperti: aljabar, analisis dan geometri.

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang pada tanggal 12 juni 2023, [https://youtu.be/5qlc\\_1dx6M?si=RmcjkipqkbznjwEg](https://youtu.be/5qlc_1dx6M?si=RmcjkipqkbznjwEg). Diperoleh informasi yang didapat bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran seperti tidak pernah dilakukan karena disekolah itu masih banyak guru yang udah berumur dan

tidak tau cara penggunaa media pembelajaran dengan baik serta beberapa guru yang muda juga sama tidak begitu tau cara penggunaan media pembelajaran , dan dimana menurut salah satu guru ada keterbatasan yang diperoleh oleh sekolah yaitu kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran. Guru juga sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan tujuan pembelajarannya.

Di Sekolah SD Negeri 1143338 Sei Sentang, sekolah ini tidak memiliki alat peraga dalam materi matematika petapi. Dan guru tidak mau membuat media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran yang ingin dia sampaikan. Media pembelajarn (*Pizza Mart*) bisa digunakan kepada semua kelas tanpa terkecuali. Hal inilah yang mendorong saya untuk mengembangkan media pembelajaran (*Pizza Mart*) yang dapat untuk memfasilitasi siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran semakin menarik dan membantu dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru. Menurut salah satu Guru yang ada di sekolah SD Negeri 1143338 Sei Sentang kesulitan yang dialami siswa karena kurang paham atau lambat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya karena guru tidak menggunakan media atau alat untuk memudahkan siswa untuk paham terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Dan kesulitan yang dialami guru ialah mereka tidak paham dalam menggunakan media pembelajaran dan tidak mau membuat media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran yang dia lakukan.

Nurrita, (2018) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan

tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. (Wulandari et al., 2023).

Sebuah media pembelajaran akan bermakna apabila peserta didik dapat menggunakan dengan sebaik mungkin. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran memungkinkan peserta didik lebih cepat dalam memahami sebuah materi yang diberikan gurunya. Media yang dapat saya kembangkan yaitu media pembelajaran *Pizza Mart*. Media *Pizza Mart* adalah salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual dua dimensi berupa lingkaran. Media Pembelajaran *Pizza Mart* ini memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan perkembangan kognitif, perkembangan emosional, dan perkembangan sosial. Menciptakan suasana kelas yang kondusif, membutuhkan media pembelajaran, peserta didik sering kali pada saat pembelajaran merasa bosan dan selalu membahas apa yang tidak penting untuk diperbincangkan maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih antusias, bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran *Pizza Mart*. Penggunaan media pembelajaran *Pizza Mart* dalam pelaksanaan pembelajaran

sangat cocok karena dapat menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan dan berpusat pada anak.

Salah satu Cabang Matematika yang diajarkan pada peserta didik disekolah dasar adalah Pecahan. Saputri,( 2021) Pecahan adalah salah satu materi dasar yang harus dikuasai siswa sejak jenjang Sekolah Dasar. Materi ini merupakan materi dasar dimana konsepnya digunakan terus untuk jenjang yang lebih tinggi bahkan hingga jenjang perguruan tinggi, seperti pecahan yang terkait erat dalam materi aljabar. Selain itu materi ini juga banyak diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Contoh sederhana, dalam hal membagikan kue bolu atau makanan kepada sejumlah orang, untuk mengetahui berapa bagian yang didapatkan masing-masing orang maka konsep pecahan yang digunakan. S.T Negoro dan Harahap pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda, atau bagian dari suatu himpunan. Bentuk Pecahan adalah suatu bilangan yang dinyatakan bilangan pecahan ( $\frac{p}{q}$ ) yang dimana bilangan ( $p$ ) sebagai Pembilang dan bilangan ( $q$ ) sebagai Penyebut dan dimana Pecahan ini sama dengan Pembagian karena dimana suatu bilangan yang dibagi penyebut.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, untuk menghasilkan media pembelajaran tersebut maka akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang”**.

## **1.2 Identitas Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Masih kurangnya tingkat perkembangan dan pemahaman siswa terhadap materi Pecahan.
2. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping peserta didik.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah ini dibatasi dengan mengembangkan media pembelajaran *Pizza Mart* untuk meningkatkan pemahaman Siswa Pada materi Pecahan Sederhana Kelas IV DI SD 1143338 Sei Sentang.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* pada siswa SD Negeri 1143338 Sei sentang ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Pizza Mart* untuk Siswa SD Kelas IV ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart* pada siswa Sd Negeri 1143338 Sei sentang ?

## **1.5 Tujuan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui perkembangan media pembelajaran *Pizza Mart* untuk siswa SD Kelas IV.
2. Untuk Mengetahui Kevalidan, media pembelajaran *Pizza Mart* terhadap materi pecahan Siswa SD Kelas IV .
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart* kepada siswa kelas IV SD Negri 1143338 Sei sentang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah diatas bahwa hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini juga dapat mengetahui aktivitas terhadap Pengembangan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran ini juga menjadi pendorong bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Dari penelitian ini, hasil yang penelitian ini dapat diharapkan mengubah dan dapat menjadi alat pembantu untuk siswa dan guru terhadap materi pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Peserta didik

- 1) Membantu siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Mampu mendorong semangat bagi siswa dan minat siswa belajar melalui media pembelajaran yang mendukung.

##### b. Guru

- 1) Dapat Membantu dan mempermudah dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat membantu dan mendorong Guru untuk mengembangkan Media

pembelajaran yang baik.

c. Peneliti

- 1) Sebagai suatu wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar dan media pembelajaran yang mudah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **Krangka Teoritis**

##### **1. Media pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media belarasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak atau kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” atau perantara. Dalam bahasa arab disebut “wasail” yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada dianatar dua sisi, maka disebut sebagai perantara menurut Diahratri, (2022).

Menurut Intan Nurhasana,(2021) media merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menerapkan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dari siswa semangkin tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Menurut (Sitti, 2021) media pembelajaran alat bantu memudahkan guru untuk mengajar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga biasa berupa; berupa Komputer, buku dan infokus, yang dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran yang dingin sisampaikan dengan mudah oleh pendidik dan gampang.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk mempermudahnya suatu proses pembelajaran dalam suatu kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dan media pembelajaran juga bisa membantu guru untuk capai dan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dia inginkan dan siswa juga bisa jadi mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya setiap pembelajaran. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi salah satu alat untuk membuat anak peserta didik untuk semangat dalam belajar dan membuat mereka tidak bosan dalam proses pembelajaran.

#### **b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut (Wulandari et al., 2023) fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.

Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan

yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. (Mulyani & Yatri, 2022) Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar 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 yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam pencapaian pembelajaran, dan membantu guru untuk mempermudah

menyampaikan materi pembelajaran, dan dan memabntu siswa untuk lebih aktif dalam setiap pembelajarannya.

### **c. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran (Muawanah, 2019) yaitu sebagai berikut :

#### 1) Penggunaan media elektronik

##### a) Kelebihan

Kelebihan dari media elektronik ini pada umumnya telah dapat memberikan suasana yang lebih “hidup” penampilannya lebih menarik, dan di samping itu dapat pula digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

##### b) Kekurangan

Kekurangan dari media ini, terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu.

#### 2) Penggunaan Media Non Elektronik

##### a) Kelebihan

- Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.

- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

b) Kekurangan

- Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

**d. Media *Pizza Mart***

**1) Pengenalan Media *Pizza Mart***

*Pizza Mart* adalah suatu media pembelajaran pembantu bagi seorang pendidik yang cukup dikenal. Berbagai macam dan mudah untuk digunakan untuk memahami materi pembelajaran matematika dan *Media Pizza Mart* bisa menjadi salah satu alat untuk membuat siswa tertarik untuk memahami dan belajar tentang materi yang ingin dipelajari.

Media *Pizza Mart* ini memiliki keunggulan yaitu :

- a. Memudahkan seorang siswa yang pemula dalam memahami materi pecahan
- b. Pengguna media pembelajaran ini dengan mudah untuk menyampaikan materi dengan baik.
- c. Dapat menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkan.
- d. Media pembelajaran ini bersifat sederhana dan mudah, gampang dibuat dan digunakan.

Menurut (Wardana & Fitriyani, 2019) *Media pizza* pecahan dapat dibongkar pasang dan dapat digunakan untuk membandingkan dua pecahan kepada anak. Dengan media *pizza* pecahan siswa akan diberi kesempatan untuk mencoba sendiri sehingga memungkinkan siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan. (Pambudi, 2023) mengatakan bahwa “*Media pizza* pecahan yang dimaksud disini adalah media atau alat peraga dari kayu, tetapi tidak menutup kemungkinan terbuat dari styrofoam yang dibentuk sedemikian rupa menyerupai bentuk pizza yang dikenal siswa.

Kelebihan *Media Pizza* Pecahan Sebagai sumber belajar yang bisa menciptakan, menyampaikan, membuat siswa paham dalam pembelajaran, serta menyalurkan informasi dari guru kepada siswa, Memberikan rangsangan kepada siswa secara nyata sehingga siswa mampu untuk berfikir lebih jauh lagi dan paham akan yang di jelaskan guru, Dapat meningkatkan keterampilan berfikir dan keterampilan fisik pada siswa, Memberikan pengalaman belajar yang baru pada

siswa, Bisa memperjelas penyampaian materi bilangan pecahan dalam proses pembelajaran (Mulyani & Yatri, 2022).

Media *Pizza Mart* ini merupakan suatu alat media yang mudah digunakan dan mudah dibuat oleh siapapun dan kapan pun. Dalam perkembangan media pembelajaran media *Pizza Mart* sangat mendukung pada pembelajaran Pecahan karena media pembelajran *Pizza Mart* ini sangat berpengaruh dan mudah untuk menyampaikan materi pecahan kepada siswa .

## **2) Area Kerja Media *Pizza Mart***

Menurut (Wardana & Fitriyani, 2019) Cara kerja Media *Pizza Mart* ialah dengan guru mengenalkan terlebih dahulu Media pembelajarn *Pizza Mart* , Guru menjelaskan materi “Pecahan” terlebih dahulu dan setelah itu guru menjelaskan cara penggunaan Media *Pizza Mart* dan Guru mengingatkan kepada siswa Bahwa cara penggunaan Media *Pizza Mart* yang harus diingat ialah yang menjadi bilangan pembilang yaitu potongan.

Pizza yang dapat warna/makanan dan tidak terdapat potongan Pizza warna/makanan ialah penyebut yaitu caranya :

- a) Guru menarik kayu kecil yang ada disudut bulatan Pizza yang dimana dikayu tersebut terikat warna/gambar makanan Potongan Pizza yang ditarik yang akan dibentuk Bilangan Pecahan.
- b) Guru menarik kayu sesuai dengan ketentuan soal, berapa bilangan pembilangannya dan berapa bilangan penyebutnya.
- c) Guru menanyakan apakah sesuai dengan ketentuan Media *Pizza Mart*.

Setelah menjelaskan cara kerja dan apa yang harus diingat dalam penggunaan media *Pizza Mart* kepada siswa guru menyuruh siswa kedepan dan dimana guru membuat soal dan guru ingin siswa menjawab pertanyaannya kedepan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Pizza Mart*. Yang dimana Media Pembelajaran ini bisa membuat anak menjadi Paham Materi Pecahan dan bisa juga untuk mengenal warna dan jenis makanan , sayur,buah dan lain-lain.

### 3) Jenis Jenis Media *Pizza Mart*

Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) Jenis –Jenis Media *Pizza* ada beberpa jenis yaitu diantaranya :

- Media *Pizza Mart*
- Media *Pazzle Pizza*
- Media Papimu (*Papan Pizza Ilmu*)
- Media *Puzzle Pizza Hits*
- Media *Pizza Angka*
- Media *Pizza pecahan*
- Media *Pizza Pecahan*

Menurut (Wardana & Fitriyani, 2019) jenis jenis *Pizza* yzitu :

- *RME Pizza*
- *Fuzzle Pizza*

Menurut (Lara, 2022) jenis jenis media *Pizza* yaitu :

- *Papan Pizza*
- *Sudut Pizza*
- *Pizza Hitz*

#### **4) Materi Matematika**

##### **a) Pengertian Matematika**

Menurut (Hasratuddin, 2020) Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

##### **b) Jenis jenis Matematika**

Menurut (Abrar, 2018) jenis jenis Matematika Mempelajari matematika memerlukan situasi tersendiri. Selain keterlibatan mental juga harus didukung oleh cara atau proses mempelajarinya. Pada makalah ini akan dijelaskan beberapa jenis belajar matematika, seperti belajar konsep, belajar pengetahuan deklaratif, belajar pengetahuan prosedural dan belajar pengetahuan kondisional.

