

**PENGEMBANGAN MEDIA KAMICA (KARTU DOMINO PECAHAN
SENILAI) BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV A SD IT UMMU HAFIDZAH**

SKRIPSI

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

Oleh :

RIZKA INDRIANI
NPM. 2102090177



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2025



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

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 Kamis, Tanggal 7 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD
IT Ummu Hafidzah

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. 1.
2. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. 2.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd. 3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah

Medan, Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyarnita, 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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD
IT Ummu Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
23 / 6 / 2025	Perbaikan Abstrak	✓
25 / 6 / 2025	Penambahan deskripsi Dokumentasi	✓
2 / 7 / 2025	Penambahan pembahasan presentasi validasi	✓
4 / 7 / 2025	Menambahkan lampiran	✓
17 / 7 / 2025	ACC sidang	✓

Medan, Juli 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

Chairunnisa Amelia, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



RIZKA INDRANI
NPM. 2102090177

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Rizka Indriani, NPM 2102090177 Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KAMICA menjadi media pembelajaran matematika dengan mengaitkan materi pecahan pada media kartu domino berbantuan aplikasi *canva*. Penelitian ini adalah Penelitian metode pengembangan (*Reaserch and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* tetapi Penelitian ini hanya sampai ditahap *Implementation* saja. (1) tahap *analysis* yaitu tahap mencari informasi baik itu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan anlisis kurikulum. (2) tahap *design* yaitu tahap perancangan mulai dari perancangan komponen media pembelajaran, penyusunan materi media pembelajaran, dan perancangan instrumen. (3) tahap *development* yaitu tahap pengembangan untuk mengvalidasi dari media pembelajaran yang dikembangkan dari beberapa ahli. (4) tahap *evaluation* yaitu tahap pengujian lapangan yaitu uji kepraktisan guru dan siswa. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli materi 94,6% “sangat valid”, ahli bahasa 100% “sangat valid” dan ahli desain media 89,3% “sangat valid”. Hasil Penelitian juga juga menunjukkan media KAMICA layak digunakan berdasarkan kepraktisan guru dan siswa. Respon guru mendapatkan 94% “sangat praktis”. Uji coba dilakukan di kelas IV A dengan jumlah siswa 20 mendapatkan 92,1% “sangat praktis”. Dengan demikian produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

Kata kunci : *Pengembangan, Media, Canva, KAMICA, Matematika*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah**” Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah.

Dengan kerendahan hati peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada Almarhum Ayahanda tercinta **Irwan** dan Ibunda tercinta **Siti Aisyah** yang telah mendidik dan membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang, yang tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada peneliti.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. 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 Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus dosen pembimbing Peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Chairunnisa Amelia S.Pd.I., M.Pd.**, selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan Peneliti an ini.
8. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga Peneliti selesai dalam

Penelitian skripsi ini. Seluruh dosen validator yang telah membantu memberikan saran dan penilaian kepada Peneliti .

9. Teruntuk suamiku tersayang **Wiko Andrianto S.H.**, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Yang telah berkontribusi dalam penelitian baik secara tenaga, waktu maupun materi. Dan juga menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung, mendengar keluh kesah dan menjadi penyemangat untuk peneliti.

10. Kepada adikku **Risky Darmawan** terimakasih telah membantu peneliti dalam penelitian skripsi ini. Yang selalu siaga dalam membantu peneliti. Dan juga menjadi penyemangat untuk peneliti.

Akhir kata peneliti mohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam penelitian skripsi ini, untuk itu peneliti juga mengharapkan kritikan berupa saran perbaikan dari pembaca untuk menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Terima kasih.

Wassalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Agustus 2025
Peneliti,

RIZKA INDRIANI
NPM. 2102090177

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	11
2.3 Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA).....	16
2.4 Pengertian Pecahan	19
2.5 Pengertian Pecahan Senilai	21
2.6 Spesifikasi Media KAMICA Berbantuan Canva	22
2.7 Kerangka Konseptual	25

BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Tahapan Penlitian Penelitan	34
3.3 Rancangan Produk	46
3.4 Tahapan Pengembangan.....	47
3.5 Jadwal Penelitian.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan.....	53
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Skor.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Materi.....	37
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Bahasa	37
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Media	38
Tabel 3.5 Kisi – Kisi angket respon guru.....	40
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3.7 Skala Likert Kevalidan.....	42
Tabel 3.8 Penilaian Kriteria Kevalidan	43
Tabel 3.9 Skala Likert Kepraktisan.....	44
Tabel 3.10 Penilaian Kriteria Kepraktisan	45
Tabel 3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian	52
Tabel 4.1 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.3 Sebelum dan Sesudah Revisi Media KAMICA.....	62
Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	62
Tabel 4.5 Sebelum dan Sesudah Revisi Media KAMICA.....	63
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	68
Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa.....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Siswa.....	69
Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	75
Tabel 4.11 Penampakan Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar pizza.....	20
Gambar 2.2 Desain Media Kartu Domino Pecahan Senilai	23
Gambar 2.3 Desain Kotak Penyimpanan KAMICA	24
Gambar 2.4 Cover Belakang KAMICA.....	24
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 4.1 Media KAMICA.....	56
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi.....	63
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	67
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan.....	70
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kevalidan dan Kepraktisann.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran.....	87
Lampiran 1.2 Modul Ajar Mata Pelajaran Matematika	89
Lampiran 1.3 Bahan Ajar.....	97
Lampiran 1.4 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Materi.....	101
Lampiran 1.5 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Media.....	104
Lampiran 1.6 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Bahasa.....	107
Lampiran 1.7 Lembar Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Guru.....	110
Lampiran 1.8 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Tertinggi.....	113
Lampiran 1.9 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Tengah.....	116
Lampiran 1.10 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Terendah.....	119
Lampiran 1.11 Hasil Angket Siswa.....	122
Lampiran 1.12 Angket Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas.....	123
Lampiran 1.13 K1.....	127
Lampiran 1.14 K2.....	128
Lampiran 1.15 K3.....	129
Lampiran 1.16 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	130
Lampiran 1.17 Surat Permohonan Seminar Proposal.....	131
Lampiran 1.18 Lembar Pengesahan Proposal.....	132
Lampiran 1.19 Berita Acara Setelah Seminar Proposal (Pembahas).....	133
Lampiran 1.20 Berita Acara Setelah Seminar Proposal (Pembimbing).....	134
Lampiran 1.21 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	135
Lampiran 1.22 Berita Acara Hasil Seminar Proposal.....	136

Lampiran 1.23 Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	137
Lampiran 1.24 Surat Permohonan Riset.....	138
Lampiran 1.25 Surat Izin Riset.....	139
Lampiran 1.26 Surat Balasan Riset.....	140
Lampiran 1.27 Berita Acara Skripsi.....	141
Lampiran 1.28 Dokumentasi.....	142
Lampiran 1.29 Daftar Riwayat Hidup.....	145
Lampiran 1.30 Hasil Turniti.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, pendidikan sangatlah penting bagi kemajuan manusia, dengan adanya pendidikan menambah potensi dan bakat bagi setiap dirinya sendiri. Tidak ada anak yang terlahir bodoh, yang ada hanya anak yang tidak mendapatkan kesempatan belajar dari guru yang baik dan metode yang tepat. Dengan adanya pendidikan menjadi suatu wadah bagi peserta didik untuk beralih dari ketidaktahuan menuju pengetahuan dan pemahaman, juga meningkatkan kemampuan berpikir, merubah perilaku menjadi lebih baik, dan memperoleh pengalaman yang akan membantu mereka mengembangkan kemampuannya.

Menurut Setyowati (2020), pendidikan memiliki pengaruh dan dapat dijadikan tolak ukur dalam menentukan maju tidaknya suatu bangsa, kemajuan bangsa dilihat dari seberapa bagus kualitas pendidikan yang ada, semakin bagus pendidikan yang diajarkan di negara tersebut semakin bagus pula pengelolaan negara pada pendidikan. Salah satu jenis pendidikan adalah pendidikan formal yang dilakukan di sekolah.

Sekolah adalah tempat untuk menimba ilmu yang diharapkan dapat belajar dengan baik dan meningkatkan potensi, prestasi dan bakat dari setiap peserta didik. Sekolah tentu memiliki pedoman atau program yang harus dijalankan yakni kurikulum. Berdasarkan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang ditetapkannya Kurikulum Merdeka SD/MI, yang semula menggunakan Kurikulum 2013 (K13) diubah menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum yang

digunakan pada saat ini yaitu kurikulum merdeka belajar dimana siswa dituntut untuk belajar secara mandiri mencari pengetahuan yang baru sendiri melalui perkembangan ilmu teknologi dan informasi.

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, dan dampaknya terhadap pendidikan juga menjadi lebih efektif dan menarik serta dapat mempercepat proses pembelajaran yang lama. Kualitas pendidikan yang baik dapat ditentukan melalui proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan cara yang tepat. Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru, kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Media yang digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam Penelitian ini, media visual yang didesain menggunakan aplikasi *canva* (FITRI, 2024).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 yang mengisyaratkan di kembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Melalui sistem pendidikan yang baik, dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik pula. Dalam proses belajar tentu setiap peserta didik ingin mendapatkan prestasi yang baik dan unggul tapi terkadang apa yang dilakukan peserta didik belum tercapai. Hal ini disebabkan karena setiap daya serap pada masing-masing peserta didik itu berbeda. Ada yang sekali pertemuan mata pelajaran langsung

memahami materi, ada juga yang sudah lebih dari tiga kali pertemuan belum memahami materi yang diajarkan oleh gurunya. Maka dari itu, prestasi yang diperoleh peserta didik harus mencapai kriteria ketuntasan minimal 75. Salah satu mata pelajaran yang diharapkan untuk mempunyai prestasi yang baik adalah mata pelajaran matematika.

Menurut (Apreasta dkk 2024) matematika merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari di sekolah sekolah. Matematika merupakan suatu ilmu yang tidak hanya bersifat kuantitatif tapi juga merupakan ilmu yang bersifat sosial. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunia nyata yang terjadi secara empiris, kemudian pengalaman yang telah didapatkan akan diolah secara analisis dengan penalaran didalam struktur kognitif hingga terbentuknya konsep-konsep matematika supaya mudah dipahami oleh orang lain. Matematika dianggap sulit oleh peserta didik karena membutuhkan ketelitian dan pemikiran yang tinggi dalam mempelajarinya. Tidak hanya itu, belajar matematika juga membutuhkan penalaran dan logika yang kuat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Peneliti terdapat di link https://drive.google.com/drive/folders/1-Tiu_vXpEGVVcbUc6Pz2op0mdAr7L8k- dilakukan oleh Peneliti dengan Ibu Yenni Fitri Yanti selaku guru kelas IV SD IT Ummu Hafidzah pada tanggal 14 Januari 2025 , beliau mengatakan bahwa tantangan yang terjadi dalam proses belajar yaitu kurangnya variasi dalam pembelajaran matematika menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas serta kurangnya minat mereka terhadap pelajaran tersebut. Wali kelas

berkata beberapa siswa merasa kurang tertarik karena metode pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks dan ceramah, karena beliau belum menggunakan media pengembangan dalam proses pembelajaran, sehingga metode ini terkesan sangat jenuh dan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru masih menggunakan media pembelajaran seperti roti saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran jadi kurang menyenangkan, mengingat karakteristik anak Sekolah Dasar yang masih senang bermain. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memasukan materi pelajaran dalam suasana permainan. Maka dari itu, kreativitas dalam mengajarkan matematika merupakan salah satu faktor kunci agar matematika menjadi pelajaran yang menarik di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

Salah satu permainan yang cocok untuk dimasukkan materi pecahan senilai adalah kartu domino pecahan senilai (KAMICA). Melalui penerapan media kartu domino dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan dapat memecahkan pertanyaan yang terdapat didalam kartu domino pecahan senilai (KAMICA).

Media pembelajaran berbasis kartu domino dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, media tersebut dapat diduplikasikan untuk permainan sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis kartu domino mudah digunakan dalam pembelajaran dan praktis dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tergolong kecil.

Media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) disini bukannya seperti kartu domino yang biasa digunakan, akan tetapi melainkan sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran yang bentuknya seperti kartu domino, hanya saja yang membedakannya adalah terdapat sebuah soal dan jawaban didalam kartu tersebut akan di rancang dengan desain yang menarik berbantuan *canva*.

Canva ini berfungsi untuk membuat desain dari setiap soal dan jawaban yang terdapat pada setiap kartu domino yang berbeda. Menggunakan warna, font, gambar dan elemen yang menarik sehingga mempunyai kesan yang menarik dan tidak bosan ketika memainkan medianya.

Kelebihan dari media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) merupakan media visual dua dimensi yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Dalam media pembelajaran kartu domino peserta didik dilibatkan untuk lebih aktif dalam menemukan dan menyusun soal dengan jawaban yang saling berhubungan, sehingga pada saat memainkannya peserta didik akan mengasah otaknya dengan menggunakan kemampuan kognitifnya sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di kartu domino tersebut. Kartu domino juga dapat melatih anak untuk mengenal simbol, lambing bilangan, warna dan bentuk dari pecahan senilai. Dengan adanya kartu domino anak juga dapat bersosialisasi dengan teman di kelas karena permainan kartu domino peserta didik dapat memainkannya secara berkelompok maupun secara individu (ARDANA, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Peneliti tertarik untuk menerapkan dan mengembangkan media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) berbantuan *canva*, yang mana *canva* ini berperan dalam mendesain media KAMICA agar dapat menarik minat siswa dalam mempelajari matematika khususnya materi pecahan senilai membuat pembelajaran lebih menyenangkan agar siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka permasalahan yang diidentifikasi dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pecahan senilai.
2. Pada saat pembelajaran matematika guru belum menggunakan pengembangan media pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.
4. Guru belum pernah menerapkan media KAMICA dalam pembelajaran di matematika pada materi pecahan senilai.
5. Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang memahami materi pecahan senilai yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, Peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) dengan berbantuan *canva*.
2. Materi pelajaran dalam media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) yang akan dikembangkan hanya materi pecahan senilai pada pokok pembahasan mengenai pecahan senilai, penyederhanaan pecahan dan perbandingan pecahan yang dilakukan dikelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah dilakukan, maka Peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah?
2. Bagaimanakah Kelayakan Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah?
3. Bagaimanakah Kepraktisan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Peneliti dapat mengemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Langkah Langkah Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah.
3. Untuk mengetahui kepraktisan dari Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini dapat di jadikan sebagai kajian dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan kemampuannya melalui proses Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai).

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, dapat meningkatkan semangat belajar dan penalaran siswa serta mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Manfaat bagi Guru, sebagai tambahan masukan kepada guru bagaimana menggunakan bahan ajar, alat peraga, dan metode-metode pembelajaran untuk menyajikan pelajaran matematika yang lebih menarik.
- c. Manfaat bagi sekolah, sebagai informasi atau sumbangan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran matematika di SD IT – Ummu Hafidzah khususnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) berbatuan *canva* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang didalamnya terdapat penyederhanaan materi pecahan senilai yang dibuat dan didesain menggunakan *canva*.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) berbatuan *canva* adalah sebagai berikut.

1. Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)

Media KAMICA dikemas dalam bentuk persegi panjang. Sampul luarnya menggunakan kotak yang berbentuk balok, kartu dominonya berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5 x 3 cm. Media ini ukurannya sangat mini yang bisa dibawa kemana saja. Setian kartu terdapat gambar, angka, simbol, tulisan, dan warna yang berbeda disetiap kartunya. Komponen – komponen yang terdapat

pada media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) diantaranya: Judul / nama media , kartu domino, kotak kartu domino dan petunjuk pemakaian.

2. *Canva*

Canva ini berfungsi untuk membuat desain dari setiap soal dan jawaban yang terdapat pada setiap kartu domino yang berbeda. Menggunakan warna, font, gambar dan elemen yang menarik sehingga mempunyai kesan yang menarik dan tidak bosan ketika memainkan medianya.

3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan ini berisi mengenai cara bermain KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai). Petunjuk penggunaan ini dirancang dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan produk tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

Kerangka teori adalah gambaran atau rencana yang berisi penjelasan tentang segala sesuatu yang dijadikan bahan Penelitian berdasarkan temuan Penelitian. Kerangka teori adalah serangkaian cara berpikir yang dibangun dari beberapa teori-teori untuk membantu Penelitian dalam meneliti. Fungsi teori ini adalah untuk meramalkan, menerangkan, memprediksi dan menemukan keterpautan fakta-fakta yang ada secara sistematis (Dewi, 2021)

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Halawa, 2020) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam. Menurut (Dewi Sindi Anggila, 2021) Media adalah solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media dapat mampu menilai karakteristik siswa. Sedangkan (Made et al., 2022) berpendapat bahwa media berfungsi sebagai saluran atau sarana penyampaian yang menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima pesan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara berkomunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran didefinisikan oleh (Wirangga, 2023) sebagai segala sesuatu yang dipakai dalam menyampaikan pesan, gagasan, ataupun konsep dari pendidik pada peserta didik yang memuat materi pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Menurut (Prastiwi, 2022) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Menurut (Nuranisa, 2022) Media pembelajaran adalah sarana atau materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Dari definisi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi pesan dari sebuah materi ke peserta didik.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi yang diuraikan oleh (Halawa, 2020) media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, media pembelajaran memiliki fungsi yaitu :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Manfaat media pembelajaran yang diuraikan oleh (Nuranisa, 2022) bahwa media pembelajaran dalam aktivitas pengajaran aktivitas pengajaran mampu membangkitkan minat dan motivasi baru, memicu semangat serta dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan juga memiliki dampak psikologis yang memengaruhi reaksi siswa secara positif.

2.2.3 Jenis -Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran memiliki 4 yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba aneka (Nuranisa, 2022) Beberapa contoh dari masing-masing jenis media tersebut meliputi:

- 1) Media Audio: penggunaan perangkat seperti tape recorder, radio, telepon, piringan hitam, dan pita audio
- 2) Media Visual: Jenis ini dibagi menjadi dua bagian:
 - a) Media visual diam: Contoh termasuk foto, ensiklopedia, buku, buku referensi, surat kabar, majalah, poster, sketsa, gambar kartun, gambar ilustrasi, film rangkai (film strip), film bingkai/slide, kliping, mikrofilm, transparansi,

overhead proyektor, bagan, grafik, diagram, globe, dan peta.

b) Media visual gerak: Contohnya adalah film bisu.

3) Media Audio-Visual: Jenis ini juga dibagi menjadi dua bagian:

a) Media audio visual diam: Meliputi slide, televisi diam, film rangkai, serta buku dan suara. Media audio visual gerak: Termasuk film rangkai dan suara, video, CD, televisi, serta gambar dan suara.

4) Media Serba Aneka: Dalam kategori ini terdapat lima jenis:

a) Papan dan display: Seperti papan pameran / pengumuman / majalah dinding, papan tulis, white board, dan mesin pengganda.

b) Media tiga dimensi: Termasuk model, diorama, sampel, realia, artifact, dan display.

c) Media teknik dramatisasi: Seperti pantomim, drama, demonstrasi, bermain peran, pedalangan/panggung boneka, pawai/karnaval, dan simulasi.

d) Sumber belajar pada masyarakat: Seperti studi wisata, kerja lapangan, perkemahan.

e) Belajar terprogram komputer.

2.3 Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

2.3.1 Pengertian Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu metode pembelajaran yang dibentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Kartu domino merupakan permainan dengan 28 kartu. Peneliti memodifikasi kartu domino dengan memasukkan soal dan jawaban kedalam kartu domino dengan desain yang menarik peserta didik berbantuan canva.

Menurut Ardana (2024) kartu domino merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada kartu domino yang telah dimodifikasi. Menurut (Indriana, 2011) dalam (Lubis, 2023) kartu domino merupakan salah satu media yang masuk dalam kategori flashcard. Sedangkan menurut (Tobing, 2020) kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai 6.

Dari definisi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa kartu domino merupakan sebuah media permainan yang dimodifikasi dalam mengenal konsep materi pelajaran.

2.3.2 Manfaat Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

Manurut (Azizah, 2020) manfaat media kartu domino pecahan senilai adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya
- 2) Membantu siswa memahami konsep pecahan
- 3) Meningkatkan kemampuan belajar matematika
- 4) Membantu siswa belajar mandiri
- 5) Meningkatkan partisipasi aktif siswa
- 6) Membantu siswa merespon materi dengan baik
- 7) Memberikan alternatif media bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa

2.3.3 Pembuatan Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

Langkah – langkah membuat media kartu domino pecahan senilai dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi canva
- b. Buat ukuran kertas menjadi 5 x 3 cm
- c. Setelah ukuran disesuaikan kemudian menentukan warna background
- d. Lalu masukkan angka dan gambar pecahan
- e. Untuk salah satu ruas berisikan angka dan ruas lainnya berisikan tulisan dan gambar pecahan
- f. Lakukan cara tersebut sampai kartu ke 28
- g. Kemudian tahap terakhir mengunduh media yang sudah di desain
- h. Selanjutnya membuat cover kotak KAMICA

- i. Buat ukuran kertas 5x3 cm
- j. Buat background yang senada dengan kartu domino pertama
- k. Pilih warna, lalu buat tulisan dan pilih gambar yang sesuai
- l. Susun semenarik mungkin
- m. Kemudian buat ukuran baru lagi 5x3 cm untuk belakang cover belakang KAMICA
- n. Masukkan background
- o. Lalu buat tulisan “KAMICA” secara vertikal
- p. Di tahap terakhir membuat kotak KAMICA
- q. Pilih kerangka kotak di bagian elemen canva
- r. Lalu masukkan gambar sampul yang sudah dibuat sebelumnya kedalam kerangka kotak
- s. Sesuaikan tinggi dan lebarnya menggunakan kursor
- t. Selanjutnya download media yang sudah dibuat

2.3.4 Pengembangan Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

Peneliti melakukan pengembangan pada sebuah produk media pembelajaran kartu domino pecahan senilai (KAMICA) dalam materi pecahan senilai. Media kartu domino pecahan senilai yang dikembangkan dengan bantuan *canva*. *Canva* dalam media pembelajaran berfungsi untuk mendesain, memberi angka, gambar, tulisan, memilih warna, font dan ukuran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Media KAMICA ini membantu meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya, membantu siswa memahami konsep pecahan, meningkatkan kemampuan belajar matematika mengenai pecahan senilai di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino Pecahan Senilai (KAMICA)

Menurut Palma Larisyah Lubis (2023) terdapat beberapa kelebihan dari media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) yaitu :

1. Praktis bisa digunakan setiap waktu dan tempat
2. Tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya
3. Dapat mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa
4. Menuntut semua siswa untuk terlibat

Sedangkan kekurangan media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) menurut Aini (2010) yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino
3. Mengganggu ketenangan belajar kelas lain. Setelah

2.4 Pengertian Pecahan

Pecahan, dalam bahasa Inggris *fraction*, berasal dari kata Latin *fractio* (kata benda dari *frangere*). Kata *frangere* ini berarti memecah (Sari, 2022). Pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda “yaitu apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan itu menciptakan lambang

lambang dasar suatu pecahan. Sedangkan maksud dari himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan semula” adalah suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan.

Pecahan terbentuk karena suatu benda atau sekumpulan benda yang akan dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Setiap bagian mempunyai nilai pecahan. Pecahan sendiri merupakan bilangan yang berbentuk $\frac{a}{b}$ dengan $b \neq 0$. Dimana a sebagai pembilang dan b sebagai penyebut. Pecahan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b.

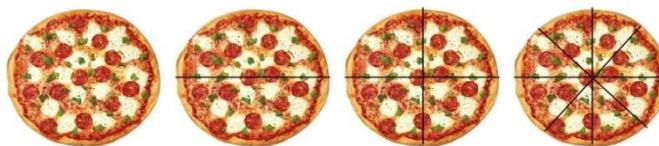
$$\frac{1}{2}$$

Keterangan :

1 adalah pembilang

2 adalah penyebut

Pecahan dapat digunakan untuk menyebutkan bagian dari sekelompok benda. Contohnya :



Gambar 2.1 Gambar pizza

Pada gambar diatas, terlihat ada pizza yang semula utuh kemudian dibagi menjadi beberapa bagian yang sama. Awalnya dibagi menjadi 2 dan 4 bagian sama besar. Kemudian pizza dibagi lagi menjadi 8 bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan. Pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongannya dapat dinyatakan dengan $\frac{1}{2}$. Kemudian, pizza dipotong menjadi empat bagian sama besar. Setiap potongannya dinyatakan dengan $\frac{1}{4}$. Selanjutnya, pizza dipotong menjadi delapan bagian sama besar. Setiap potongannya dinyatakan dengan $\frac{1}{8}$. Jadi, bilangan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{8}$ disebut pecahan.

2.5 Pengertian Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang ditulis dalam bentuk yang berbeda, tetapi mempunyai nilai yang sama.

Pada ilustrasi diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Gambar (i) luas daerah yang diarsir ada 1 dari 2 bagian. Jadi, bentuk pecahannya $\frac{1}{2}$.
- b. Gambar (ii) luas daerah yang diarsir ada 2 dari 4 bagian. Jadi, bentuk pecahannya $\frac{2}{4}$.
- c. Gambar (iii) luas daerah yang diarsir ada 4 dari 8 bagian. Jadi, bentuk pecahannya $\frac{4}{8}$.

Jika diamati dengan seksama, bagian yang diarsir memiliki luas yang sama. Jadi, pecahan $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{4}{8}$ atau dikatakan pecahan $\frac{1}{2}$ senilai dengan $\frac{2}{4}$ dan senilai $\frac{4}{8}$.

Berdasarkan ilustrasi diatas, dapat disimpulkan bahwa pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya tidak akan berubah. Walaupun pembilang dan penyebutnya dikalikan atau dibagi dengan bilangan sama dan bukan nol (pecahan yang memiliki pebandingan tetap).

Dari pengertian pecahan nilai tersebut, maka untuk menentukan pecahan senilai digunakan cara sebagai berikut.

- a. Pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$ adalah sebagai berikut.

$$\frac{2}{3} = \frac{2 \times 2}{3 \times 2} = \frac{4}{6} \qquad \frac{2}{3} = \frac{2 \times 3}{3 \times 3} = \frac{6}{9} \qquad \frac{2}{3} = \frac{2 \times 4}{3 \times 4} = \frac{8}{12}$$

Jadi, pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{3}$ adalah $\frac{4}{6}$, $\frac{6}{9}$, dan $\frac{8}{12}$.