##### **c) Matematika disekolah Dasar.**

Menurut (Sabaruddin et al., 2020) Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan Pizza yang dapat warna/makanan dan tidak terdapat potongan Pizza warna/makanan ialah penyebut yaitu caranya :

- a) Guru menarik kayu kecil yang ada disudut bulatan Pizza yang dimana dikayu tersebut terikat warna/gambar makanan Potongan Pizza yang ditarik yang akan dibentuk Bilangan Pecahan.
- b) Guru menarik kayu sesuai dengan ketentuan soal, berapa bilangan pembilangannya dan berapa bilangan penyebutnya.
- c) Guru menanyakan apakah sesuai dengan ketentuan Media *Pizza Mart*.

Setelah menjelaskan cara kerja dan apa yang harus diingat dalam penggunaan media *Pizza Mart* kepada siswa guru menyuruh siswa kedepan dan dimana guru membuat soal dan guru ingin siswa menjawab pertanyannya kedepan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Pizza Mart*. Yang dimana Media Pembelajaran ini bisa membuat anak menjadi Paham Materi Pecahan dan bisa juga untuk mengenal warna dan jenis makanan , sayur, buah dan lain-lain.

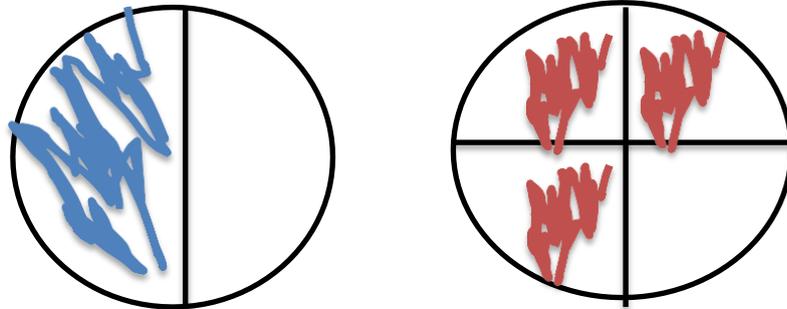
Karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dengan hakikat matematika Dahlan, Sari dan Mansor, (2019). Matematika adalah suatu mata pelajaran yang berisi suatu yang penjumlahan pengurangan dan lain-lain,. Matematika ini juga yang dibahas didalam pembelajarannya itu terkain yang terjadi langsung di kehidupan kita sendiri.

### **5) Materi Penjumlahan Pecahan**

Materi pecahan adalah suatu materi pecahan yang berarti keseluruhannya yang berukuran sama berasal. Yang dimana pebahan adalah bilangan yang dijadikan  $a/b$  yang dimana dibaca a per b . Dimana a adalah bilangan bulat sedangkan b tidak sama dengan dengan 0 (Nol) . yang dimana

bilangan a sering disebut sebagai pembilang sedangkan bilangan b sering disebut sebagai penyebut. Contoh Penjumlahan pecahan yaitu :

a.



$$\frac{1}{2} + \frac{2}{2} = \frac{3}{4}$$

Yang dimana blangan pembilangnya dijumlahkan dengan bilangan pemblang dan bilangan penyebt dijumlahkan dengan bilangan pembilang yang 1 ditambah 2 dan bilangan pembilang 2 ditambah 2 yang dimana hasilnya 3 /4 dimana bilangan penyebut yaitu 3 dan bilangan pembilang yaitu 4. Dan yang dimana bilangan penyebut adalah kolom yang berisiCoretan atau potongan pizza dan bilangan pembilangnya yaitu jumlah kolom yang ada dilingkaran tersebut.

## 2.2 Kerangka Konseptual

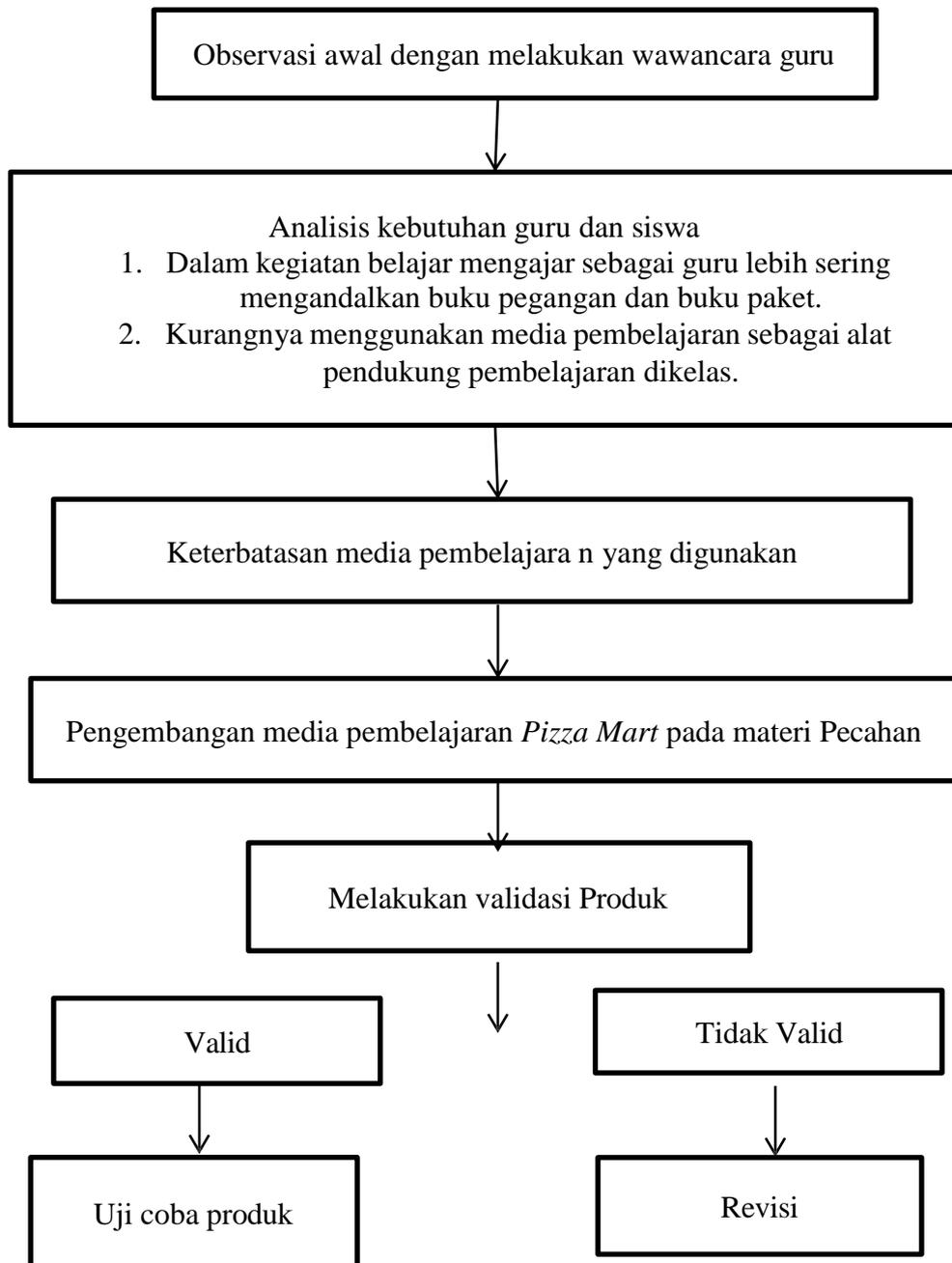
Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa cenderung masih jarang dilakukan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas yang ada di SD Negeri 1143338 Sei Sentang, diperoleh informasi yang di mana guru memang sesekali menggunakan media dan metode pembelajaran seperti *Audio Visual, ceramah* menurut guru kelas. Memiliki keterbatasan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Guru juga terkadang menggunakan Metode Ceramah untuk menyampaikan Materi pembelajaran dan guru menyuruh siswa membuatnya sendiri di rumah siswa disuruh untuk melihat sendiri di *You Tube* tanpa dibimbing oleh gurunya.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran matematika yang di mana bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memahami konsep dari materi yang diajarkan. Yang di mana media yang digunakan untuk permasalahan atas adalah Media Pembelajaran *Pizza Mart* yang di mana media ini mampu untuk siswa yang aktif. yang di mana media ini mampu menyampaikan materi dan menghasilkan suatu pengalaman belajar bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Pizza Mart* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa membantu siswa dalam meningkatkan dan menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran matematika yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Menurut Sugiono (Putra & Fuad, 2018) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian

yang hasil akhirnya berorientasi pada produk baru atau pengembangan produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang telah baik dan sempurna. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan tahap pengembangan, yang itu membuat produk yang sudah dirancang. Kemudian produk itu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan tahap validasi, maka media *Pizza Mart* dengan kareteria tidak layak dan dilakukan perbaiki sesuai dengan saran. Jika media sudah dikatakan layak/valid, maka dapat dikatakan media ini telah selesai dikembangkan dan akan diuji coba kepada siswa SD Negeri 1143338 Sei sentang kelas IV.

Penyelesaian tahap pengembangan media diorama sendiri tidak langsung di uji coba di kelas dalam prose pembelajaran. Namun pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* akan melakukan uji kelayakan dimana akan dinilai oleh bebrapa ahli seperti ahli materi, desian, dan ahli Bahasa. Hingga pada akhirnya mediapembelajaran *Pizza Mart* dinyatakan layak melakukan uji coba di kelas. Secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian ini, berdasarkan terori yang dikemukakan maka apat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 2.1 kerangka Konseptual**

### 2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian diatas maka hipotesis pad penelitian ini terdiri 2 jenis hipotesis. Kedua hipotesis tersebut diataranya:

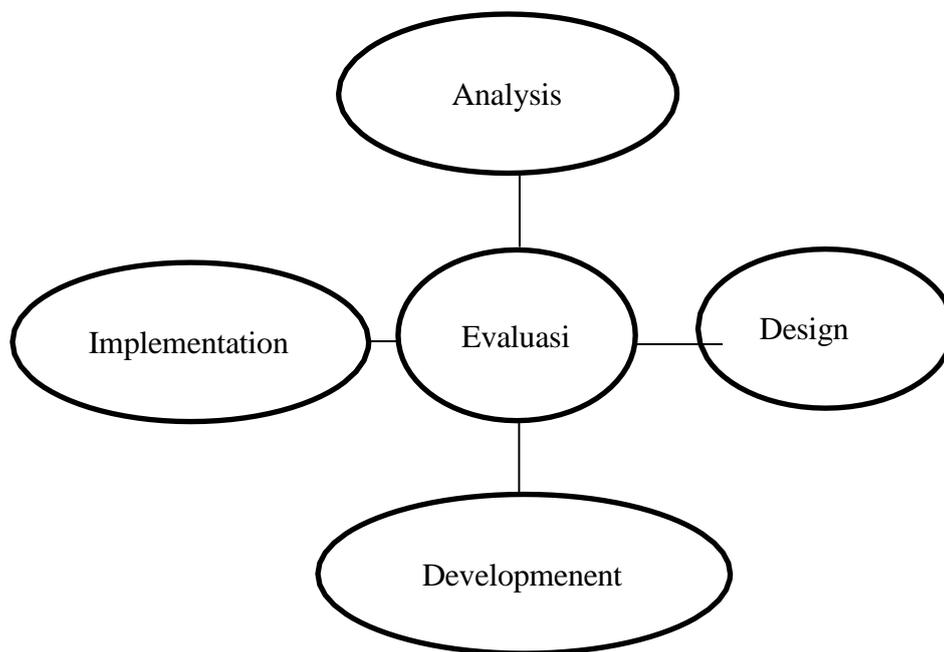
1. Media *Pizza Mart* yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat Kevalidan dan keperaktisan media pembelajaran untuk digunakan.
2. Media pembelajaran *Pizza Mart* yang dikembangkan dapat untuk siswa mengetahui materi pembelajaran.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode penelitian**

*Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu Okpatrioka,(2023) . jenis penelitian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*) , (3) Pengembangan (*Develoment*) (4) Pelaksanaan (*Implementation*) (5) Evaluasi (*Evaluation*). Adapun tahapan dari pelaksanaan Pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Siklus Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

### **3.2 Tahapan Penelitian**

Tahapan-tahapan dari penelitian ini ada 3 yaitu tahapan analisis, perancangan produk, pengembangan produk.

#### **a. Tahap *Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis adalah suatu proses menentukan apa yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu menganalisis kebutuhan, identifikasi masalah, analisis teknologi, menganalisis kurikulum, dan melakukan analisis tugas.

##### **1). Analisis kebutuhan siswa**

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa dan mengetahui kemampuan afektif siswa pada media yang dilakukan dengan observasi. Hasil analisis digunakan sebagai referensi bagi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Tahap *Design* (Rancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk mendesain media. Desain dirancang dengan mempelajari masalah, kemudian menentukan solusinya pada tahap analisis. Tahap desain meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penetapan tujuan pembelajaran yang sistematis dengan hasil dari analisis kurikulum yang telah dilakukan sebelumnya;
  - b. Penyajian materi;
  - c. Penulisan naskah media sebagai deskripsi langkah-langkah yang akan digunakan dan materi yang akan disajikan pada media;
  - d. Membuat Sketsa *Pizza Mart* sebagai gambaran umum;
  - e. Perumusan alat penilain untuk menentukan kelayakan media
- c. Tahap *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Unsur-unsur pendukung seperti animasi, video dan gambar dibuat pada tahapan ini. Setelah media dikembangkan maka akan dilakukan validasi yang akan dilakukan oleh validator yang terdiri dari dosen ahli media dan dosen ahli materi. Saran dari validator akan dijadikan sebagai bahan referensi perbaikan media. validasi dilakukan hingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya dalam tahap ini semua yang telah

dikembangkan diinstall dan disetting sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan. Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji cobakan media secara langsung melalui pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu tahap *pertama* uji validitas isi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Tahap *kedua* uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan kelompok guru mata pelajaran yang sama. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan evaluasi.

### 3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan Penelitian pada 25 Januari sampai 25 maret 2024 di SD Negeri 1143338 Sei sentang ,kec. Kualuh Hilir, Kab.Labuhan Batu Utara . Provinsi Sumatra Utara.

### 3.2.2 Sumber Data penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Sabjek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran *Pizza Mart* pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD 1143338 Sei Sentang. Dengan pengujian kelayakan media yaitu dua orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli materi, dan satu orang guru materi matematika.

Subjek penelitian secara rinci tersaji dalam Tabel

**Tabel 3.1 Subjek Penelitian**

Tahap penelitian	Subjek	Jumlah
Validasi ahli media	Dosen	1 orang

<b>Tahap Penelitian</b>	<b>Subjek</b>	<b>Jumlah</b>
Validasi ahli materi	Dosen	1 orang
Validasi Ahli Desain	Dosen	1 Orang
Validasi Guru	Guru Kels IV	1 orang
Respon Siswa	Siswa	10 orang

## **2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran *Pizza Mart* pada materi Pacahan kelas IV untuk Siswa SD Negeri 1143338 Sei Sentang. Dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 11 orang dan jumphah siswa perempuan sebanyak 10 orang..

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono (2020:203), 2018), pengertian metode survei adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel, sosiologi, maupun psikologis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Yang dimana angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yag dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya. Yang dimana responden tersebut adala seorang Guru dan siswa. Angket ini digunakan untuk

mengevaluasi media yang telah dikembangkan, baik sebelum diuji coba maupun setelah diuji coba. Sedangkan angket untuk siswa dan guru matematika digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang telah dikembangkan.

### **3.2.4 Analisis Data Penelitian**

#### **1. Validasi Ahli Materi**

Menurut (Iii, 2020) Validasi ahli materi merupakan langkah dalam menentukan validitas media komik, dengan memvalidasi apakah materi tersebut sesuai dengan isi keterampilan dasar dan bahasa yang digunakan apakah sudah layak atau cocok digunakan pada saat pembelajaran berlangsung..

#### **2. Validasi Ahli Media**

Menurut (Pambudi, 2023) Validasi ahli media adalah tahap dimana validasi media komik ditentukan dengan memvalidasi apakah produk layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **3. Validasi Ahli Desain**

(Sujana, 2019) tahap uji validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan desain produk sesuai dengan kriteria pengembangan penilaian yang akan dibuat atau tidak. Kemudian, untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan.

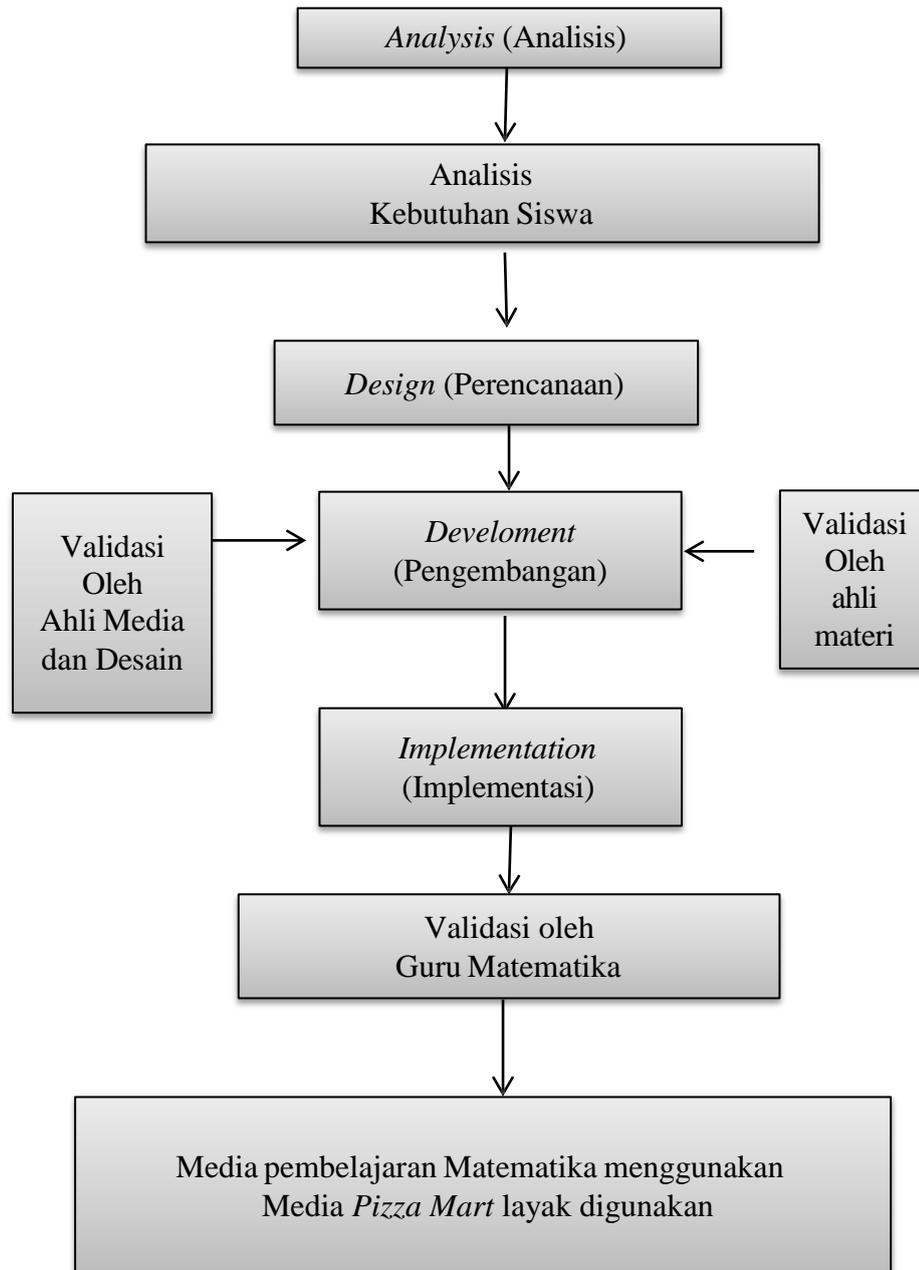
#### **4. Validasi Respon Guru Dan Siswa**

(Pandawangi, 2021) Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kesesuaian, kemudahan, dan kemanfaatan penggunaan perangkat penilaian autentik oleh pengguna yaitu guru. Instrumen yang digunakan untuk uji

coba perangkat yaitu angket uji kesesuaian, kemudahan, dan kemanfaatan perangkat

### 3.3 Rancangan Produk

Prosedur pengembangan dalam pebelitian ini adalah sebagai berikut :



Secara garis besar ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah suatu proses menentukan apa yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu menganalisis kebutuhan, identifikasi masalah, analisis teknologi, menganalisis kurikulum, dan melakukan analisis tugas.

#### 3.4 Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa dan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa yaitu Media Pembelajaran *Pizza Mart*.

#### 5 Tahap *Design* (Rancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk mendesain media pembelajaran *Pizza Mart*. Desain dirancang dengan mempelajari masalah, kemudian menentukan solusinya pada tahap analisis yaitu media pembelajaran *Pizza Mart*.

Tahap desain meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penetapan tujuan pembelajaran yang sistematis dengan hasil dari analisis kurikulum yang telah dilakukan sebelumnya;
- b. Penyajian materi;
- c. Penulisan naskah media pembelajaran sebagai diskripsi langkah-langkah yang akan digunakan dan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran *Pizza Mart*.
- d. Membuat sketsa media *Pizza Mart* sebagai gambaran umumnya.
- e. Perumusan alat penilain untuk menentukan kelayakan media

#### 6 Tahap *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan media pembelajaran *Pizza Mart* sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Unsur-unsur pendukung seperti gambar yang menarik dibuat pada tahapan ini. Setelah media pembelajaran dikembangkan maka akan dilakukan validasi yang akan dilakukan oleh validator yang terdiri dari dosen ahli media dan dosen ahli materi dan ahli Desain . Saran dari validator akan dijadikan sebagai bahan referensi perbaikan media Pembelajaran .validasi dilakukan hingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung pembelajaran. .

#### 7. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya dalam tahapan ini semua yang telah dikembangkan diinstal dan disetting sedemikian rupa sesuai dengan dengan media *Pizza mart*. Tahap implemntasi ini dilakukan dengan menguji cobakan media *Pizza Mart* secara langsung dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali tahap pertama tahap uji validasi materi,Media,Desain, kedua tahap uji lepraktisan Uji validasi Guru dan siswa.

### 3.3.1 Pengujian Internal

#### 1. Kisi-Kisi Anget Penilaian Materi,Media dan Desain

Analisis data untuk penilaian kevalidan kelayakan dan keperaktisan. Analisis kelayakan ini menggunakan angket validasi. Data yang akan dianalisis disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Pemeringkatan likert pada Kreteria penilaian butir angket

<b>Kreteria Penilaian</b>	<b>Skor dalam Pemeringkatan</b>
<b>Kreteria</b>	<b>Likert</b>
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Rumusan yang digunakan dalam teknik analisis hasil

validasi adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{TS}{Smax} \times 100 \%$$

Keterangan :

V : Validasi

TS : Total skor yang diperoleh

Smax : Skor maksimal

**Tabel 3.3** Angket Penilai Oleh Ahli Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Banyak Butir</b>
Kualitas isi dan tujuan	Kesesuaian materi dengan KD	<b>1</b>	<b>1</b>
	Kesesuaian indikator dengan KD	<b>2</b>	<b>1</b>
	Adanya petunjuk belajar	<b>3</b>	<b>1</b>
	Kegiatan belajar dapat bermotivasi siswa	<b>4</b>	<b>1</b>

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Banyak Butir</b>
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	<b>5</b>	<b>1</b>
Kualitas Intruksional	Penyampaian materi menarik	<b>6</b>	<b>1</b>
	Kebenaran materi sesuai dengan buku tematik	<b>2</b>	<b>1</b>
	Penyampaian materi secara Beruntun	<b>8</b>	<b>1</b>
	Materi bermanfaat bagi siswa	<b>9</b>	<b>1</b>
	Kualitas penyajian materinya	<b>10</b>	<b>1</b>
	Keterlibatan peran guru dan siswa keaktifan belajar	<b>12,11</b>	<b>2</b>
Kualitas teknis	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	<b>12</b>	<b>1</b>
	Kemudahan dalam Memahami	<b>13</b>	<b>1</b>
	Kualitas umpan balik	<b>14</b>	<b>1</b>