- b. Pecahan yang senilai dengan $\frac{28}{42}$ adalah sebagai berikut.

$$\frac{28}{42} = \frac{28 \div 2}{42 \div 2} = \frac{14}{21} \qquad \frac{28}{42} = \frac{28 \div 7}{42 \div 7} = \frac{4}{6} \qquad \frac{28}{42} = \frac{28 \div 14}{42 \div 14} = \frac{2}{3}$$

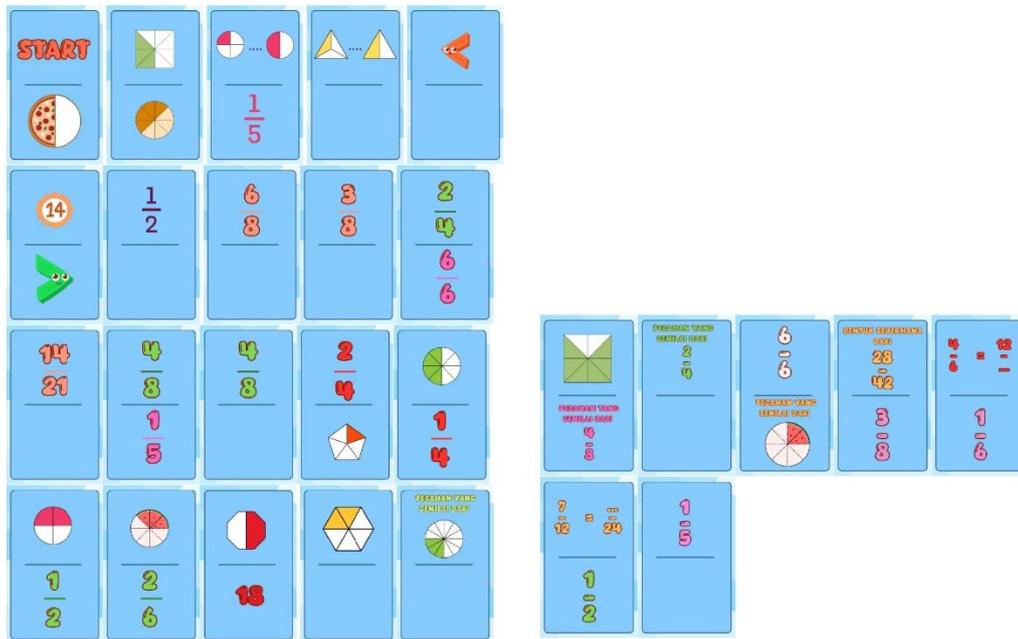
Jadi, pecahan yang senilai dengan $\frac{28}{42}$ adalah $\frac{14}{21}$, $\frac{4}{6}$, dan $\frac{2}{3}$.

2.6 Spesifikasi Media KAMICA Berbantuan Canva

Judul Penelitian yang diambil Peneliti ini dimana fokus tertuju dalam pembelajaran akan dipergunakan serta difungsikan dalam pembelajaran Matematika ini yaitu Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva. Media KAMICA dikemas dalam bentuk persegi panjang.

Sampul luarnya menggunakan kotak yang berbentuk balok, kartu dominonya berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5 x 3 cm. Media ini ukurannya sangat mini yang bisa dibawa kemana saja. Setiap kartu terdapat gambar, angka, simbol, tulisan, dan warna yang berbeda disetiap kartunya. Komponen – komponen yang terdapat pada media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) diantaranya: Judul / nama media , kartu domino, kotak kartu domino dan petunjuk pemakaian.

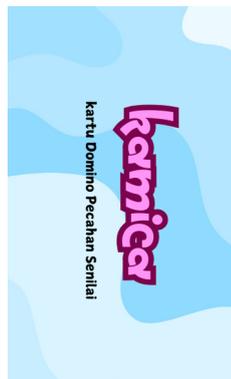
Canva ini berfungsi untuk membuat desain dari setiap soal dan jawaban yang terdapat pada setiap kartu domino yang berbeda. Menggunakan warna, font, gambar dan elemen yang menarik sehingga mempunyai kesan yang menarik dan tidak bosan ketika memainkan medianya. KAMICA juga menyediakan petunjuk penggunaan yang terdapat pada kotak KAMICA. Petunjuk penggunaan ini berisi mengenai cara bermain KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai). Petunjuk penggunaan ini dirancang dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan produk tersebut.



Gambar 2.2 Desain Media Kartu Domino Pecahan Senilai



Gambar 2 3 Desain Kotak Penyimpanan KAMICA



Gambar 2 4 Cover Belakang KAMICA

2.7 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual Penelitian adalah hubungan atau keterkaitan antara konsep – konsep pada variabel Penelitian. Jika keterkaitan antara variabel dapat diketahui , maka Penelitian akan lebih mudah merumuskan hipotesis. Kerangka konseptual yang perinci dapat membantu Penelitian untuk menemukan pertanyaan Penelitian dan mengembangkan prosedur untuk dapat menemukan jawaban atau solusi terhadap pertanyaan tersebut.

Permasalahan yang terjadi adalah guru belum pernah membuat dan menggunakan media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) ini. Media KAMICA ini merupakan media inovatif yang dirujuk pada mata pelajaran matematika mengenai materi pecahan senilai. Untuk memaksimalkan penggunaan dari pengembangan media KAMICA yang menarik dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian membuat desain khusus dalam pengembangan media KAMICA ini dengan bantuan aplikasi canva dalam mendesain kartu domino. KAMICA ini terdapat 28 kartu, yang mana setiap kartu terdiri dari 2 soal, bagian atas dan bagian bawah. Soal yang terdapat pada kartu domino ini mengenai materi

pecahan senilai. Konsep ini menggunakan metode bermain selainya bermain kartu domino, ini akan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (analisa), Design (disain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi), Evaluation (evaluasi/umpan balik) (HARIATI, 2022) sebagai berikut:

1. Analysis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Design

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blueprint) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Pada tahap desain ini diperlukan: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (specific, measurable, applicable, realistic, dan Times). Selanjutnya menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat

harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

3. Development

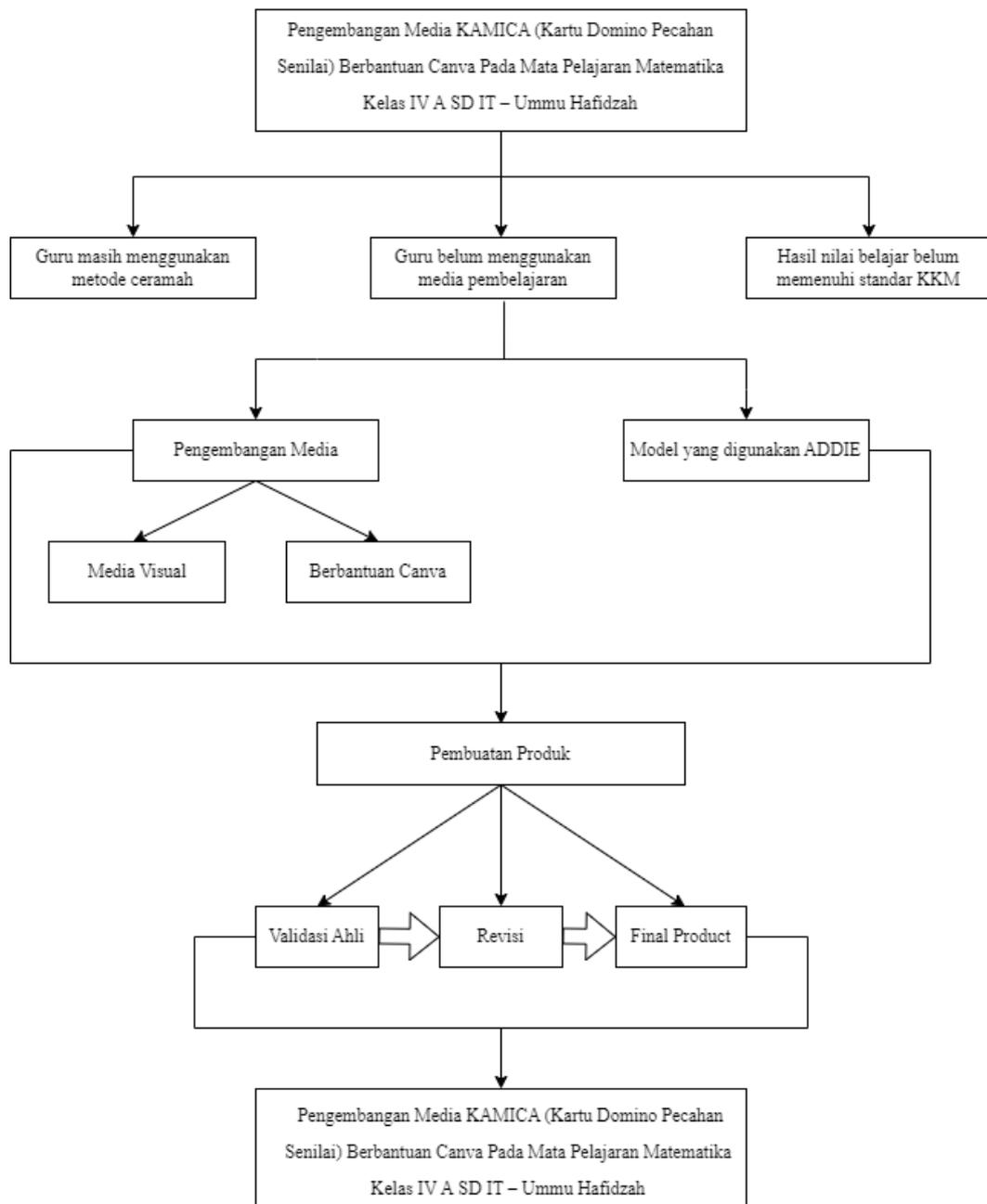
Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, misal diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.

4. Implementation

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa

diimplementasikan. Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstall. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau setting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian *Research and Development* (Penelitian atau pengembangan) dengan menggunakan model ADDIE. Untuk lebih mempermudah alur kerangka berpikir maka dibentuk dalam sebuah bagan yang menjelaskan tahap atau proses yang dilakukan.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

BAB III

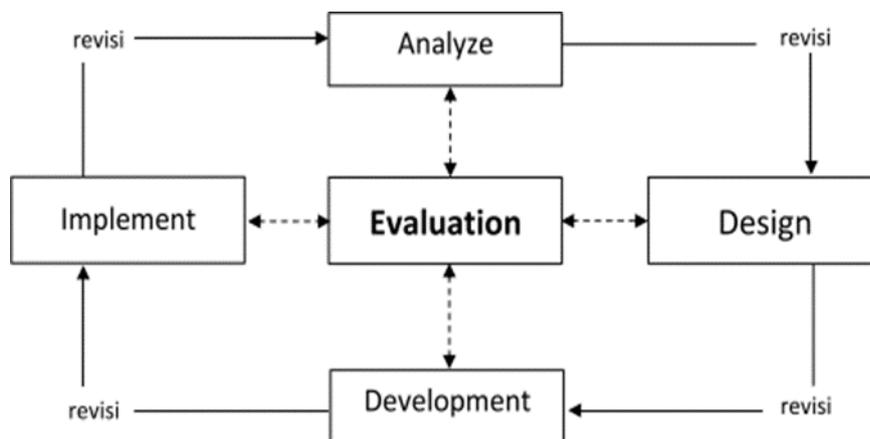
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang Peneliti gunakan pada Penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Penelitian dan pengembangan adalah metode Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Konsep pengembangan pada Penelitian ini mengikuti konsep ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Sifat dari pengembangan produk yaitu bersifat edukatif yang digunakan dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan Peneliti meliputi menganalisis munculnya permasalahan, analisis kebutuhan, merancang produk ataupun media, uji coba pemakaian produk, revisi produk atau media Kembali, pengembangan produk secara massal. Dalam ranah Pendidikan, diharapkan bahwa hasil-hasil dari Penelitian *Research and Development* (R&D) dapat meningkatkan efisiensi pendidik, dengan menghasilkan lulusan dalam jumlah signifikan, memiliki kualitas yang tinggi, dan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Jenis data yang digunakan dalam Penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di peroleh dari kritik dan saran dari para validator dan koresponden uji coba. Sedangkan data kuantitatif berupa nilai hasil validasi ahli dan uji coba lapangan pada siswa berupa nilai angket.

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran, adapun tahapan dari pelaksanaan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

1. Analysis / Analisis

Pada tahap ini, terdapat dua proses utama yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan, tujuannya adalah untuk menerapkan dan menetapkan materi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik.

1) Analisis kinerja

Dalam tahap analisis kinerja, Peneliti melakukan studi pustaka untuk mengkaji masalah yang ada dalam lingkungan pendidikan. Melalui kajian pustaka ini, Peneliti berusaha menawarkan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Selanjutnya, dilakukan klarifikasi untuk memastikan apakah solusi yang dipilih sudah tepat dan efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi.

2) Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, Peneliti melakukan analisis kebutuhan yang penting untuk pengembangan sekaligus pengujian media kartu domino pecahan senilai. Untuk mengumpulkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait penggunaan media kartu domino pecahan senilai. Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik ini akan menjadi acuan dalam pengembangan media kartu domino pecahan senilai.

2. *Design*

Pada tahap ini, setelah dilakukan analisis untuk menentukan bentuk, isi, dan komponen dari media kartu domino pecahan senilai yang sesuai dengan materi serta kebutuhan peserta didik, Peneliti akan menyusun segala hal yang diperlukan untuk pengembangan media tersebut dengan sistematis. Rancangan yang diciptakan oleh Peneliti akan mencakup desain produk materi maupun desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku yang ada, yang kemudian akan dikembangkan menjadi rancangan desain produk untuk dimasukkan ke dalam media. Materi yang dipilih akan menjadi dasar dalam menyusun desain produk dan desain materi yang akan dimanfaatkan dalam kartu domino pecahan senilai. Selanjutnya, pada tahap ini, Peneliti juga akan menyusun lembar validasi untuk media dan materi, yang kemudian akan diserahkan kepada ahli guna diuji kevalidannya.