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen lembar validasi diajukan kepada validator yang tujuannya memvalidasi pengembangan media, agar media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3.4 Angket Penilaian oleh Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Banyak Butir</b>
Tampilan	Kejelasan petunjuk Penggunaan	1	1
	Ketepatan pemilihan warna	2	1
	Komposisi warna	3	1
	Ketepatan ukuran media	4	1
	Media mudah dibawa	14	1

Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
Bahan Media	Media <i>Pizza Mart</i> mudah Digunakan	7	1
	Media <i>Pizza Mart</i> sangat Menarik	6	1
	Ketepatan ukuran media	4	1
	Media mudah dibawa	14	1
Bahan Media	Media <i>Pizza Mart</i> mudah Digunakan	7	1
	Media <i>Pizza Mart</i> sangat Menarik	6	1
	Ketepatan komposisi bahan <i>Pizza Mart</i>	5	1
Pembelajaran	Simbol pada tahap mengamati yang diberikan dapat membantu siswa dalam menemukan konsep	8	1
	Media <i>Pizza Mart</i> memfasilitasi siswa untuk Mengamati	9	1
	Media <i>Pizza Mart</i> memancing siswa untuk bertanya	10	1
	Media <i>Pizza Mart</i> memfasilitasi siswa untuk mencoba	11	1
	Tingkat interaktif siswa dengan Media	13	1
	Media sesuai dengan tema	15	1

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen lembar validasi diajukan kepada validator yang tujuannya memvalidasi pengembangan media, agar media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.5 Angket Penilaian oleh Ahli Desain

Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
Keperaktisan Media	Media <i>Pizza Mart</i> mudah untuk Dibawa	14	1
	Media <i>Pizza Mart</i> sesuai apabila digunakan dikelas	15	1
	Media <i>Pizza Mart</i> dapat secara berulang-ulang digunakan	7	1
Tampilan Media	Desain media <i>Pizza Mart</i> Menarik	10	1
	Kesesuaian Penggunaan huruf dengan media	15	1
	Kesesuaian gambar dengan Media <i>Pizza Mart</i>	3,4,5	3
	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak	10	1
	Tampilan gambar pada <i>Media Pizza Mart</i> Menarik bagi peserta didik	9	1
Kelayakan Kegarafik	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca peserta didik	4	1

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen lembar validasi diajukan kepada validator yang tujuannya memvalidasi pengembangan media, agar media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran

### 3.3.2 Pengujian Eksternal

#### 1. Kisi-Kisi Angket Respon Oleh Guru Dan Siswa

Analisis Kepraktisan Media *Pizza Mart* dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari angket respon Guru dan siswa dengan langkah-langkah menghitungnya sebagai berikut :

Penghitungan aspek yang sudah terlaksana kemudian menghitung persentasinya.

$$P = \frac{TS}{Smax} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Praktis

TS : Total Skor yang diperoleh

Smax : Skor maksimal

**Tabel 3.6 Angket kepraktisan Oleh Guru**

Kriteria	Indikator	No	Banyak
		Butir	Butir
Aspek Teknik penyajian	Kesesuaian tampilan dengan Penyajian	1	1
	Kesuaian pemilahan gambar dan warna	14	1
Aspek kesesuaian bahasa	Kesederhanaan Bahasa	7,8	2
	Kejelasan struktur kalimat	9	1

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Banyak Butir</b>
Aspek kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	<b>12</b>	<b>1</b>
Aspek keakuratan Materi	Kualitas LKPD terhadap Media Pembelajaran	<b>10</b>	<b>1</b>
	Kebenaran materi	<b>5</b>	<b>1</b>
Aspek kemudahan	Kemudahan penggunaan LKPD	<b>6,8</b>	<b>2</b>

kepada validator yang tujuannya memvalidasi pengembangan media, agar media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran

**Tabel 3.7 Angket Kepraktisan Respon Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Banyak Butir</b>
Kualitas produk	Siswa tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>Pizza Mart</i>	<b>1</b>	<b>1</b>
	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	<b>2</b>	<b>1</b>
	Media yang digunakan mudah dioperasikan oleh Siswa		<b>1</b>
	Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa	<b>6</b>	<b>1</b>
Manfaat penggunaan	Petunjuk belajar	<b>4</b>	<b>1</b>
	Pemberian kesempatan untuk Belajar	<b>7,8,10,</b>	<b>3</b>
	Pemberian motivasi	<b>6</b>	<b>1</b>
	Penggunaan bahasa	<b>4</b>	<b>1</b>
	Pemberian evaluasi	<b>7</b>	<b>1</b>
	Petunjuk penggunaan media	<b>8</b>	<b>1</b>
	Memudahkan meggunakan media <i>Pizza Mart</i>	<b>10</b>	<b>1</b>
Kualitas Teknis	Tampilan	<b>10</b>	<b>1</b>

Instrumen lain yang digunakan untuk membantu pengumpulan data adalah Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan bagi guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran dikelas sehingga materi yang akan dipelajari terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Soal yang diberikan untuk mengetahui respon siswa ada 15 soal untuk megetahuinya.

### 3.4 Tahap Pengembangan Petunjuk Penggunaan Media



Tahap pengembangan dalam pengembangan media *Pizza Mart* ini dilakukan 3 tahapan yaitu sebagai berikut :

#### 1. Tahap *Analysis* (Analysis)

Tahapan yang pertama yaitu adalah tahap Analysis. Pada tahapan ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Dimana peneliti mengobservasi dan mewawancarai di sekolah SD Negeri 1143338 Sei Sentang.. dan dimana peneliti mendapat apa yang dibutuhkan oleh siswa yaitu Media pembelajaran *Pizza Mart*.

#### 2. Tahap *Design* (Desain)

Dalam tahapan ini dimana peneliti harus memikirkan bagaimana pola yang berbentuk Media *Pizza Mart* yang akan dikembangkan.

#### 3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahapan ini dimana tahap pengembangan yang dimana media *Pizza Mart* nya sudah menjadi atau sudah diuji Validasi oleh beberapa validator.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* akan dibatasi apada tahap *Implementaton* (impelentasi). Dimana produk akan langsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran didalam kelas. Dilihat dari waktu pada penelitian ini maka hal ini yang mengaibatkan peneliti harus dibatasi pada tahap *Implementation* (Implementasi).

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

Pembuatan produk ini ada beberapa tahapan yaitu :

- Tahap bahan-bahan
  - Triplek
  - Paku
  - Kayu asbes
  - Mainan Pizza
  - Engsel
  - Kerdus
  - Kertas A 4
  - Karton
- Tahap alat-alat
  - Gergaji
  - Gunting.
  - Lem Korea
  - Pensil / Pulpen
  - Lakban putih
  - Palu

- Tahapan cara pembuatan Media pembelajaran *Pizza Mart*.
- Mengukur triplek sesuai yang mau dibuat
- Memotong kayu asbes dengan menggunakan gergaji sesuai dengan ukuran triplek
- Memaku kayu asbes isetiap sudut triplek denga menggunakan paku dan palu
- Memaku / menyatukan kedua bagian dengan menggunakan ensel dibagian tripleknya
- Memotong kerdus dengan berbentuk lingkaran sedang
- Melengketkan mainan Pizza dengan lem Korea dibagian sudut atas triplek yang diinginkan jadi dibawah
- Melengketkan lingkaran kerdus dibawah bagian Pizza tersebut
- Melengketkan kertas A 4 yang dimana sudah dipotong kecil diletakkan dibagian bawah dekat lingkaran tersebut

### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Pengujian lapangan yang dilakukan dengan menggunakan Skala Likrt. Skala Likret diunakan untuk mengukur sikap,pedapat, di apresiasi seseorang untuk sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan sebagai spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian (Sugiyono,2018: 93). Skla Likert terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Skor Penilaian Validasi Ahli Media**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Hasil validasi yang tertera dalam lembar penilaian media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$4 \quad p = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Diadaptasi (Lestari dan Virman,2018)

Keterangan :

P = angka persentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil persentasi kelayakan media tersebut akan dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh

kesimpulan tentang kelayakan media. Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.9 kriteria Interpretasi kevalidan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak Valid

Kemudian peneliti membuat angket respon siswa. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut :

Penghitungan aspek yang sudah terlaksana kemudian menghitung persentasinya.

$$P = \frac{TS}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Praktis

TS : Total Skor yang diperoleh

S<sub>max</sub> : Skor maksimal

**Tabel 3.10 Penskoran Pada Angket guru dan Siswa**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak setuju (STS)	1

Kemudia, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria interperetasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa. Kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.11 kriteria Interpretasi Kepraktisan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria Interpetasi</b>
$80 \% < x \leq 100 \%$	Sangat praktis
$60 \% < x \leq 80 \%$	praktis
$40 \% < x \leq 60 \%$	Cukup praktis
$20 \% < x \leq 40 \%$	Tidak praktis
$0 \% \leq x \leq 20 \%$	Sangat tidak praktis



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada penelitian pengembangan produk berupa pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* pada materi pecahan dikelas IV SD Negeri 1143338 Sei sentang . hasil produk Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media , ahli Desain. Setelah produk sudah dinyatakan valid maka dilakukan uji kepraktisan dikelas IV SD Negeri 1143338 sei sentang . pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

##### 1. Tahap *Analysis* (analisis)

pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan , menetapkan materi kebutuhan sekolah dan peserta didik.

##### a. Analisis kerja

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi setelahnya mengkualifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlakukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *Pizza Mart*. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pernyataan-pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran *Pizza Mart*. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pizza mart*.

c. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum peneliti ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di SD Negeri 1143338 Sei Sentang. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk menentukan indikator pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan kompetensi Dasar yang berlaku.

Adapun penerapan dan indikator berdasarkan kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator</b>
3.4 menggali informasi tentang penjumlahan pecahan yang telah disajikan dalam bentuk lisan.	3.1.1 menyebutkan bilangan pecahan biasa Menunjukkan bagian

<p><b>3.5</b> Menyajikan hasil penggalan informasi tentang penjumlahan pecahan dalam bentuk visual dan kalimat efektif.</p>	<p>pecahan biasa dengan media <i>Pizza Mart</i> .</p> <p>3.1.2 menggunakan media <i>Pizza Mart</i> dengan baik.</p> <p>3.1.3 mampu menyelesaikan beberapa soal dengan menggunakan media <i>Pizza Mart</i> .</p>
---	---

## 2. Design

Pada tahap ini setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk isi dan komponen *Pizza Mart* sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini peneliti akan menulis secara runtut segala yang diperlakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pizza Mart*. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desai produk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku yang kemudian akan dikembangkan kedalam rancangan desain produk yang akan dimasukan kedalam media. Materi dari buku dipilih oleh peneliti untuk menyusun desain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimak=sukkan kedalam media

pembelajaran *Pizza Mart*. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan desain dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

a) Bahan yang dilakukan untuk pembuatan media pembelajaran

*Pizza Mart*, sebagai berikut :

- 1) Triplek
- 2) Paku
- 3) Kayu asbes
- 4) Mainan Pizza
- 5) Engsel
- 6) Kerdus
- 7) Kertas A 4
- 8) Karton

b) Alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *Pizza Mart* sebagai, berikut :

- 1) Gergaji
- 2) Gunting.
- 3) Lem Korea
- 4) Pensil / Pulpen
- 5) Lakban putih
- 6) Palu

### 3. *Development*

Ada tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu : merevisi media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar yang baik untuk digunakan mencapai tujuan pembelajaran. Adapun langkah dan pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* adalah sebaga berikut :

a) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Pada tahapan ini media pembelajaran *Pizza Mart* akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli Desain. Validasi produk yang divalidasi berupa media pembelajaran *Pizza Mart* pada materi pecahan di Kelas IV SD Negeri Sei sentang. Tahapan ini rancangan media sudah memasuki tahap validasi media kepada validator. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalitan media pembelajaran. Tujuan implementasi, yaitu validasi yang menunjukkan kevalidan media pembelajaran. Tujuan implementasi, yaitu :

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi perseoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, memastikan pada akhir pembelajaran bahwa kemampuan be;ajar siswa meningkat.