3. Development

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media kartu domino pecahan senilai pada mata materi pecahan senilai akan diuji coba untuk membenarkan apakah media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan.

4. Implementation

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

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

3.2 Tahapan Penelitian Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT – Ummu Hafidzah Kelas IV A yang beralamatkan di Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam Penelitian ini adalah media kartu domino pecahan senilai (KAMICA) pada materi pecahan senilai dikelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Dengan pengujian kelayakan media yaitu satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli bahasa, satu orang dosen ahli materi, dan satu orang guru mata pelajaran matematika.

2. Objek Penelitian

Objek dalam Penelitian ini adalah media kartu domino pecahan senilai pada materi pecahan senilai dikelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 9 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 11 orang.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Pada Penelitian ini jawaban pada setiap item pernyataan menggunakan skala likert dengan preferensi. Lembar angket ini untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen Media. Adapun angket Penelitian ini adalah skala likert. Angka skala likert ini menggunakan 5 jawaban alternatif. masing-masing alternatif jawaban dalam

Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Skor

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (SETYOWATI, 2020)

Angket yang digunakan oleh Peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah Media yang telah dikembangkan valid atau tidak valid. Instrument validasi ahli pada penelitian ini terdiri dari 3 macam yaitu

3.2.4 Instrumen Kevalidan Media

Instrumen kevalidan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan peneliti merupakan jenis angket tertutup digunakan untuk mengukur kevalidan media yang telah di kembangkan dari segi materi, bahasa dan media.

1. Angket Materi

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari isi materi dari media kartu domino pecahan senilai . Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen validasi ahli materi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Materi

No	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan TP Dan CP	1,2,3
2	Keakuratan materi	4,5,6,7,8,9,
3	Pendukung materi pembelajaran	10,11,12,13
4	Kemutakiran materi	14,15

Rumus Penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

2. Angket Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui masukan atau rekomendasi validator dari segi bahasa tentang media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Bahasa

Aspek	Indikator	Item
Kelugasan	Struktur kalimat efektif	1
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	2
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau Informasi	3
Kaidah Bahasa	Ketepatan menggunakan Bahasa	4

Aspek	Indikator	Item
Istilah dan symbol	Ketepatan menggunakan ejaan	5
	Kalimat yang digunakan sederhana	6

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

3. Angket Desain Media

Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam pengukuran kelayakan dari segi design media kartu domino pecahan senilai dengan bantuan *canva* yang berperan untuk mendesain dari setiap kartu yang terdapat pada media kartu domino pecahan senilai. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumennya :

Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	Jenis bahan yang digunakan	1
	Ukuran KAMICA	1
	Keawetan KAMICA	1
Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Kepraktisan media (mudah disimpan dan	1

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	dipindahkan)	
	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	1
	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	1
Ilustrasi Gambar	Kejelasan gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Keterpaduan warna gambar	1
	Komposisi warna, gambar dan tulisan	1
	Ketertarikan warna pada cover	1
Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	1
	Kejelasan tulisan	1
Jumlah		16

Rumus Penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

3.2.5 Instrumen Kepraktisan Media

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yaitu angket. Angket disebarkan untuk mengukur media kartu domino pecahan senilai yang

dikembangkan mempunyai nilai kepraktisan sebagai media pembelajaran.

Adapun instrumen kepraktisan dalam Penelitian ada 2 jenis, yaitu:

1. Angket respon guru

Angket ini diperuntukkan kepada guru pada saat melakukan uji coba produk pengembangan secara langsung. Instrumen guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media kartu domino pecahan senilai.

Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.5 Kisi – kisi angket respon guru

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan Bahan ajar	Tampilan media menarik	1,2,
		Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	3,4,5
		Tata penulisan dan bahasa bersifat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	6,7
2	Penyajian materi Bahan ajar	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran	8
		Materi dalam media diuraikan dengan jelas	9
3	Penggunaan Bahan ajar	Materi mudah dipahami	10

Nilai Kepraktisan : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Skor maksimum

2. Angket respon siswa

Instrumen akan diserahkan kepada siswa, setelah dilakukan uji coba kepraktisan media. Instrumen ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media kartu domino pecahan senilai yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrument kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan	Kejelasan teks	1
		Kejelasan gambar	2,3
		Kemenarikan gambar	5,6
		Kesesuaian materi dengan gambar	7
2	Penyajian materi	Penyajian kalimat	8
		Kejelasan istilah	9
3	Manfaat	Peningkatan motivasi	10

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai Praktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

3.2.6 Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media kartu domino pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Data yang

diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut :

1) Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media kartu domino pecahan senilai berbantuan *canva* yang telah dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang digunakan skala likert berupa ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Skala Likert Kevalidan

Skor	Kriteria
4	Sangat valid
3	Valid
2	Tidak valid
1	Sangat tidak valid

Media kartu domino pecahan senilai dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menyatakan bahwa media kartu domino pecahan senilai sudah memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal.

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus berikut :

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

Sumber : (Nuraisyah, 2023)

Keterangan :

P = Persentase

X = Skor yang diberikan responden pada suatu item

X_i = Skor tertinggi (ideal) pada satu item Rumus

Untuk menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus sebagai

berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Sumber : (Nuraisyah, 2023)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum X_i$ = Jumlah skor tertinggi

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteria tingkat kevalidan, yaitu :

Tabel 3.8 Penilaian Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber (Nuraisyah, 2023)

Dari tabel kriteria kevalidan media diatas, jika hasil validasi media para ahli mencapai persentase nilai minimal 61% - 80% maka media dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validasi hanya mencapai 41% - 60% maka dinyatakan cukup valid tapi melakukan revisi besar.

2) Analisis Uji Kepraktisan

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru an respon peserta didik yang diberikan kepada guru dan peserta didik, kemudian skor dari repson guru dan peserta didik diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya adapun pengukuran yang digunakan pada isntrumen kepraktisan respon guru dan peserta didik adalah skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skala Likert Kepraktisan

Skor	Kriteria
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 setiap indikator yang diberikan kepada guru dan peserta didik, agar media big book dapat hasil dari kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai.

Menghitung presentasi jumlah nilai respon peserta didik dan guru untuk semua pernyataan, dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Sumber : (Nuraisyah, 2023)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah skor tertinggi

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteri tingkat kepraktisan, yaitu

Tabel 3.10 Penilaian Kriteria Kepraktisan

Penilaian	Kriteria
80% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Wartini, 2021)

Dari tabel diatas, jika angket respon guru dan peserta didik mencapai 61%- 80% maka media roda pintar membaca dinyatakan praktis. Jika hasil respon guru dan peserta didik hanya mencapai 21% - 40% maka media kartu domino pecahan senilai hanya dinyatakan tidak praktis

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam proses Penelitian dan pengembangan, penciptaan produk memerlukan serangkaian eksperimen yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Pengujian internal terdiri dari penilaian ahli desain serta pengujian ahli isi/materi. Proses pengujian kelayakan produk mencakup langkah-langkah berikut:

1. Penyusunan instrument uji kelayakan produk berdasarkan indicator penilaian yang telah ditentukan
2. Pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran
3. Analisis hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan sesuai dengan temuan yang muncul
4. Konsultasi hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji kelayakan, Peneliti menggandeng seorang ahli desain yang merupakan seorang dosen PGSD FKIP UMSU, dengan keahlian dalam mengevaluasi desain media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan

mendapatkan saran perbaikan dari desain dan ahli materi. Selanjutnya produk hasil perbaikan dan konsultasi akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah melalui uji internal atau uji kelayakan produk, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Menyatakan bahwa uji eksternal ini sering disebut sebagai pengujian lapangan atau field testing, yang dilakukan dengan mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dalam situasi yang nyata.

Uji eksternal melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek-aspek yang diuji meliputi daya tarik, kemudahan penggunaan produk, dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengujian eksternal ini menggunakan instrument berupa angket yang telah disusun sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini untuk menilai tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. *Analysis, design, development, Implementation, evaluate*. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

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 mengklarifikasi 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 diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran kartu domino pecahan senilai berbantuan *canva*. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan- pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran kartu domino pecahan senilai. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu domino pecahan senilai berbantuan *canva*.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, mencakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a) Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, Peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada media kartu domino pecahan senilai : (1) Judul/nama media, (2) *desaign canva*.

b) Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, Peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c) Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media kartu domino pecahan senilai berbantuan *canva* pada mata pelajaran Matematika akan diuji coba untuk membenarkan apakah, sementara ahli materi meninjau isi

materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam media yang sedang dikembangkan.

Media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran akan masuk ke tahap:

a) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Tahapa media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji kelayakannya. Adapun validator yang akan menguji adalah validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk menguji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas IV A. Kemudian saran dari setiap validator dan praktis digunakan sebagai revisi produk untuk diperbaiki agar menjadi lebih baik, efektif, dan dapat meningkatkan kualitas yang lebih baik.

b) Uji Kelompok peserta didik

Uji coba ini dilakukan setelah revisi produk, maka di uji coba kembali secara kelompok . Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh 20 peserta didik yang mewakili populasi target.

4. Implementasi (*Implementaion*)

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

1. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
 2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.
5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi yaitu proses melihat produk pembelajaran yang sudah diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti tidak melakukan tahap evaluasi, Peneliti hanya sampai tahap implementasi.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Proses pelaksanaan peneliti yakni diawali dengan observasi lapangan, media kartu domino pecahan senilai berdasarkan hasil identifikasi siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada siswa. Produk dalam pengembangan berupa media kartu domino pecahan senilai pada materi pecahan senilai.

Pengujian ini bertujuan untuk melihat respons siswa terhadap media yang digunakan. Peneliti mengamati tingkat keterlibatan siswa dan memperoleh umpan balik dari guru serta siswa melalui angket yang disebar. Berdasarkan hasil pengujian dan respons siswa, media kartu domino pecahan senilai kemudian direvisi untuk meningkatkan kelayakannya dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam metode Penelitian Pengembangan, yaitu Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media KAMICA. Sifat dari pengembangan produk yaitu bersifat edukatif yang digunakan dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan Peneliti meliputi menganalisis munculnya permasalahan, analisis kebutuhan, merancang produk ataupun media, uji coba pemakaian produk, revisi produk, kembali pengembangan produk secara masak. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) yang di produksi menggunakan kertas foto glossy.

Validasi produk ini dilakukan oleh sejumlah dosen ahli dalam bidang media, bahasa, serta materi dan juga di verifikasi oleh guru kelas. Proses pengembangan media pembelajaran ini mengikuti metode Sugiyono. Tahapan-tahapan yang harus dilalui sesuai dengan metode pengembangan Sugiyono dengan menggunakan Model ADDIE meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* tetapi dalam penelitian ini hanya sampai tahap *Implementation* atau implementasi saja. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis kepada siswa, setelah melalui tahapan penelitian dan pengembangan produk yang teliti, didapatkan hasil sebagai berikut :

4.1.1 Tahap Analysis

Tahap analysis atau tahap mencari informasi adalah tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk memenuhi kebutuhan di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Pada tahap ini, dilakukan analisis yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pembelajaran, tujuannya adalah agar media tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan manfaat kepada siswa. Salah satu cara untuk memastikan bahwa media pembelajaran efektif adalah dengan memenuhi kebutuhan siswa di dalam kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara sekaligus diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Yenni Fitri Yanti selaku guru kelas IV SD IT Ummu Hafidzah pada tanggal 14 Januari 2025, beliau mengatakan bahwa tantangan yang terjadi dalam proses belajar yaitu kurangnya variasi dalam pembelajaran matematika menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas serta kurangnya minat mereka terhadap pelajaran tersebut. Wali kelas berkata beberapa siswa merasa kurang tertarik karena metode pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks dan ceramah, karena beliau belum menggunakan media pengembangan dalam proses pembelajaran, sehingga

metode ini terkesan sangat jenuh dan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru masih menggunakan media pembelajaran seperti roti saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran jadi kurang menyenangkan, mengingat karakteristik anak Sekolah Dasar yang masih senang bermain. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memasukan materi pelajaran dalam suasana permainan. Maka dari itu, kreativitas dalam mengajarkan matematika merupakan salah satu faktor kunci agar matematika menjadi pelajaran yang menarik di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

Dari permasalahan di atas maka solusinya dengan menciptakan permainan yang edukasi untuk dimasukkan materi pecahan senilai adalah kartu domino pecahan senilai (KAMICA). Melalui penerapan media kartu domino dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan dapat memecahkan pertanyaan yang terdapat didalam kartu domino pecahan senilai (KAMICA).

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa adalah langkah yang digunakan peneliti untuk memahami karakteristik siswa, yang menjadi dasar dalam menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini di dasarkan pada pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapann dapat meningkatkan minat belajar siswa tentang pecahan senilai. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat

membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas.

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

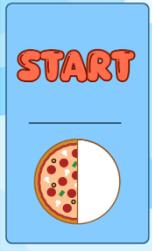
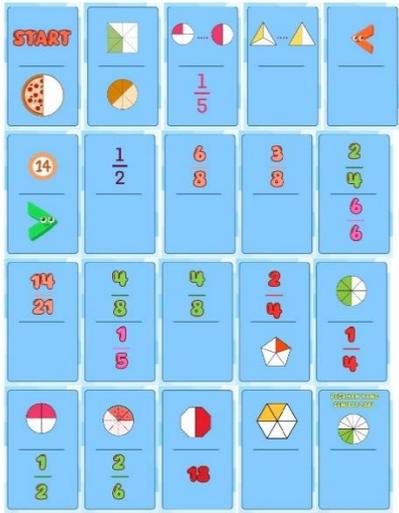
Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 14 Januari 2025 di IV SD IT Ummu Hafidzah bersama guru kelas IV A Ibu Yenni Fitri Yanti, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang akan digunakan dalam perangkat pembelajaran. Peneliti memilih materi pada bab 4 “Pecahan Senilai”. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).