**Tabel 4.2**  
**Validator Media Pembelajaran *Pizza Mart***

No	Nama Validator	Validator
1.	M. Afiv Tono Saragih, M.Pd	Ahli Media
2.	Karina Wanda, S.Pd. M.Pd	Ahli Desain
3.	Salman Alparisi Efendi, S.Pd, M.Pd	Ahli Materi

a. Validasi ahli Media

Validasi desain ahli media ialah menilai kelayakan dari desain yang dikembangkan dalam pengembangan media *Pizza Mart* Validasi yang dilakukan oleh ahli desain media memiliki tujuan agar dapat diketahui apakah desain media yang digunakan pada pengembangan media roda pintar membaca sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan pengembangan media roda pintar membaca. Untuk validasi desain media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media Pembelajaran *Pizza Mart* beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli media. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli media terdapat pada lampiran 3. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desain media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 89%. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media roda pintar membaca dari ahli desain media sebagai berikut.

$$P = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media terhadap media roda pintar membaca hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Media**

<b>Validator</b>	<b>Total skor</b>	<b>Persentasi</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
M. Afiv Toni S.Saragih, M.Pd	67	89	Valid	perlu revisi

b. Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi ialah penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan materi yang digunakan untuk mengembangkan media roda pintar membaca . Validasi ahli materi memiliki tujuan agar diketahui apakah materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam materi pembelajaran pada media roda pintar membaca. Validasi ahli materi media roda pintar membaca divalidasi oleh Bapak Dosen Salman Alparisi Efendi, S.Pd, M.Pd dilakukan pada tanggal 1 April 2024.

Proses validasi pada ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan memperlihatkan materi yang telah dibuat kemudian memberikan angket lembar penilaian kepada ahli materi. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat dari lampiran 4. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 86,6 %. Sehingga persentase hasil

penilaian media roda pintar membaca dari ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{52}{60} \times 100 \%$$

$$P = 86,6\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain materi terhadap media roda pintar membaca hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4**

**Hasil validasi Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Perentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Salman Alparisi Efendi, S.Pd, M.Pd	52	86,6 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

c. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli Desain merupakan penilaian yang dilakukan untuk dapat melihat kelayakan Media yang digunakan pada pengembangan media *Pizza Mart*. Validasi ahli Desain memiliki tujuan untuk dapat diketahui apakah media yang digunakan pada pengembangan media *Pizza Mart* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan untuk perbaikan pada pengembangan media *Pizza Mart*. Validasi Desain dilakukan oleh dosen ahli Desain yaitu Dosen Ibu Karina Wanda, S.Pd. M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2024. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa pengembangan media Pembelajaran *Pizza Mart* beserta angket penilaian, proses validasi dilakukan

sebanyak satu kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa terdapat pada lampiran 5.

$$P = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$P = 98 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli Desain terhadap pengembangan Media *Pizza Mart* keseluruhan mencapai 98%. Hasil validasi ahli bahasa terhadap media *Pizza Mart* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi ahli Desain**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Perentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Karina Wanda, S.Pd. M.Pd.	59	98 %	Valid	Perlu Revisi

Apabila disesuaikan dengan kriteria kelayakan berdasarkan tabel 2.2, maka hasil validasi pengembangan media *Pizza Mart* yang dilakukan oleh dosen ahli Desain yaitu Ibu Karina Wanda S. Pd. M.Pd. di peroleh skor 59 dengan persentase 98% termasuk dalam kriteria “sangat layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5.

**Tabel 4.6**  
**Hasil validasi Media Pizza Mart**

<b>Aspek Validasi</b>	<b>Persentasi yang diperoleh</b>	<b>Interpretasi</b>
Media	89%	Sangat Valid
Desain	98%	Sangat Valid
Materi	86%	Sangat valid

**Interpretasi Tingkat Kevalidan**

Media yang telah divalidasi sebanyak tiga kali yaitu validasi materi, media, dan Desain . Ada saran perbaikan pada validasi Desain yaitu Pewarnaan menarik pada media . Peneliti sudah melengkapi dan memperbaiki penulisan pembelajaran di dalam pengembangan Media pembelajaran *Pizza Mart* . Dari aspek validasi media persentase yang diperoleh 89% dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek Desain persentase yang diperoleh 98% dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek validasi Materi persentase diperoleh yaitu 86% dengan interpretasi sangat Valid.

#### *4. Implementasi*

Tahap *Implementation* (implementasi) Tahap implementasi (implementation) merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan. Tahap implementasi ini terjadi suatu realisasi dari langkah pengembangan dalam kata lain ada proses penyampaian materi dan informasi. Pada tahap ini pengembangan media *Pizza Mart* di uji kepraktisan dan respon guru, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepraktisan pengembangan Media *Pizza Mart*. Beberapa tahap implementasi

produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan guru dengan mengambil 1 responden guru kelas.
- 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 10 (sepuluh) siswa yang di ambil dari kelas IV SD Negri 1143338 Sei Sentang secara acak. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut .

#### 1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan modul pembelajaran ini dilakukan oleh 1 (satu) guru, yaitu wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan guru terhadap pengembangan media Pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi penilaian guru terhadap pengemabangan media *Pizza Mart* dapat dilihat pada lampiran 6. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembanagan medai *Pizza Mart* dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 90%. Sehingga persentasi hasil penilaian kepraktisan guru terhadap pengembangan media *Pizza Mart* sebagai berikut.

$$P = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap pengembanagn media *Pizza Mart* keseluruhan mencapai. Hasil penilaian guru terhadap pengembangan media *Pizza Mart* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

**Tabel 4.7**  
**Hasil penilaian kepraktisan Guru**

<b>Total Skor</b>	<b>Persentasi</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Ket</b>
63	90%	Sangat valid	tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan pengembangan media *Pizza Mart* yang terdapat pada tabel 1.4 Maka hasil penilaian guru terhadap pengembangan *Pizza Mart* skor 60 dengan presentase 90% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian guru dapat dilihat pada lampiran 6.

## 2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IV untuk mendapatkan data kepraktisan pengembangan media *Pizza Mart*. Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas IV yang di pilih berdasarkan absen secara acak. Uji coba dilakukan dengan memberi peserta didik angket untuk memberikan penilaian terhadap media *Pizza Mart*. Analisis data uji coba kepraktisan diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media *Pizza Mart* untuk penilaian siswa. Untuk hasil rekapitulasi penilaian uji coba kepraktisan terhadap pengembangan media *Pizza Mart* di SD Negeri 1143338 Sei sentang dapat dilihat pada lampiran 7. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh 10 siswa kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang diketahui bahwa jumlah skor yang telah diperoleh 401. Sehingga persentase hasil uji kepraktisan terhadap pengembangan media *Pizza Mart* sebagai berikut.

$$P = \frac{401}{500} \times 100 \%$$

$$P = 80,2 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian hasil kepraktisan pengembangan media *Pizza Mart* di kelas IV, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80,2%. Selain itu, setelah melakukan uji kepraktisan peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa bagaimana setelah belajar menggunakan media *Pizza Mart* yang diuji cobakan. Respon siswa pada pengembangan media *Pizza Mart* ini menambah minat belajar siswa dalam keingintahuannya terhadap keterampilan Penjumlahan pecahan. Hal ini menunjukkan bahwa media *Pizza Mart* yang di kembangkan oleh peneliti menarik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada materi penjumlahan Pecahan dan Hasil uji coba kepraktisan terhadap pengembangan media *Pizza Mart* dapat dilihat pada tabel 1.5 berikut :

### Hasil penilaian Siswa

Tabel 4.8

No	Peserta didik	Pertanyaan										Hasil
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1.	Siswa/i 1	3	4	2	4	5	4	4	2	4	3	35
2.	Siswa /i 2	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	46
3.	Siswa/i 3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	46
4.	Siswa /i 4	5	2	1	3	1	2	1	3	4	3	25
5.	Siswa /i5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48
6.	Siswa /i 6	5	3	5	4	5	5	4	4	5	4	44
7.	Siswa /i 7	2	4	1	2	3	1	5	2	3	4	27

No	Peserta Didik	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Hasil
8.	Siswa /i 8	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45
9.	Siswa/i 9	5	4	4	3	5	4	3	4	4	3	39
10.	Siswa/i 10	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	46
Jumlah												401
Rata – rata Keperaktisan												80,2%

disesuaikan dengan kriteria kepraktisan modul pembelajaran berdasarkan tabel skala likert, maka hasil penilaian pada saat uji kepraktisan di kelas IVSD Negri 1143338 Sei Sentang diperoleh skor 401 dengan persentase 80,2% termasuk dalam kriteria praktis dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil penilaian siswa pada saat uji kepraktisan dapat dilihat pada lampiran 7. Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut tidak ditemukan pengoreksian pada uji kepraktisan tahap ini, sehingga produk pengembangan media Pembelajaran *Pizza Mart* tidak memerlukan tahap revisi produk.

#### 4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media pembelajaran *Pizza Mart* Dalam hal ini terdapat pembahasan hasil penelitian terhadap penjumlahan pecahan dikelas IV Sd Negri 114338 Sei Sentang.

Media *Pizza Mart* merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang atau dibuat secara manual didalam media pembelajaran ini terdapat langkah-langkah pembelajaran guna untuk memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam penggunaan *Media Pizza* ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dipandu lagi oleh guru.

Media *Pizza Mart* yang digunakan ialah media *Pizza Mart* dalam penjumlahan pecahan, dimana diartikan sebuah media pembelajaran yang berbentuk nyata yang berukuran besar baik bentuk, tulisan. Yang dimana didalamnya berisi sebuah materi mengenai penjumlahan pecahan.

Media *Pizza Mart* dalam penjumlahan pecahan ini bertujuan untuk membantu siswa belajar secara mandiri, kemudian siswa juga mendapat dua keunggulan dalam media *Pizza Mart* yaitu mendapatkan pengetahuan asli dan pengetahuan ilmiah. Media *Pizza Mart* ini memiliki ketertarikan yaitu dengan ukuran media yang besar, tulisan serta gambar, sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakan media *Pizza Mart*.

Materi pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media *Pizza Mart* pada materi pecahan. Materi tersebut dipilih karena pada pecahan terkhusus pada penjumlahan pecahan yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam berhitung. Materi yang dipilih berguna agar siswa mengetahui penjumlahan pecahan.

Hasil diskusi peneliti yang akan dibahas dalam peneliti ini adalah (1) hasil diskusi pengembangan media *Pizza Mart*, (2) hasil diskusi tingkat kevalidan media *Pizza Mart*, (3) hasil diskusi tingkat kepraktisan media *Pizza Mart*.

#### **4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart***

pertama pada tahap proses pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tetapi

dalam penelitian ini, Pada tahap *Development* (pengembangan) kerangka yang masih konseptual diwujudkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini terdiri dari tahap pembuatan produk, validasi, revisi produk. Media pembelajaran yang telah selesai selanjutnya divalidasi yang dilakukan oleh validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data hasil validasi media diperoleh peneliti dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

#### **4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media *Pizza Mart***

Pada penelitian ini Setelah melakukan validasi diperoleh persentase skor yang diberikan oleh ahli media sebesar, 89% dengan kriteria “Valid”, persentase skor validasi materi 86,6% dengan kriteria “Valid”, persentase validasi yang diberikan oleh ahli Desain 98% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi, media dan ahli Desain yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* pada mata pelajaran Matematika termasuk pada kriteria “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada Penjumlahan pecahan. Tahap implementasi merupakan perwujudan tahap media dan pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mendapat hasil kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart*. Media pembelajaran *Pizza Mart* yang telah dinyatakan valid/Layak selanjutnya diujicobakan di kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang .

#### 4.2.3 Hasil Diskusi Keperaktisan Media Pembelajaran *Pizza Mart*

Peneliti menguji Uji coba dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, persentase yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan sebesar 80,2% dengan kriteria “Valid/praktis”, persentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 90% dengan kriteria “sangat Valid/praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Pizza Mart* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mandiri peserta didik kelas IV SD Negri 1143338 Sei Sentang dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika (Penjumlahan Pecahan).

Penelitian ini diperkuat oleh peneliti sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diambil hasil penelitian tindakan kelas pembelajaran matematika berbantuan media PACAPI (papan pecahan pizza) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD 5 Cendono pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa media PACAPI (papan pecahan pizza) yang diukur menggunakan tes pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan mengalami peningkatan. Peningkatan skor rata-rata indikator kemampuan pemecahan masalah matematis dan persentase ketuntasan belajar klasikal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu  $\geq 70\%$  dari seluruh siswa dengan kriteria cukup, keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran matematika menggunakan media PACAPI pada siklus I memperoleh

persentase 76% termasuk dalam kriteria cukup, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 82,5% termasuk dalam kriteria baik. Peningkatan persentase tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan keterampilan mengajar guru yaitu  $\geq 70\%$  dengan kriteria cukup, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media PACAPI pada siklus I memperoleh persentase 69% termasuk dalam kriteria kurang, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase 73% termasuk dalam kriteria cukup, peningkatan persentase tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu  $\geq 70\%$  dengan kriteria cukup.