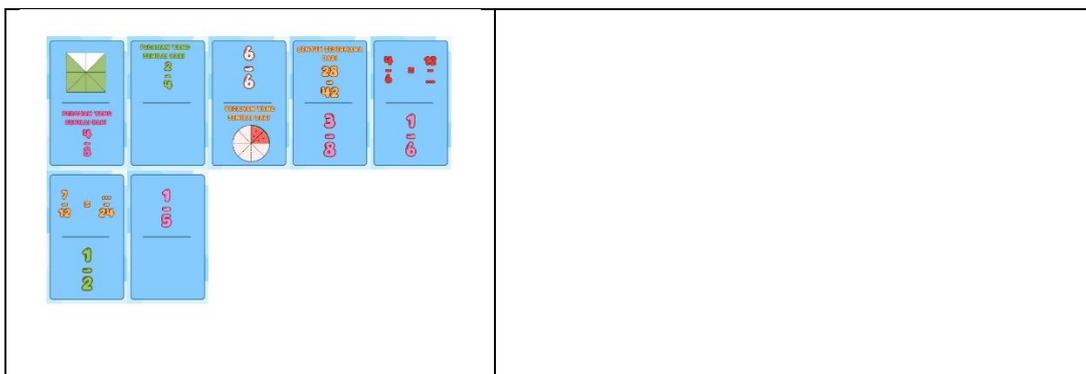
4.1.2 Tahap Design

4.1.2.1 Perancangan Komponen Media Pembelajaran

Dalam tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain:

Gambar	Keterangan
	<p>Media KAMICA ini dibuat menggunakan aplikasi <i>canva</i> Premium. Untuk bagian kotak dari media KAMICA Peneliti mendesain gambar depannya seorang guru sedang mengajar materi pecahan ke siswa. Dengan judul KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai). Untuk cover belakang peneliti membuat petunjuk permainan KAMICA, yang bertujuan untuk</p>

	<p>mempermudah guru maupun siswa dalam melakukan permainan media KAMICA. Cover kotak ini desain dengan warna-warna yang menarik siswa dan juga disertakan gambar – gambar pendukung menariknya media KAMICA.</p>
	<p>Pada cover belakang media KAMICA terdapat latar belakang yang bertuliskan KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) dengan bentuk tulisan secara vertikal. Dengan memadukan warna yang menarik pada tulisan.</p>
	<p>Pada gambar pertama terdapat tulisan “START” artinya orang yang mendapatkan kartu tersebut sebagai pemain pertama. Lalu gambar dibawah terdapat soal. Yang harus disambung ke jawaban pada kartu lain.</p>
	<p>Pada gambar kedua dan ketiga terdapat 28 kartu, disetiap kartu terdapat garis tengah. Terdapat soal 2 gambar pecahan berbeda dalam 1 kartu, lalu terdapat angka pecahan atas dan bawah yang berbeda, terdapat diatas angka pecahan dan di bawah gambar pecahan, begitu sebaliknya dan yang terakhir terdapat angkat pecahan di atas dan dibawahnya kosong artinya tidak terdapat soal maupun jawaban.</p>



Gambar 4.1 Media KAMICA

4.1.2.2 Penyusunan Materi Media Pembelajaran

Penyusunan isi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran disesuaikan dengan perancangan komponen media pembelajaran selain itu materi yang telah di tentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ada. Berikut materi yang terdapat di dalam media pembelajaran KAMICA:

1. Penjelasan mengenai pecahan senilai dari pecahan
2. Penjelasan mengenai perbandingan pecahan
3. Penjelasan mengenai penentuan nilai pecahan dari setiap bagian gambar pecahan
4. Penjelasan mengenai penyederhanaan pecahan

4.1.2.3 Perancangan Instrumen

Instrumen atau alat penilaian media disusun untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuannya. Instrumen yang digunakan adalah angket, dimana angket yang

digunakan ada dua yaitu angket validasi dan angket kepraktisan. Instrumen yang divalidasi meliputi : (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media, dan (c) instrumen ahli bahasa. Sedangkan untuk instrumen kepraktisan meliputi : (a) angket respon guru dan, (b) angket respon siswa.

4.1.3 Tahap Development

Pada tahap ini, dijelaskan tiga aspek utama mengenai validitas media pembelajaran KAMICA, yaitu : (1) Validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli bahasa, dan (3) validasi oleh ahli desain. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana “SS=5”, “S=4”, “RR=3”, “TS=2” dan, “STS=1”. Hasil penilaian dari ahli materi, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk media KAMICA dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.1 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Yenni Fitri Yanti S. Pd	71	75	94,6%	Sangat Valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$= 94,6\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan memiliki presentase nilai 94,6%, masuk dalam katagori “sangat valid”. Dengan demikian, materi yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

4.1.1.1 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana “SS=5”, “S=4”, “RR=3”, “TS=2” dan, “STS=1”. Hasil penilaian dari ahli bahasa, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran KAMICA dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Amin Basri, S. PdI., M. Pd	25	25	100%	Sangat Valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{25}{25} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang diberikan oleh ahli bahasa, diperoleh bahwa bahasa yang disajikan memiliki presentase nilai 100%, masuk dalam katagori “ Sangat Valid”. Dengan demikian, bahasa yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli deszin media ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana “SS=5”, “S=4”, “RR=3”, “TS=2” dan, “STS=1”. Validasi ahli desain media dilakukan 2 kali poertemuan, validator melakukan revisi pada pertemuan 1 mengenai desain media KAMICA yang dibuat Peneliti .

Table 4.3 Sebelm Revisi dan Sesudah revisi Media KAMICA

No	Revisi Produk	Pertemuan
1	Memperbaiki konsistensi penggunaan font	1
2	Memperbaiki penggunaan kalimat yang tepat	1
3	Memperbaiki kesesuaian warna pada karakteristik peserta didik	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi yang dilakukan oleh ahli desain media, menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media mendapatkan katagori “sangat valid”.

Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media

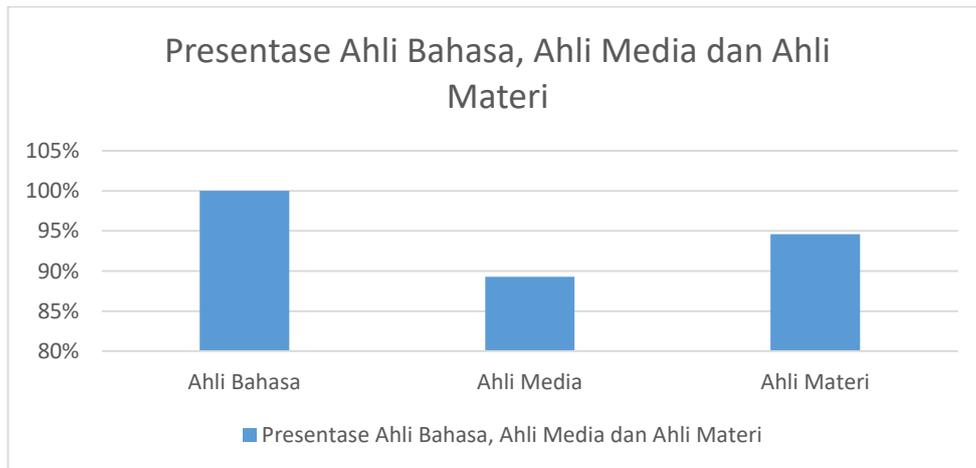
Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd.,M.Pd	67	75	89,3%	Sangat Valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89,3\%$$

Berdasarkan hasil validasi desain media yang diberikan oleh ahli desain media, diperoleh bahwa desain yang disajikan memiliki presentase nilai 89,3%, masuk dalam katagori “sangat valid”. Dengan demikian, desain media yang dikembangkan dalam bahan ajar ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.



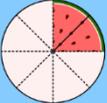
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

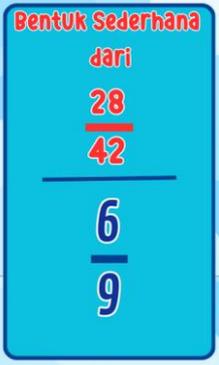
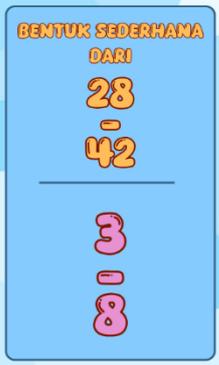
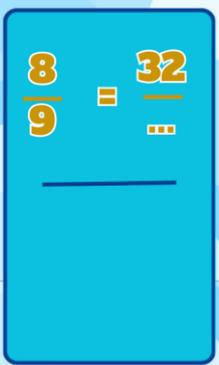
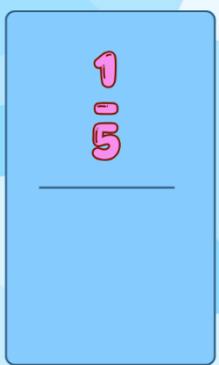
Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 94,60%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sementara itu, validasi oleh ahli desain media menunjukkan rata-rata 89,3% yang juga termasuk sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4.5 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Media KAMICA

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

2	<p>Pecahan yang senilai dengan</p>  <hr/> 	 <hr/>
3	 <hr/> $\frac{3}{8}$	 <hr/> $\frac{1}{5}$
4	$\frac{2}{4}$ <hr/> $\frac{6}{8}$	$\frac{2}{4}$ <hr/> $\frac{6}{6}$
5	$\frac{4}{8}$ <hr/> 	$\frac{4}{8}$ <hr/>

6	 <p>Pecahan Senilai Dengan</p> $\frac{2}{3}$	 <hr/>
7	<p>Pecahan senilai dari</p>  <hr/> <p>36</p>	<p>PECAHAN YANG SENILAI DARI</p>  <hr/>
8	<p>Pecahan yang senilai dengan</p> $\frac{2}{3}$ <hr/> $\frac{4}{8}$	<p>PECAHAN YANG SENILAI DARI</p> $\frac{2}{4}$ <hr/>
9	$\frac{1}{6}$ <hr/>  <p>BENTUK PECAHAN YANG SENILAI DENGAN PECAHAN DIATAS ADALAH...</p>	$\frac{6}{6}$ <hr/> <p>PECAHAN YANG SENILAI DARI</p> 

10		
11		

4.1.1 Tahap Implementation

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran KAMICA dilaksanakan pada hari senin, 11 juni 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi 2 jam pelajaran (2 X 35 menit), yaitu dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Materi yang dibahas adalah “Pecahan Senilai”. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan dari modul pembelajaran yang telah disusun.



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah implementasi media pembelajaran. Implementasi bertujuan menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk sebagai berikut:

1. Uji coba produk yang mencakup uji kepraktisan bagi pendidik dengan satu responden dari guru kelas.
2. Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 20 siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan adalah sebagai berikut:

4.1.1.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

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

Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Yenni Fitri Yanti S.Pd	47	50	94%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan hasil respon guru yang telah diberikan, media pembelajaran memperoleh presentase nilai 94% dalam katagori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berhasil mecapai tujuannya, yakni mendapatkan respon positif dari guru untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.

4.1.4.2 Hasil Uji coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk, dilakukan uji coba dengan 20 responden siswa kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Tahap ini bertujuan untuk sejauh mana produk ini digunakan. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah di tetapkan di Modul Pembelajaran, dengan pemaparkan materi menggunakan media pembelajaran KAMIICA selama 2 X 35 menit. Uji coba ini

melibatkan pemberian media pembelajaran kepada siswa untuk dilihat dan dipelajari, kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan dan kepraktisan pada media pembelajaran tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Khairunnisa	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96%
2	Rinjani Fenika	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
3	Lakesya Sakhi	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	94%
4	Ayaknafiansyah	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	43	86%
5	Peratama	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	46	92%
6	Anisa Tungga Dewi	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	98%
7	Sintia Al Azhara	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
8	Raza Sembiring	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	45	90%
9	Ayla Olivia	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	94%
10	Harif Alzuma	5	3	5	5	3	4	5	4	3	5	42	84%
11	Hafidz Maulana	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	46	92%
12	Dara Jelita Tanjung	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
13	Ain Nadiva Qurata	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	43	86%
14	Rafi Falih Sunni	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	46	92%
15	Khanza Ufairah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	92%
16	Zahira Sakhi	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	96%
17	Adeva Nazma Bakri	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	90%
18	Irsyad Hanafi	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46	92%
19	Aditya Pratama	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	45	90%
20	Shofa Marwa Ramadani	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%
Jumlah											921	92,1%	

Tabel 4.8 Hasil Uji kepraktisan Siswa

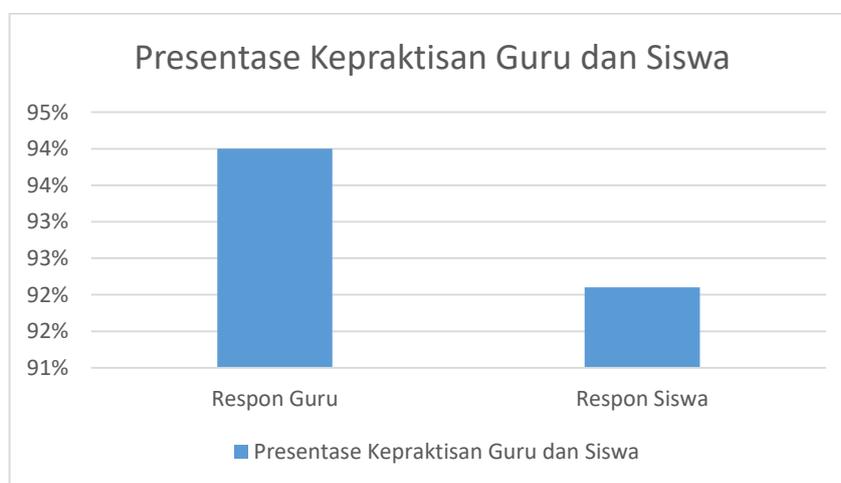
Nama	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Siswa kelas IV A	921	1.000	92,1%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{921}{1.000} \times 100\%$$

$$= 92,1\%$$

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya, yakni mendapatkan respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah.



Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 94% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar rata rata 92,1% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

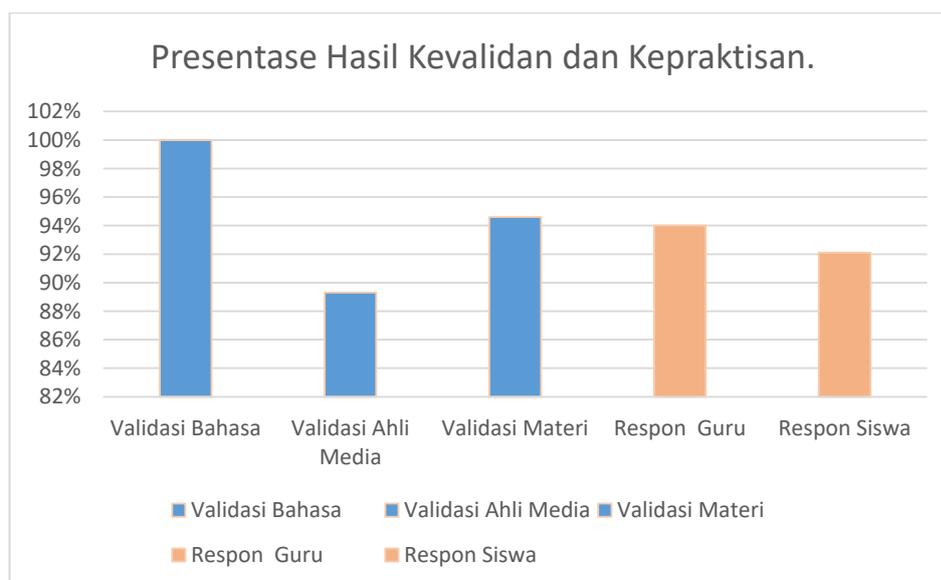
4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil Penelitian di SD IT Ummu Hafidzah yang merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa materi pecahan senilai sebagai

salah satu cara pemenuhan kebutuhan dengan kriteria valid dan praktis. Pada bagian ini terdapat pembahasan mengenai hasil Penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media KAMICA yang berisi tentang materi pecahan senilai. Materi dalam media KAMICA mencakup topik pecahan senilai dari pecahan, perbandingan pecahan, penentuan nilai pecahan dari setiap bagian gambar pecahan dan penyederhanaan pecahan. Tujuan dari media KAMICA ini adalah untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran siswa sejak dini. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi dari warna gambar dan rangkaian materi yang kreatif dan inovatif, serta menyenangkan bagi siswa. Desain yang unik, dan penuh dengan gambar dan warna-warni membuat siswa lebih bersemangat dan aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi desain media, validasi bahasa, validasi materi, respon siswa dan guru dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.5 Hasil Rekap Kevalidan dan Kepraktisan

Dari gambar 4.5 menunjukkan bahwa presentase kelayakan dan kepraktisan berdasarkan aspek validasi oleh ahli bahasa mencapai 100%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata 89,3% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata 94,6% yang juga termasuk sangat layak untuk digunakan. Sementara, untuk kepraktisan dari respon guru memperoleh 94% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa memperoleh 92,1% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran KAMICA

Pada tahap pengembangan media pembelajaran KAMICA yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, design, development, implementation, dan Evaluation. Alasan memilih model pengembangan ADDIE adalah karena model ini terstruktur secara sistematis dan teratur. Selain itu, model ADDIE telah banyak digunakan dan terbukti berhasil dalam berbagai Penelitian sebelumnya. Dalam pengembangan ini Penelitian membatasi prosesnya hanya sampai tahap implementasi (implementation) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, sehingga pengembangan hanya dilakukan sampai tahap uji coba lapangan (implementation). Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan cara observasi langsung dan wawancara dengan guru wali kelas IV A untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar dan mencari informasi yang dihadapi dalam proses pembelajaran termasuk analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum.

Permasalahan dalam Penelitian ini diperoleh melalui observasi wawancara dengan wali kelas IV A yaitu Yenni Fitriani S.Pd, SD IT Ummu Hafidzah di yang berlokasi di Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara., terungkap bahwa para siswa kelas IV A belum pernah menggunakan media pembelajaran KAMICA. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, mereka masih mengandalkan metode ceramah dan media sederhana seperti roti dan guli untuk menjelaskan materi, karna belum pernah membuat atau mendesign media pembelajaran yang baik dan menarik. Guru juga mengamati bahwa para siswa cenderung kurang tertarik dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Yang mengakibatkan kurangnya minat belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti media KAMICA. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Sebelum memasuki tahap pengembangan (*development*), Peneliti terlebih dahulu melakukan tahap perancangan (*design*). Tahap ini dimulai dengan mendesain ukuran media pembelajarann, cover, hingga isi bahan ajar dengan tampilan yang unik dan menarik. Dalam proses perancangan ini Peneliti memilih aplikasi canva untuk mendesain media KAMICA yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu : perancangan komponen media pembelajaran, penyusunan materi media KAMICA, dan merancang instrumen. Pada tahap ini, Peneliti mendesain dari : 1) cover depan dan belakang,

2) materi. 3) gambar, 4) latar belakang media, 5) serta memilih font dan ukuran font.

Tahap pengembangan (*development*) Peneliti melakukan validasi media pembelajaran KAMICA yang terdiri dari validasi ahli materi, bahasa, dan desain media. Namun, saat melakukan tahap validasi media pembelajaran KAMICA, para validator memberikan beberapa masukan kecil yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, Peneliti perlu melakukan perbaikan kecil terdahulu sesuai dengan arahan yang diberikan oleh setiap validator. Setelah media pembelajaran direvisi, hasil revisi tersebut di implementasikan (*implementation*) di kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah. Dalam uji coba ini, media pembelajaran KAMICA diberikan langsung kepada siswa dan guru untuk dibaca dan diamati. Selanjutnya, setiap siswa diberikan lembar angket untuk diisi.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran KAMICA

Proses validasi media pembelajaran KAMICA memerlukan tiga validator yaitu validator materi, validator bahasa dan, validator desain media. Proses validasi ini bertujuan untuk menguji kevalidan, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran ini layak digunakan atau tidak. Hasil validasi dari para ahli diperoleh sebelum uji coba media KAMICA yang telah dirancang.

Tabel 4.9 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	7	33	35
2	Ketepatan bahasa pada materi	5	23	25
3	Kesesuaian materi pada pembelajaran	3	15	15
Jumlah		15	71	75

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$= 94,6\%$$

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator materi yaitu Yenni Fitri Yanti, S.Pd, yang merupakan guru kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah menunjukkan 94,6% dengan katagori “sangat valid”. Pada validasi materi Peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari Kamis, 12 Juni 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 15 indikator. Indikator pertama, dengan 7 deskripsi mengenai kesesuaian materi dengan SK dan KD memperoleh skor 33 dari 35 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 5 deskripsi mengenai ketepatan bahasa pada materi memperoleh skor 23 dari 25 yang diharapkan. Dan yang terakhir indikator ketiga, dengan 3 deskripsi mengenai kesesuaian materi pada pembelajaran memperoleh skor 15 dari 15.

Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Kelugasan	1	5	5
2	Komunikatif	1	5	5
3	Kaidah Bahasa	1	5	5
4	Istilah dan Symbol	2	10	10
Jumlah		5	25	25

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{25}{25} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Selanjutnya peneliti melakukan validasi bahasa dan mendapatkan tanggapan dari validator yaitu Amin Basri, S.PdI., M.Pd yang merupakan dosen Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Pada validasi ini menunjukkan 100% katagori “Sangat Valid”. Proses validasi bahasa, Peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari senin, 2 Juni 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 5 indikator. Indikator pertama, dengan 1 deskripsi mengenai kelugasan memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 1 deskripsi mengenai komunikatif memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 1 deskripsi mengenai kaidah bahasa memperoleh skor 5 dari 5. Terakhir, indikator keempat dengan 1 deskripsi mengenai istilah dan symbol memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan.

Table 4.11 Penampakan Hasil Validasi Desain Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Ukuran fisik dan keawetan pada media	3	14	15
2	Pemanfaatan media pada pembelajaran	4	18	20
3	Kejelasan ilustrasi pada media	2	10	10
4	Ketepatan warna pada media	4	17	20
5	Kesesuaian tulisan pada media	2	8	10
Jumlah		15	67	75

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89,3\%$$

Berikutnya validasi desain media dan mendapat tanggapan dari validator yaitu M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd.,M.Pd, yang merupakan dosen PGSD FKIP UMSU. Proses validasi desain media dilakukan 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada Senin, 2 Juni 2025, dan pertemuan kedua pada Rabu, 4 Juni 2025. Pada validasi ini menunjukkan 89,3% katagori “sangat valid”.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 15 indikator. Indikator pertama, dengan 3 deskripsi mengenai ukuran fisik dan keawetan pada media memperoleh skor 14 dari 15 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai pemanfaatan media pada pembelajaran memperoleh skor 18 dari 20 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 2 deskripsi

mengenai kejelasan pada media memperoleh skor 10 dari 10. Indikator keempat, dengan 4 deskripsi mengenai ketepatan warna pada media memperoleh skor 17 dari 20 yang diharapkan. Terakhir, indikator kelima dengan 2 deskripsi mengenai kesesuaian tulisan pada media skor 8 dari 10 yang diharapkan.

4.1.2 Tingkat Kepraktisan Media KAMICA

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji coba kepada siswa. Uji coba dilakukan pada kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah yang berjumlah 20 siswa dengan 9 laki-laki dan 11 perempuan. Uji coba sendiri dilakukan pada 12 Juni 2025. Proses uji kepraktisan ini bertujuan untuk menguji media pembelajaran, sehingga dapat diketahui apakah media KAMICA ini praktis digunakan atau tidak. Uji kepraktisan dilakukan pada tahap Implementasi (*Implementation*).

Peneliti menguji kepraktisan guru kelas IV A yaitu ibu Yenni Fitriani, S.Pd., pada hari senin, 12 Juni 2024. dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapat persentase sebesar 94% kategori “sangat praktis” . proses uji kepraktisan ini ada 15 aspek yang dinilai dimana nilai terendah mendapatkan nilai 4 “S”, nilai rendah tersebut dibagian kesesuaian materi dengan SK dan KD dan ketetapan bahasa pada materi.

Dan hasil uji coba kepraktisan Peneliti menggunakan kelas IV A. pada proses uji kepraktisan dilakukan pada hari yang sama yaitu hari kamis, 12 Juni 2025. Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan 92,1% kategori “sangat praktis”. Pada uji coba kepraktisan ini ada 10 aspek yang dinilai. Yang mendapatkan nilai tertinggi atas nama Anisa Tungga Dewi dan yang mendapatkan nilai terendah atas

nama Harif Alzuma. Dari hasil uji coba guru dan siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media KAMICA.