2. Berdasarkan data yang diambil hasil Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut berbasis jam sudut pizza di kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut berbasis jam sudut pizza di kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 009 Samarinda Ulu. . Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Terdapat 5 tahapan dalam pengembangan media dengan pendekatan ADDIE, yaitu (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah media jam sudut pizza dan divalidasi oleh tim ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini adalah (1) Pengembangan media pembelajaran jam sudut pizza dikembangkan

melalui 3 tahap yaitu tahap I Penelitian pendahuluan, tahap II Pengembangan media, tahap III Implementasi media dan pengujian model. Adapun media yang dihasilkan sebagai media guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya materi menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat, mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat sudut. (2) Dari hasil pengembangan media pembelajaran jam sudut pizza dengan hasil kategori sangat layak dengan skor rata rata yang diberikan oleh ahli materi yaitu 90,5% kategori sangat layak, ahli media & desain yaitu 80% kategori Valid

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Pizza Mart* ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajara Pizza Mart,Pada materi penjumlahan pecahan di kelas IV di SD Negri 113338 Sei Sentang. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *Pizza Mart* sebagai berikut : Pada tahap pertama yaitu tahap *analysis* (analisis) merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi langsung di kelas IV SD Negri 1143338 Sentang. Setelah hasil observasi diperoleh kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap *Design* (desain) merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data yang dibutuhkan telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini produk didesain dengan bahan utama triplek untuk mempermudah dalam pembuatan produk yaitu media *Pizza Mart*. Pada tahap ketiga yaitu tahap *Development* (pengembangan) adalah tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dinilai oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu ahli materi, ahli media,

2. dan ahli desain. Tahapan keempat yaitu tahap *Implementation* (implementasi) dengan melakukan uji kepraktisan yang terdiri dari 10 peserta didik kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang yang dipilih secara acak untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan dan uji kepraktisan penilaian guru.
3. Berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain, dapat diketahui hasil validasi ahli media sebesar 89% (valid), hasil validasi ahli materi sebesar 86,6% (valid) dan hasil validasi ahli desain sebesar 98%. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan persentase sebesar 90% (sangat praktis) dan hasil uji coba kepraktisan peserta didik mendapatkan persentase 80,2% (praktis). Hasil uji coba dengan guru dan peserta didik secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Pizza Mart* tersebut. Dengan hasil instrumen rata-rata valid maka media pembelajaran *Pizza Mart* yang dikembangkan dapat dikatakan Valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Peneliti menguji Uji coba dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik, persentase yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan sebesar 80,2% dengan kriteria “Valid/praktis”, persentase skor kepraktisan yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 90% dengan kriteria “sangat Valid praktis”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian kepraktisan media pembelajaran *Pizza Mart* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Pizza Mart* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mandiri

peserta didik kelas IV SD Negri 1143338 Sei Sentang dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika (Penjumlahan Pecahan).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung.
2. Peneliti berharap untuk kedepannya media pembelajaran *Pizza Mart* yang digunakan saat pembelajaran tidak hanya digunakan dimateri penjumlahan pecahan, melainkan di seluruh materi pembelajaran menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P. (2018). Jenis-Jenis Belajar Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 51–62. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i1.218>
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3), 248–253.
- Hasratuddin. (2020). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, 6(2), 130–141. <http://digilib.unimed.ac.id/960/>
- Iii, B. A. B. (2020). (*Fauzrurrozi & Mohzana, 2020*). 34–53.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Juniartini, N., & Rasna, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 1Nme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran BaRosita, E., Astuti, E. P., & Fadilah, I. (2021). DOODLE ART DALAM KEMASAN KEMBANG GOYANG. PARAVISUAL: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 1(1), 9–16. *Hasa Indonesia*, 9(2), 133–141.
- Lara. (2022). No Title הכינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה הכינים. *ארגן*, 8.5.2017, 2003–2005. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Muawanah. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual VCD dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata pelajaran al-Qur'an Hadits Materi Pokok Menghafalkan Surat Al-Ashr Pada Siswa Kelas II MI Nasyrul Ulum 1 Brakas Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan*. 6–20.
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2191–2201. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1513%0Ahttps://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/1513/695>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pambudi, G. (2023). MAHAGURU : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Pandawangi, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. 4, 1–5.
- Putra, R. P., & Fuad, A. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam Berupa Produk Olahan dari Bambu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Ekplorasi Bahasa, Sastra, Dan*

- Budaya Jawa Timuran*, 6, 207–218. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/11967>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rutcahyati, C. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA*. 6–22.
- Sabaruddin, S., Suzana, Y., Abidin, Z., & Juliana, J. (2020). Pembelajaran Matematika dan Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(3), 168–181. <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp168-181>
- Saputri, M. E. E. (2021). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas Vi Sd Negeri Gunung Pasir Jaya Pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 211–222. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i2.pp211-222>
- Sitti, N. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 1917–1974.
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono (2020:203). (2018). Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Wardana, M. Y. S., & Fitriyani, A. Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran RME Dengan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 71.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>

**LAMPIRAN LAMPIRAN**

**Lampiran 01 : Silabus pembelajaran**

**SILABUS**

**TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024**

**Satuan Pendidikan : SD NEGRI 1143338 SEI SENTANG**

**Kelas / Semester : IV /1**

**Mata Pelajaran : Matematika**

**Bab : Pecahan Biasa**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi</b>	<b>Kegiatan</b>
3.5 Menggali informasi tentang penjumlahan pecahan yang telah disajikan dalam	3.1.1 Menyebutkan bilangan pecahan biasa  4.1.1 menunjukan bagian	Mampu memami materi Pecahan biasa dengan media pizza mart	1) Guru memberikan contoh yang terhadap materi pecahan biasa

<p>bentuk lisan.</p>	<p>pecahan biasa dengan media pizza mart</p>		<p>2) Guru membimbing siswa untuk menyelesaikan soal materi pecahan dengan media pizza mart</p>
<p>3.6 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang penjumlahan pecahan dalam bentuk visual. Dan menggunakan kalimat</p>	<p>3.1.2 menggunakan media <i>Pizza Mart</i> dengan baik</p> <p>4.1.2 mampu menyelesaikan beberapa soal dengan menggunakan</p>	<p>Mampu menggunakan media pizza mart</p>	<p>1) Membuat soal pecahan biasa media pizza mart</p> <p>2) Siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan satu</p>

efektif	media pizza mart		persatu kedepan dengan menggunakan media pizza mart
---------	------------------	--	--

**Mengetahui**

**Sei sentang, 19 Juni 2024**

**Guru Kelas IV**



**Rusiani, S.P.d**

**Nip. 1969122720121220003**

## **Lampiran 02: Rancangan Pelaksanaan pembelajaran (RPP)**

### **Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**Sekolah : SD Negri 1143338 Sei sentang**

**Kelas / Semester : IV / Ganjil**

**Alokasi waktu : 1 x pertemuan**

#### **A. sKOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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 dankegiatannya, 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.

## B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Menggali informasi tentang penjumlahan pecahan yang telah disajikan dalam bentuk lisan.	3.1.1 Menyebutkan bilangan pecahan biasa 4.1.1 Menunjukkan bagian pecahan biasa dengan media pizza mart
1.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang penjumlahan pecahan dalam bentuk visual. Dan menggunakan kalimat efektif	3.1.2 menggunakan media <i>Pizza Mart</i> dengan baik 4.1.2 mampu menyelesaikan beberapa soal dengan menggunakan media pizza mart

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menyimak penjelasan guru ,siswa mampu memahami tentang materi Bilangan Pecahan biasa.
- Dengan menggunakan media *Pizza Mart* siswa mampu mengetahui dan mampu menjawab soal-soal yang diberikan dengan menggunakan media *Pizza Mart* .

## D. METODE PEMBELAJARAN

- **Model : Numbered Head Together NHT**
- **Metode : Tanya Jawab,Maju Kedepan Dan Ceramah**

## E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Kelas 4 Dan Buku Guru Siswa Kelas 4

(Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan,2016).

- Internet

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum keruangan kelas</li> <li>• Semua siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengabsensi siswa/i terlebih dahulu</li> <li>• Guru melakukan Apersepsi pembelajaran</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk Ice breaking</li> <li>• Guru menyampaikan bahwa topik yang akan dibahas hari ini adalah “Pecahan Biasa ”</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

<p><b>Kegiatan inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyuruh siswa membukak buku nyaa</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk memahami “ Pecahan Biasa ”.</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk memahami penjelasan guru tentang Bilangan Pecahan Biasa.</li> <li>• Guru memberikan contoh dipapan tulis dan menggunakan media pembelajaran <i>Pizza Mart</i>.</li> <li>• Guru menjelaskan contoh “Penjumlahan Pecahan dipapan tulis ” dengan menggunakan media <i>Pizza Mart</i>.</li> <li>• Guru memintak semua siswa untuk sama ssa menjawab pertanyaan dipapan tulis.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk menyelesaikan contoh yang dibuat dipapan tulis dengan mengguankan media <i>Pizza Mart</i>.</li> <li>• Guru memberikan waktu siswa</li> </ul>	<p><b>25</b></p> <p><b>Menit</b></p>
-----------------------------	--	--------------------------------------

	<p>untuk bertanya</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi 5 kelompok yang setiap 1 kelompok beranggotakan 5 orang.</li><li>• Guru memerintah siswa untuk mengambil nomor urut kelompok kemeja guru.</li><li>• Setiap kelompok dibelikan LKPD untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya, guru memimbing siswa dalam kelompok terutama pada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKPD.</li><li>• Guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompok kedepan kelas, Secara bergantian sampai kelompok terakhir.</li><li>• Guru memberi pengutan terhadap hasil diskusi yang dipersentasikan. Dan</li></ul>	
--	--	--

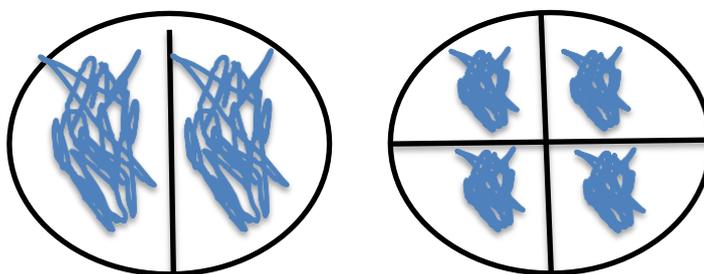
	memberikan penghargaan pada setiap kelompok.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan hari ini.</li> <li>• Siswa diberikan untuk bertanya dan menbahkan informasi yang terkait dengan materi.</li> <li>• Guru memberikan penugasan dirumah.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah “ampar-ampar pisang” untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan,dan toleransi.</li> <li>• Do’a dan penutup untuk mengakhiri pebelajaran hari ini.</li> <li>• Salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>

## G. MATERI

### BILANGAN PECAHAN BIASA/SEDEHANA

Contoh Soal :

$$1. \frac{2}{2} + \frac{4}{4} = \frac{6}{6}$$



Penyelesaiannya :

Yang dimana  $\frac{2}{2}$  ditambah  $\frac{4}{4} = \frac{6}{6}$  yang dimana bilangan 2 dan 4 adalah bilangan pembilang dan harus dijumlahkan dan setelah itu bilangan 2 dan 4 dijumlah yang dimana sebagai bilangan penyebut dan  $\frac{6}{6}$  adalah hasil dari penjumlahan pecahan tersebut.

### PENILAIAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung.
- **Penilaian Pengetahuan** : a. Menjawab pertanyaan lisan tentang tata cara memperkenalkan diri yang benar.