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KAMICA sangat cocok digunakan sebagai alat pembelajaran. Hal ini terlihat dari fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah memungkinkan mereka untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai keinginan, serta mendukung mereka dalam menjadi pelajar yang lebih mandiri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian tentang pengembangan media KAMICA di kelas IV A, kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Media KAMICA dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena langkah-langkah model ADDIE sangat sistematis. Pada tahap analisis, Peneliti menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum. Pada tahap *design*, Peneliti merancang media KAMICA menggunakan aplikasi canva premium dengan tiga tahap yakni perancangan komponen media pembelajaran, penyusunan materi dan penyusunan instrumen. Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain media, yang hasilnya menunjukkan bahwa media KAMICA ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Kemudian media KAMICA diuji coba pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Validitas media KAMICA diperoleh dari hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan desain media. Para validator menyatakan bahwa media KAMICA layak di uji coba. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media KAMICA ini sangat valid dengan rata-rata 94,6%, dari ahli bahasa menunjukkan 100%

dan yang terakhir ahli desain media mendapatkan rata-rata 89,3%, sehingga media KAMICA layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan bahan ajar diketahui melalui uji coba pada tahap implementasi. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media KAMICA sangat praktis dengan rata rata 94%. penilaian dari respon siswa (20 siswa) juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan skor 92,1%. Berdasarkan hasil respon siswa dan guru, media KAMICA yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV A di SD IT Ummu Hafidzah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan kepada Peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lebih lanjut produk media KAMICA dengan pendekatan yang lebih kreatif, cakupan materi yang lebih luas, serta desain lebih unik dan inovatif, agar dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.
2. Untuk menguji efektivitas media KAMICA ini lebih lanjut, diperlukan Penelitian lanjut yang melibatkan pengembangan ketahap evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. (2010). Penggunaan Metode Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 031 Pulau Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Penerapan Penilaian Autentik Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan*], 53(14),68–76
<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Apreasta, L., Widia Nanda, D., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 795–805. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16394>
- ARDANA, A. G. T. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA METRO TIMUR. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Azizah, N. (2020). Pengaruh Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika materi pecahan seniali di MIS Percut Sei Tuan. *Skripsi*, 10(1), 54–75.
- Dewi, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor. *Komunika*, 17(2), 1–14. <https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7560>
- Dewi Sindi Anggila. (2021). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Membaca Nyaring Kelas III Tema “Menyanyi Tumbuhan Dan Hewan” Di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023*. 7–23.
- Dwi Prastiwi. (2022). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS II A DI MI DIPONEGORO 1 KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR KABUPATEN BANYUMAS*.
- Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures

- Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(2), 141–151.
<https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- HARIATI, H. (2022). *Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Materi Matematika Pada Kelas Iv Sdn 50 Bulu Datu Palopo*.
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5356/1/HARIATI.pdf>
- Ilham Wirangga. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SOFTWARE ISPRING PADA MUATAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR SUBTEMA BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN*.
- Lubis, P. L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (Domika) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI MIPA SMAN 1 Muaro Jambi*. 138.
- Made, N., Narita, D., Komang, N., Yuliastini, S., Rahayu, D. S., Ketut, N., Umbarini, K., & Briggs, L. J. (2022). *Widyadari PEMANFAATAN JENIS - JENIS MEDIA BK DI SEKOLAH PADA PEMBELAJARAN DARING Universitas PGRI Mahadewa Indonesia Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya SMA Negeri 4 Denpasar Secara umum , pengertian media adalah suatu alat perantara berfungsi atau .* 23(1).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>
- Nuraisyah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo*. *Repository IAIN Palopo*. <http://repository.iainpalopo.ac.id>
- Saffina Arif Nuranisa. (2022). *Efektifitas Penggunaan Pembelajaran Diorama Ekosistem Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*.
- Sari, I. (2022). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS MATERI PECAHAN SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN 4 SUKADAMAI Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1443 H / 2022 M ANALISIS .*
- SETYOWATI, S. (2020). *PENGEMBANGAN ALAT PERAGA DOMINO MATA*

PELAJARAN MATEMATIKA MATERI KONSEP PECAHAN DI SEKOLAH DASAR.

SITI AISYAH RAMADHANI FITRI. (2024). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SDN CENDRAWASIH I MAKASSAR. In *Ayaa* (Vol. 15, Issue 1).

Tobing, A. (2020). *Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK.*

Wartini. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DONAT (DOMINO MATEMATIKA) UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 TARAKAN. 110210101019, 1–20.*

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

85

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Mata Pelajaran : Matematika

Fase/Semester : B/II

Kelas : IV A

Capaian Umum Fase B :

Pada akhir fase B peserta didik dapat mengurutkan kartu domino sesuai dengan soal dan jawabannya. Mereka dapat mengenali pecahan senilai dengan menggunakan media KAMICA.

Capaian Pembelajaran (CP) :

Peserta didik dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika. Peserta didik menunjukkan cara penyelesaian dari permasalahan soal pecahan senilai yang terdapat pada media kartu domino pecahan senilai

Tujuan Pembelajaran (TP) :

- Peserta didik dapat mengenal pecahan dan bentuk – bentuk pecahan
- Peserta didik dapat memahami pecahan senilai
- Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan senilai

Elemen materi :

Pecahan Senilai : Mengenal pecahan, pecahan senilai dan membandingkan pecahan.

Elemen Pembelajaran:

Elemen Pembelajaran:

Pengetahuan : Memahami pecahan, bentuk pecahan, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan.

Keterampilan: Dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan senilai dan juga bentuk bentuk pecahan.

Sikap : Menunjukkan sikap bernalar kritis dalam mengolah atau memproses sebuah gagasan dan informasi, sehingga muncul rasa ingin tahu dan dapat mengajukan pertanyaan yang relevan.

Profil Pelajar Pancasila :

- Berkebhinekaan Global
- Berakhlak Mulia
- Kreatif
- Bernalar Kritis



Medan, Juni 2025
Guru Kelas

Yenni Fitri Yanti S. Pd

Peneliti

Rizka Indriani

Lampiran 1.2 Modul Ajar Mata Pelajaran Matematika

MODUL AJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV A SD IT UMMU HAFIDZAH MEDAN T.A 2024/2025

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rizka Indriani
Instansi	: SD IT UMMU HAFIDZAH
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: B/IV
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Pecahan Senilai
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan 2 x 35 Menit (70 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengamati pecahan senilai melalui benda konkrit yang ada di sekitar 2. Peserta didik dapat menentukan pecahan senilai menggunakan media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia 2. Berkebhinnekaan global 3. Gotong royong 	

<ol style="list-style-type: none"> 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa : (Esensi Matematika untuk SD/MI kelas IV fase B penerbit Mediatama, buku negara maju kurikulum merdeka), Lembar kerja peserta didik 2. Alat tulis 3. LKPD 4. Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta dalam mempelajari materi ini 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar diatasi dengan pendampingan secara khusus/perhatian lebih dari guru
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
20 orang
G. MODEL PEMBELAJARAN
<p>Problem Based Learning. Sintak atau langkah – langkah pembelajaran berbasis masalah atau PBL adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi siswa pada masalah, 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar,

<ol style="list-style-type: none"> 3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil, 5. Menganalisis dan mengevaluasi peserta didik proses pemecahan masalah.
<p>Metode pembelajaran : Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Demonstrasi</p>
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</p>
<p>Pada akhir fase B peserta didik dapat mengurutkan kartu domino sesuai dengan soal dan jawabannya. Mereka dapat mengenali pecahan senilai dengan menggunakan media KAMICA.</p>
<p>B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengurutkan pecahan – pecahan yang senilai menggunakan media KAMICA (C3) 2. Peserta didik dapat memilih mana pecahan – pecahan senilai (C5)
<p>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</p>
<p>Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu :.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan soal pecahan – pecahan yang senilai.
<p>D. PERTANYAAN PEMANTIK</p>
<p>Peserta diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait dengan pizza yang dibeli ibu dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan</p> <p>Misalnya : ibu membeli 1 loyang pizza yang dipotong 8, jika kamu 4 bersaudara berapa potong pizza yang kamu dapatkan ?</p>

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Awal (10 Menit)**

1. Mengondisikan peserta didik (guru memberi salam, peserta didik berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk serta menyapa peserta didik)
2. Peserta didik menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Marauke”
3. Guru melakukan apersepsi kepada peserta lalu di simak dan dijawab oleh peserta didik
4. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik
5. Peserta mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan langkah – langkah kegiatan pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)**Fase Pertama (Orientasi Masalah)**

1. Guru menjelaskan materi pecahan senilai
2. Peserta didik menyimak penjelasan materi pecahan yang di jelaskan oleh guru

Fase Kedua (Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar)

1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, dimana masing – masing kelompok terdiri dari 5 orang
2. Masing – masing kelompok diberikan 1 kotak KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)

3. Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan
4. Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada diatas meja, jika tidak ada menyambung salah satu ujung kartu yang ada di atas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakan "lewat", begitu seterusnya
5. Permainan selesai.
6. Peserta didik diberikan LKPD

Fase Ketiga (Membimbing Penyelidikan Kelompok)

1. Peserta didik mengerjakan bermain KAMICA
2. Peserta didik mengerjakan LKPD
3. Guru membimbing penyelidikan yang dilakukan olehh oleh peserta didik

Fase Keempat (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

1. Masing – masing kelompok mengembangkan hasil penelitiannya
2. Salah satu siswa sebagai perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk menyampaikan hasil dari kegiatan penyelidikan kelompoknya
3. Kelompok lain mendengarkan dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja temannya

4. Guru memberikan tanggapan dan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik

Fase Kelima (Menganalisis dan Mengevaluasi)

1. Peserta didik menyampaikan kesimpulan dari hasil kerja kelompok
2. Guru membimbing dan memberikan penghargaan terhadap penampilan siswa

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan isi dari materi pembelajaran
2. Guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran hari ini
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa

F. REFLEKSI

Tabel Refleksi untuk Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurutmu materi apa yang sulit dari pelajaran ini?	
2	Bagaimana perasaanmu saat mengikuti pelajaran ini?	
3	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	

4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	
5	Apa yang akan kamu lakukan setelah mempelajari materi ini ?	

Tabel Refleksi untuk Guru

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Kegiatan yang sudah saya lakukan pada pembelajaran ini adalah	
2.	Kegiatan yang belum saya lakukan pada pembelajaran ini adalah	
3.	Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran ini adalah	
4.	Hal yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik yang kesulitan adalah	

G. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Formatif
Peserta didik mengerjakan LKPD dalam diskusi kelompok
2. Asesmen Sumatif (Setiap habis materi)
3. Refleksi

H. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kepala Sekolah



Farhatul Muhayya, S.Ag, S,Pd

Medan, Juni 2025
Guru Kelas



Yenni Fitri Yanti S,Pd

Peneliti



Rizka Indriani

Lampiran 1.3 Bahan Ajar**BAHAN AJAR**

Instansi	: SD IT UMMU HAFIDZAH
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: B/IV
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Pecahan Senilai

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase B peserta didik dapat mengurutkan kartu domino sesuai dengan soal dan jawabannya. Mereka dapat mengenali pecahan senilai dengan menggunakan media KAMICA.

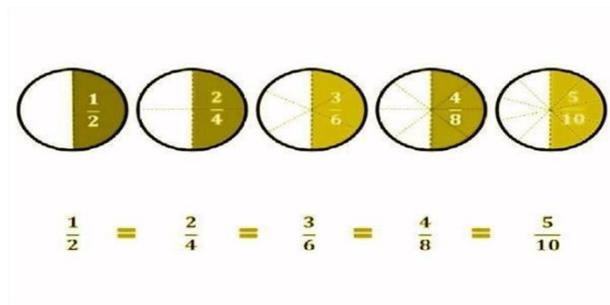
TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengurutkan pecahan – pecahan yang senilai menggunakan media KAMICA (C3)
2. Peserta didik dapat memilih mana pecahan – pecahan senilai (C5)

MATERI PECAHAN SENILAI***Orientasi***

Pecahan merupakan salah satu bilangan yang memiliki bentuk unik. Pecahan ditulis dengan menggunakan dua bilangan yang disusun vertikal atau atas dan bawah dengan tanda batas di tengahnya. Untuk angka bagian atas disebut pembilang, sedangkan di bagian bawah disebut penyebut. Cara membaca bilangan

dengan menyebutkan dari atas ke bawah dan di bagian tengah dibaca “per”, seperti contoh gambar di bawah ini.



Mengorganisasi siswa untuk belajar

Adapun pecahan pada benda ataupun gambar, maka bagian yang dipilih atau diarsir menjadi pembilang sedangkan jumlah semua bagian menjadi penyebut.

Misalkan $\frac{3}{5}$, disebut dengan "tiga per lima".

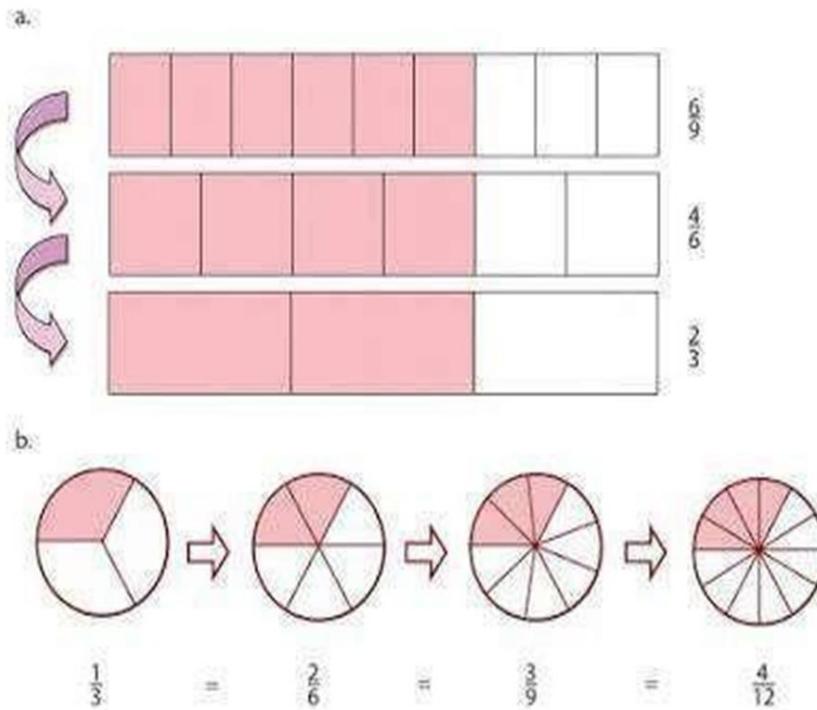
Contoh lain, $\frac{1}{4}$ dibaca "satu per empat" atau "seperempat".