- **Penilaian Keterampilan**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1							
2							
3							
4							
5							

**Kepala Sekolah**

SD Negeri 1143338 Sei sentang

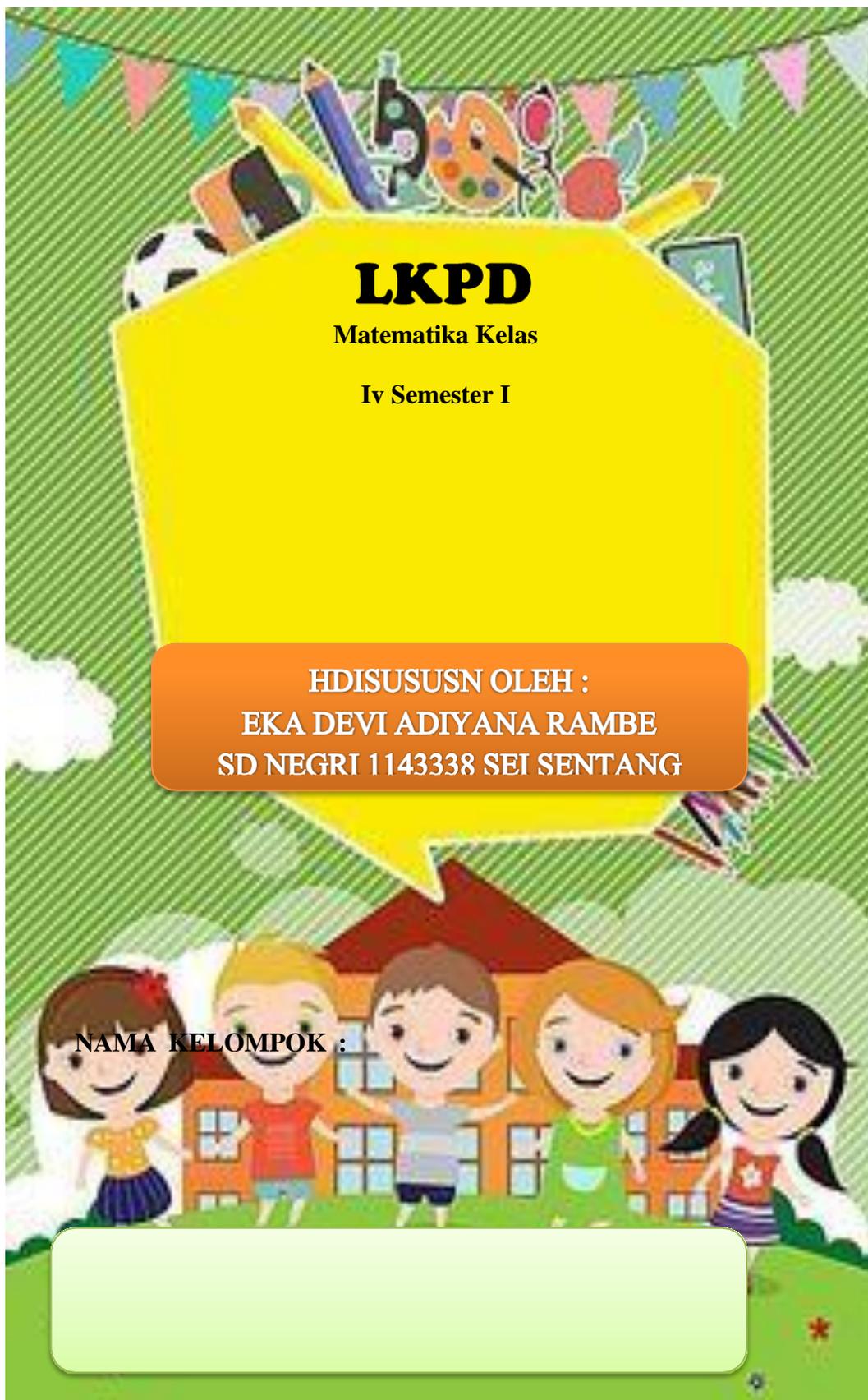
Sei sentang, 19 Juni 2024

Wali Kelas IV



**Rusiani, S.P.d**

**NIP.19691227 201212 2 003**



# LKPD

Matematika Kelas

Iv Semester I

HDISUSUSN OLEH :  
EKA DEVI ADIYANA RAMBE  
SD NEGRI 1143338 SEI SENTANG

NAMA KELOMPOK :

# ANGGOTA KELOMPOK



1

2

3

4



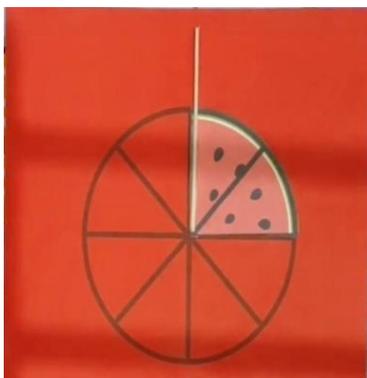


## Penjumlahan Pecahan

Pecahan adalah suatu pecahan yang dimana ada bilangan  $a/b$  yang dimana (a) adalah pembilang dan (b) bilangan penyebut.

Penjumlahan pecahan adalah suatu pecahan 1 dengan pecahan lain dijumlahkan atau ditambahkan dengan cara pembilang ditambah pembilang dan penyebut ditambah penyebut.

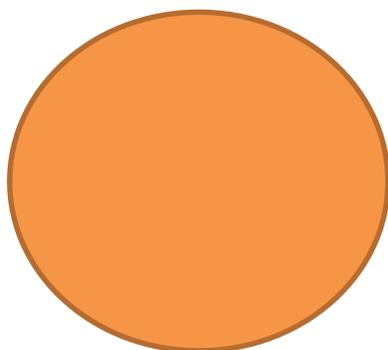
Contohnya :



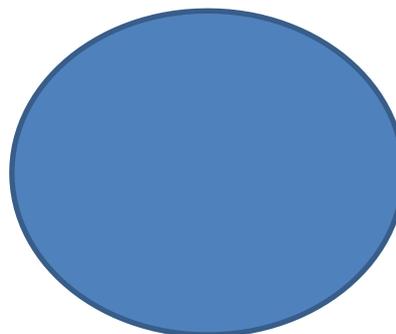
**Ayo Berdiskusi**



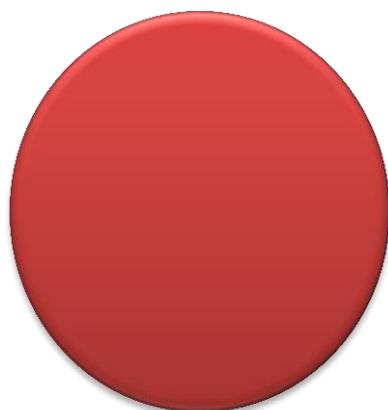
**Isilah pertanyaan dibawah dibawah ini dengan tepat bersama kawan kelompok dengan baik!**



**Gambar 01**



**Gambar 02**



**Gambar 03**



**Gambar 04**

### Lampiran 03: Angket Validasi Ahli Media

#### Angket Validasi Ahli Media

Mata pembelajaran : Matematika  
Judul Media : Media pembelajaran *Pizza Mart*  
Sasaran : Kelas IV SD 1143338 sei sentang  
Penyusun : Eka Devi Adiyana Rambe  
Materi Pokok : Penjumlahan pecahan  
Evaluator : M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd  
Hari/Tanggal : Rabu , 27 Maret 2024

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
  - 1 = Sangat Kurang (SK)
  - 2 = Kurang (K)
  - 3 = Cukup (C)
  - 4 = baik
  - 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang () pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai

- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2.	Ketepatan pemilihan Warna				✓		
3.	Komposisi warna				✓		
4.	Ketepatan ukuran Media				✓		
5.	Ketepatan komposisi Bahan				✓		
6.	Media menarik					✓	
7.	Media mudah digunakan					✓	
8.	Simbol pada tahap mengamati dapat membantu siswa dalam menemukan konsep Penjumlahan Pecahan					✓	

9.	Media <i>Pizza Mart</i> memfasilitasi siswa untuk mengamati Penjumlahan Pecahan					✓	
10.	Media <i>Pizza Mart</i> memancing siswa bertanya Penjumlahan Pecahan					✓	
11.	Media <i>Pizza Mart</i> memfasilitasi siswa untuk menalar (Proses berpikir logis dan sistematis dan menganalisis )				✓		
12.	Media <i>Pizza Mart</i> memfasilitasi siswa untuk mencoba Penjumlahan Pecahan				✓		
13.	Tingkat interaktif siswa dengan media				✓		

14.	Media mudah Dibawa					✓	
15.	Media sesuai dengan tingkat usia peserta Didik					✓	
<b>Jumlah</b>					32	35	
<b>Jumlah</b>					67		
<b>Rata-Rata</b>					89%		

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran *Pizza Mart* ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

Medan, 27 Maret 2024

Validator Media



M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd

## Lampiran 04 : Angket Validasi Ahli Materi

### Angket Validasi Ahli Materi

Mata pembelajaran : Matematika  
Judul Media : Media pembelajaran *Pizza Mart*  
Sasaran : Kelas IV SD 1143338 sei sentang  
Penyusun :Eka Devi Adiyana Rambe  
Materi Pokok : Penjumlahan Pecahan  
Evaluator : Salman Alparisi Efendi , S.Pd, M.Pd  
Hari/Tanggal : Rabu , 27 Maret 2024

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek Materi pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
  - 1 = Sangat Kurang (SK)
  - 2 = Kurang (K)
  - 3 = Cukup (C)
  - 4 = baik
  - 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (☐) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai

- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2.	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		
3.	Adanya petunjuk Belajar					✓	
4.	Kegiatan belajar dapat termotivasi siswa					✓	
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓		
6.	Penyampaian materi menarik					✓	
7.	Penyampaian materi secara beruntun					✓	
8.	Materi bermanfaat bagi siswa					✓	
9.	Keterlibatan peran					✓	

	guru dan siswa dalam keaktifan belajar						
10.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓	
11.	Kualitas umpan balik					✓	
<b>Jumlah</b>					12	40	
<b>Jumlah</b>		52					
<b>Rata-Rata</b>		98%					

Untuk kepentingan revisi Materi Pembelajaran *Pizza Mart* ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

Medan, 27 Maret 2024

Validator Materi



Salman Alparisi Efendi , S.Pd, M.Pd

## Lampiran 05: Angket Validasi Ahli Desain

### Angket Validasi Ahli Desain

Mata pembelajaran : Matematika  
Judul Media : Media pembelajaran *Pizza Mart*  
Sasaran : Kelas IV SD 1143338 sei sentang  
Penyusun : Eka Devi Adiyana Rambe  
Materi Pokok : Penjumlahan Pecahan  
Evaluator : Karina Wanda ,S.Pd. M.Pd  
Hari/Tanggal : Kamis, 28 Maret 2024

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek Materi pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
  - 1 = Sangat Kurang (SK)
  - 2 = Kurang (K)
  - 3 = Cukup (C)
  - 4 = baik
  - 5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang () pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai

- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan

No.	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Meida <i>Pizza Mart</i> dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
2.	Ukuran media <i>Pizza Mart</i> sesuai digunakan dikelas					✓
3.	Media <i>Pizza Mart</i> mudah digunakan dan dibawa					✓
4.	Kesesuaian huruf dengan media <i>Pizza Mart</i>					✓
5.	Keseuain gambar pada media <i>Pizza Mart</i>					✓
6.	Kesusain warna dalam media <i>Pizza Mart</i>				✓	
7.	Tampila gambar menarik dengan sesuai dengan dunia anak-anak atau peserta didik					✓
8.	Desain media <i>Pizza Mart</i> menarik					✓

9.	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik					✓
10.	Kesesuaian tata letak gambar pada media Pizza Mart					✓
11.	Bahan yang digunakan pada media <i>Pizza Mart</i> aman untuk digunakan peserta didik					✓
12.	Media <i>Pizza Mart</i> tahan dalam jangka waktu lama					✓
Jumlah					4	55
Jumlah		59				
Rata-rata		98%				

Untuk kepentingan revisi Materi Pembelajaran *Pizza Mart* ini, saya mohon kepada Bapak/ibu menuliskan saran/perbaikan dibawah ini :

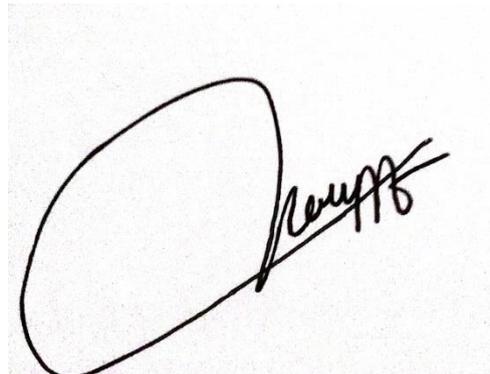
**Kesimpulan :**

**Media *Pizza Mart* ini nyatakan :**

- 1. Layak diujicobakan tanpa revisi**
- 2. Layak diujicobakan tanpa revisi sesuai saran**
- 3. Tidak layak untuk diujicobakan**

Medan , 28 Maret 2024

Validator Desain

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature consists of a large, stylized loop on the left and a series of connected, cursive-like strokes on the right that form the name 'Karina Wanda'.

Karina Wanda ,S.Pd. M.Pd

## Lampiran 06 : Angket Evaluasi Guru

### Angket Evaluasi Guru

Mata pembelajaran : Matematika  
Judul Media : Media pembelajaran *Pizza Mart*  
Sasaran : Kelas IV SD 1143338 sei sentang  
Penyusun : Eka Devi Adiyana Rambe  
Materi Pokok : Penjumlahan Pecahan  
Evaluator : Rusiani, S.Pd  
Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek Materi pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
  - 1 = sangat Kurang (SK)
  - 2 = Kurang (K)
  - 3 = Cukup (C)
  - 4 = baik
  - 5 = sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (☐) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas

pada tempat yang sudah disediakan

No.	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Isi materi yang terkandung dalam media <i>Pizza Mart</i> sesuai dengan kurikulum				✓	
2.	Urutan cara penggunaannya media pembelajaran <i>Pizza mart</i> ini jelas					✓
3.	Konsep penyajian materi dengan kegiatan inti dalam media <i>Pizza Mart</i> ini jelas					✓
4.	Konsep Bilangan Pecahan Biasa yang dibahas dengan Media <i>Pizza Mart</i> ini jelas				✓	
5.	Contoh soal yang diberikan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi					✓
6.	Media <i>Pizza Mart</i> yang diberikan dapat memudahkan siswa					✓

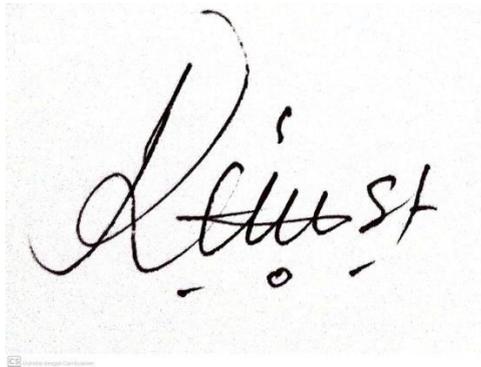
	menyelesaikan materinya					
7.	Umpan balik yang diberikan mampu membuat siswa paham tentang materinya					✓
8.	Media pembelajaran <i>Pizza Mart</i> ini mampu menarik siswa untuk belajar matematika khususnya Bilangan Pecahan					✓
9.	Media <i>Pizza Mart</i> meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
10.	Media <i>Pizza Mart</i> ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran					✓
11.	Petunjuk dalam penggunaan media <i>Pizza Mart</i> ini jelas					✓
12.	Kualitas interaksi menggunakan media <i>Pizza mart</i> ini baik					✓
13.	Tampilan media <i>Pizza</i>					✓

	<i>Mart</i> ini sangat menarik					
14.	Komposisi warna yang digunakan dalam media <i>Pizza Mart</i> ini sangat menarik					✓

Komentar dan saran :

Sei sentang, 19 Juni 2024

Guru kelas

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized and appears to read 'Rusiani'. There are some small marks and a dot below the signature.

Rusiani, S.Pd

NIP.19691227 201212 2 003

## Lampiran 07 : Angket Respon Siswa

### Angket Respon Siswa

Mata pembelajaran : Matematika  
Judul Media : Media pembelajaran *Pizza Mart*  
Sasaran : Kelas IV SD 1143338 sei sentang  
Penyusun :Eka Devi Adiyana Rambe  
Materi Pokok : Penjumlahan pecahan  
Evaluator :  
Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh Siswa media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran Pizza Mart
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :  
1 = sangat Kurang (SK)  
2 = Kurang (K)  
3 = Cukup (C)  
4 = Baik (B)  
5 = Sangat Baik (SB)
- Mohon berikan tanda centang (☐) pada kolom 1,2,3,4 dan 5. Sesuai dengan pendapat penilai

- Komentar atau saran diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang sudah disediakan.

No.	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media					
2.	Saya dapat menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Saya dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan media					
4.	saya dapat dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran Pizza Mart					
5.	Saya dapat memahami contoh pecahan biasa					

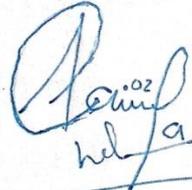
	dengan menggunakan media Pizza Mart					
6.	Saya dapat lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media Pizza Mart					
7.	Saya dapat mencoba media sendiri tanpa bantuan dari guru dan Teman					
8.	Saya mampu mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran yang diberikan guru dengan menggunakan media pembelajaran Pizza Mart					
9.	Saya lebih senang dan mudah dalam belajar					
10.	Saya dapat dengan mudah dalam menggunakan media dan tidak bosan					

Apa pesan adik-adik setelah mengguankan Media Pembelajaran *Pizza*

*Mart* ini ?:

Sei sentang , 15 Juni 2024

Siswa



AQILA  
HAFSA  
DIMAS

## Lampiran 08 : Lembar Observasi Wawancara

### Lembar Observasi Wawancara

No.	Pertanyann	Jawaban
1.	Apakah terdapat fasilitas seperti media pembelajaran ?	Ada
2.	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung dikelas?	Guru masuk cenderung menggunakan metode ceramah dan kadang-kadang meu menggunakan media alat peraga pada saat penyajian materi pembelajaran
3.	Apakah ada fasilitas seperti,layar Froyektor,dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran ?	Ada
4.	Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran ?	18siswa
5.	Berapa jumlah siswa yang merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran ?	13 orang
6.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses	Alat peraga seperti patung organ tubuh manusia

	pembelajaran ?	
7.	Kendala apa yang terjadi ketika menghadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas?	Kurangnya media yang mampu menarik perhatian dan minat siswa ingin belajar dan ribut dikelas.
8.	Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran ?	Beberapa siswa masih kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Lampiran Dokumentasi**



**Dokumentasi proses pembelajaran**



### Dokumentasi Penelitian





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](mailto: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 : Eka Devi Adiyana Rambe  
 N P M : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,75

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pizza Mart</i> Pada Materi Pecahan Di kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang	
	Pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> pada subtema suhu dan kalor pada DI Kelas V SD 1143338 Sei Sentang	
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Pada Subtema 1 Hidup Rukun Pada Kelas II Di SD Negeri 1143338 Sei Sentang	

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

Medan, 2 November 2023

Hormat Pemohon,

Eka Devi Adiyana Rambe

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

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.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 : Eka Devi Adiyana Rambe  
 NPM : 2002090012  
 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 *Pizza Mart* Pada Materi Pecahan Di kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :  
 Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, 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, 2 November 2023  
 Hormat Pemohon,

Eka Devi Adiyana rambe

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 3699 / 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 : **Eka Devi Adiyana Rambe**  
N P M : 2002090012  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pizza Marr Pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,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 daluwarsa tanggal : **04 November 2024**

Medan, 20 Rabi'ul Akhir 1445 H  
04 November 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsu Yurnifa, 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**

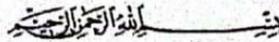




**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas  
IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

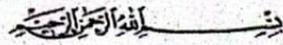
Medan, Maret 2024  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

**Eka Devi Adiyana Rambe**



**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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Eka Devi Adiyana Rambe  
N.P.M : 2002090012  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang.

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.**

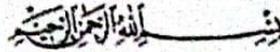
Dosen Pembimbing

**Suci Perwita Sari, S.Pd, 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.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Eka Devi Adiyana Rambe  
NPM : 2002090012  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas  
IV SD Negeri 1143338 Sei Sintang

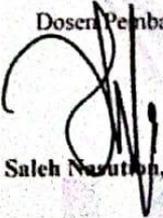
Pada hari Kamis tanggal 21 Maret tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

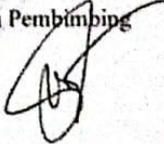
Medan, Maret 2024

Disetujui oleh :

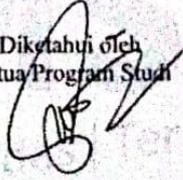
Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

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

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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



**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  
 Website: <http://www.fkip.umsumu.ac.id> E-mail: [fkip@umsumu.ac.id](mailto:fkip@umsumu.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 : Eka Devi Adiyana Rambe  
 NPM : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sintang

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 21 Bulan Maret 2024.

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

Medan, Maret 2024

Ketua

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



**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](mailto:fkip@umhu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Eka Devi Adiyana Rambe  
 N.P.M : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Pizza Mart* pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
2/November 2023	Pengajuan judul	
13/November 2023	Penulisan proposal	
27/November 2023	Revisi penulisan	
4/Desember 2023	Revisi Bab I Latar Belakang dan Intitkul	
8/Januari 2024	Revisi Bab II dan Daftar pustaka	
22/Januari 2024	Revisi Media	
7/Februari 2024	ACC Proposal	

Diketahui oleh  
Ketua Prodi

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

Medan, Maret 2024

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, 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.umsum.ac.id> E-mail: [fkip@umsum.ac.id](mailto:fkip@umsum.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Eka Devi Adiyana Rambe  
 NPM : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan Latar Belakang
2.	Perbaikan Media
3.	Perbaikan Penulisan

Medan, Maret 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui:

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Eka Devi Adiyana Rambe  
 NPM : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

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

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Eka Devi Adiyana Rambe  
 NPM : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pizza Mart* pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang  
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan Latar Belakang
2.	Perbaikan Media
3.	Perbaikan Penulisan

Medan, Maret 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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



MAJELIS 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. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/umsu.medan)

Nomor : 741/II.3-AU/UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 20 Ramadhan 1445 H  
 30 Maret 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 1143338 Sei Sentang  
 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 : Eka Devi Adiyana Rambe  
 N P M : 2002090012  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pizza Mart* Pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1143338 Sei Sentang

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



**\*\*Pertinggal\*\***





**PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU UTARA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI 114338 SEI SENTANG**  
**KECAMATAN KUALUH HILIR**

Jln Lintas Desa Sei Sentang, Kec. Kualuh Hilir Kab. Labuhanbatu Utara

Kode Pos : 21774

Tanggal , 19 Juni 2024

Nomor : 421.2/19 /SD/VI/2024  
 Lampiran : Surat pengantar Menerima Izin Melakukan Penelitian  
 Hal : Menerima Izin Melakukan Penelitian Riset

Yang Bertanda Tangan Dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 114338 Sei Sentang Kec, Kualuh Hilir

Nama : ASIMA NURHAYATI SIADARI, S.Pd  
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 114338 Sei Sentang  
 Nip : 19700114 199110 2 001  
 Unit Kerja : SD Negeri 114338 Sei Sentang

Adalah benar menerima Mahasiswa untuk melakukan penelitian Riset atas Nama :

Nama : EKA DEVI ADIYANA RAMBE  
 NPM : 2002090023  
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Sekolah Dituju : UPTD SD Negeri 114338 Sei Sentang

Demikian surat pengantar dari sekolah ini di buat dengan ~~sebenarnya~~ agar dapat di pergunakan dengan sebaik baiknya.

Sei Sentang, 19 juni 2024

Kepala Sekolah



## EKA skripsi.pdf

## ORIGINALITY REPORT

**13%**

SIMILARITY INDEX

**13%**

INTERNET SOURCES

**3%**

PUBLICATIONS

**1%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1**[repository.umsu.ac.id](https://repository.umsu.ac.id)

Internet Source

**2%****2**[repository.radenintan.ac.id](https://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

**1%****3**[core.ac.uk](https://core.ac.uk)

Internet Source

**1%****4**[repositori.uin-alauddin.ac.id](https://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

**1%****5**[eprints.unm.ac.id](https://eprints.unm.ac.id)

Internet Source

**1%****6**[ejournal.unesa.ac.id](https://ejournal.unesa.ac.id)

Internet Source

**1%****7**[repository.stainparepare.ac.id](https://repository.stainparepare.ac.id)

Internet Source

**1%****8**[www.researchgate.net](https://www.researchgate.net)

Internet Source

**1%**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Eka Devi Adiyana Rambe  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
T/T Lahir : Sei Sentang, 21 Mei 2002  
Tempat Tinggal : Sei Sentang, Kec.Kualuh Hilir, Kab.Labura  
Email : [ekadevrambe@gmail.com](mailto:ekadevrambe@gmail.com)

**Pendidikan Formal:**

1. SDN 1143338 Sei Sentang 2014
2. SMP Negeri 1 Kualuh Hilir 2017
3. SMA Negeri 1 Kualuh Hilir 2020