Pecahan Senilai adalah :

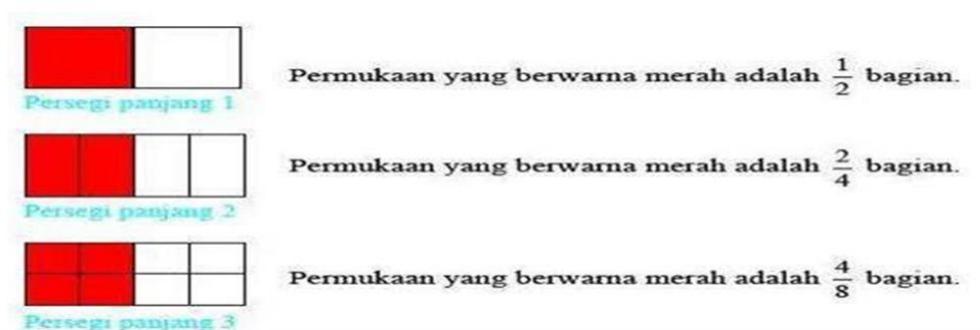
dua pecahan atau lebih yang memiliki bentuk berbeda tetapi nilainya sama.

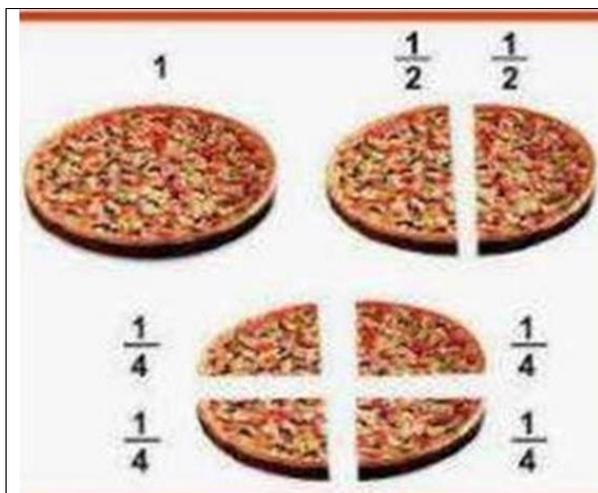
Pecahan senilai disebut juga pecahan ekuivalen.

Untuk lebih mudahnya bisa disimak gambar di bawah ini



Dari gambar di atas, gambar (a) merupakan gambar yang ketiga-tiganya menunjukkan pecahan senilai. Walaupun antara gambar balok pertama dan kedua bentuk pecahannya berbeda. Begitu juga dengan gambar (b) lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian





Menganalisis dan mengevaluasi

Cara menentukan pecahan yang senilai dengan media adalah:

1. pembilang dan penyebut dikalikan dengan angka yang sama
2. pembilang dan penyebut dibagi dengan angka yang sama

Contoh pecahan yang senilai adalah:

$\frac{1}{4}$ senilai dengan $\frac{2}{8}$ (pembilang dan penyebut dikalikan 2)

$\frac{1}{4}$ senilai dengan $\frac{6}{24}$ (pembilang dan penyebut dikalikan 6) $\frac{5}{6}$ senilai dengan

$\frac{20}{24}$ (pembilang dan penyebut dikalikan 4) $\frac{12}{30}$ senilai dengan $\frac{4}{10}$ (pembilang dan penyebut dibagi 3)

Satu buah pecahan bisa memiliki banyak pecahan yang senilai

Cara menentukan pecahan senilai bisa dilakukan dengan 3 metode yakni:

1. Menggunakan garis bilangan
2. Dengan menggunakan gambar
3. Dengan membagi atau mengalikan pembilang atau penyebut dengan bilangan yang sama.

Lampiran 1.4 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT –
Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama guru : Yenni Fitriani S.pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan asal instansi bapak atau ibu pada kolom yang disediakan
2. Berikan tanda ceklist (√) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak dan ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut:
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

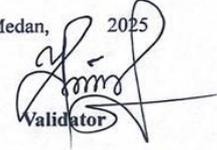
No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan Materi sesuai dengan pembelajaran berlangsung					✓
		2. Kecakapan Materi				✓	
		3. Kedalaman Materi					✓
		4. Keakuratan dan definisi				✓	
		5. Keakuratan data dan konsep					✓
		6. Keakuratan gambar dan ilustrasi					✓
		7. Kemukhtahiran materi					✓
2	Ketetapan bahasa pada materi	8. Ketepatan stuktur kalimat					✓
		9. Keefektifan kalimat					✓
		10. Kebakuan istilah					✓
		11. Ketepatan tata Bahasa				✓	
		12. Konsistensi penggunaan istilah				✓	
3	Kesesuaian materi pada pembelajaran	13. Memberikan pemahaman materi "Pecahan Senilai"					✓
		14. Mendorong rasa ingin tahu					✓
		15. Kesesuaian materi dengan indikator dan taraf perkembangan peserta didik					✓

C. Masukan Validator**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Mohon diberikan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

No	Indikator	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2	Layak digunakan setelah revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Medan, 2025


Validator

Lampiran 1.5 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT
– Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama Dosen :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Ukuran fisik dan keawetan pada media	1. Jenis bahan media KAMICA yang digunakan dapat bertahan lama					✓
		2. Ukuran media KAMICA yang digunakan 5 x 3cm				✓	
		3. Keawetan media KAMICA					✓
2.	Pemanfaatan media pada pembelajaran	4. Kesesuaian media KAMICA dengan karakteristik peserta didik				✓	
		5. Sangat praktis digunakan oleh peserta didik				✓	
		6. Penggunaan media KAMICA sangat mudah digunakan pada peserta didik					✓
		7. Ketepatan media KAMICA dalam mengembangkan sikap kerjasama					✓
3.	Ketetapan Ilustrasi pada media	8. Kejelasan gambar pada media KAMICA					✓
		9. kesesuaian gambar pada media KAMICA dengan materi pecahan senilai					✓
4.	Kesesuaian tulisan pada media	10. Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik pada media KAMICA				✓	
		11. Keterpaduan warna gambar dalam media KAMICA				✓	
		12. Komposisi warna gambar dan tulisan dalam media KAMICA sangat teratur				✓	
		13. Pemilihan warna cover media KAMICA yang menarik dan sesuai					✓
5.	Tulisan	14. Kesesuaian ukuran huruf dalam media KAMICA				✓	
		15. Kejelasan tulisan dalam media KAMICA				✓	

B. Masukan Validator

Sesuaikan utaran huruf dengan pertimbangan
usia peserta didik

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Mohon diberikan tanda ceklis
pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

No	Indikator	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	
2	Layak digunakan setelah revisi	✓
3	Tidak layak digunakan	

Medan, 2025

Validator

M. Afri Fauzi S. Saragih, M.Pd.

Lampiran 1.6 Lembar Hasil Penilaian Angket Ahli Bahasa

79

Lampiran 1.6 Angket Penilaian Ahli Bahasa**ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA**

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama Dosen :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelugasan	1. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami					✓
2	Komunikatif	2. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
3	Kaidah Bahasa	3. Ketepatan menggunakan Bahasa					✓
4	Istilah dan symbol	4. Ketepatan menggunakan ejaan					✓
		5. Kalimat yang digunakan sederhana					✓

C. Masukan Validator

Lugas. digunakan. Untuk Penelitian

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Mohon diberikan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

No	Indikator	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Layak digunakan setelah revisi	<input type="checkbox"/>
3	Tidak layak digunakan	<input type="checkbox"/>

Medan, 2025



Validator

Lampiran 1.7 Lembar Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Guru

Instrument Angket Kepraktisan Respon Guru	
Judul	: Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah
Materi	: Pecahan Senilai
Penyusun	: Rizka Indriani
Nama Guru	: Yenni Fitriani S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang disajikan menarik				✓	
2.	Gambar yang disajikan jelas					✓
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran					✓
4.	Media KAMICA yang digunakan mudah untuk dioperasikan					✓
5.	Penggunaan KAMICA dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran					✓
6.	Ketepatan materi dengan Tujuan Pembelajaran				✓	
7.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
8.	Penyampaian materi yang mudah dipahami					✓
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran					✓
10.	Penggunaan media KAMICA dapat menarik minat serta perhatian siswa					✓

C. Masukan Validator

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Mohon diberikan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

No	Indikator	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2	Layak digunakan setelah revisi	
3	Tidak layak digunakan	

Medan, 2025



Validator

Lampiran 1.8 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Tertinggi

Lampiran 1.8 Angket Lembar Respon Siswa

Instrument Angket Respon Siswa

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama Siswa : anisa tungga dewi

A. Petunjuk Pengisian

Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.

Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
Ketertarikan Siswa	1	Pembelajaran menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai sangat menarik					✓
	2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media KAMICA pada materi pecahan senilai					✓
	3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran					✓
	4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KAMICA					✓
	5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas					✓
	6	Tampilan media KAMICA pada materi pecahan senilai membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran				✓	
Manfaat	7	Belajar dengan menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat merubah cara belajar saya					✓
	8	Media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat					✓

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor					
			1	2	3	4	5	
		menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat membantu dalam memahami isi materi pembelajaran						✓
	9	Materi pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar saya						✓
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan pada media KAMICA sangat mudah dimengerti						✓

Lampiran 1.9 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Tengah

Lampiran 1.8 Angket Lembar Respon Siswa

Instrument Angket Respon Siswa

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama Siswa : *Hafidza Ummu Hafidzah*

A. Petunjuk Pengisian

Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.

Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
Ketertarikan Siswa	1	Pembelajaran menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai sangat menarik					✓
	2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media KAMICA pada materi pecahan senilai					✓
	3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran				✓	
	4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KAMICA					✓
	5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas					✓
	6	Tampilan media KAMICA pada materi pecahan senilai membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran					✓
Manfaat	7	Belajar dengan menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat merubah cara belajar saya				✓	
	8	Media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat				✓	

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
		membantu dalam memahami isi materi pembelajaran					
	9	Materi pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar saya				✓	
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan pada media KAMICA sangat mudah dimengerti					✓

Lampiran 1.10 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa Terendah**Lampiran 1.8 Angket Lembar Respon Siswa****Instrument Angket Respon Siswa**

Judul : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Pecahan Senilai

Penyusun : Rizka Indriani

Nama Siswa : ^{harif} ALZUMA

A. Petunjuk Pengisian

Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
Ketertarikan Siswa	1	Pembelajaran menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai sangat menarik					✓
	2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media KAMICA pada materi pecahan senilai			✓		
	3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran					✓
	4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KAMICA					✓
	5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas			✓		
	6	Tampilan media KAMICA pada materi pecahan senilai membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran				✓	
Manfaat	7	Belajar dengan menggunakan media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat merubah cara belajar saya					✓
	8	Media KAMICA pada materi pecahan senilai dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat				✓	

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor					
			1	2	3	4	5	
		membantu dalam memahami isi materi pembelajaran						
	9	Materi pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar saya			✓			
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan pada media KAMICA sangat mudah dimengerti						✓

Lampiran 1.11 Hasil Angket Siswa

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Khairunnisa	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96%
2	Rinjani Fenika	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
3	Lakesya Sakhi	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	94%
4	Ayaknafiansyah	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	43	86%
5	Peratama	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	46	92%
6	Anisa Tungga Dewi	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	98%
7	Sintia Al Azhara	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
8	Raza Sembiring	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	45	90%
9	Ayla Olivia	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	94%
10	Harif Alzuma	5	3	5	5	3	4	5	4	3	5	42	84%
11	Hafidz Maulana	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	46	92%
12	Dara Jelita Tanjung	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
13	Ain Nadiva Qurata	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	43	86%
14	Rafi Falih Sunni	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	46	92%
15	Khanza Ufairah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	92%
16	Zahira Sakhi	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	96%
17	Adeva Nazma Bakri	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	90%
18	Irsyad Hanafi	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46	92%
19	Aditya Pratama	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	45	90%
20	Shofa Marwa Ramadani	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%
Jumlah												921	92,1%

Lampiran 1.12 Angket Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

118

Lampiran 1.11 Angket Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

TRANSKIP WAWANCARA GURU

Nama : Rizka Indriani

Guru Mapel/Kelas : Yenni Fitri Yanti

Sekolah : SD IT – Ummu Hafidzah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Assalamualaikum bu, izin untuk mewawancarai ibu mengenai proses belajar mengajar di kelas IV A.	Waalaikumsalam, iya kak silahkan.
2	Apakah ibu mengampuh guru mata pelajaran matematika di kelas IV A?	Iya kak, sekaligus saya sebagai wali kelas dikelas ini. Saya mengajar semua mata pelajaran kecuali agama, bahasa inggris dan penjas.
3	Berapa jumlah siswa di kelas IV A?	Terdapat 20 siswa. 11 perempuan dan 9 laki – laki.
4	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini? Khususnya di kelas IV A.	Di kelas IV A ini sudah menggunakan kurikulum merdeka.
5	Materi apa saja yang sudah di pelajarin pada mata pelajaran matematika di semester 1?	Bilangan cacah, Operasi Hitung, KPK, Pecahan Senilai, Bentuk Pecahan.

No	Pertanyaan	Jawaban
6	<p>Mengenai materi pecahan senilai, apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar materi pecahan senilai?</p>	<p>Tentu menggunakan media pembelajaran. Media Pembelajaran yang saya gunakan dengan mengambil 1 buah roti, dimana roti tersebut saya bagi menjadi sebuah pecahan senilai.</p>
7	<p>Dalam pembelajaran matematika di kelas, metode apa saja yang biasanya ibu gunakan dalam pembelajaran?</p>	<p>Dalam pembelajaran matematika biasanya saya menggunakan metode tanya jawab, metode penugasan, metode ceramah dan metode demonstrasi</p>
8	<p>Apa tantangan atau masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengampuh mata pelajaran matematika di kelas IV A?</p>	<p>Tentang perkalian. Dimana siswa belum bisa menyelesaikan materi pecahan senilai karena belum hafal perkalian. Belum bisa perkalian maka belum bisa pembagian. Akan tetapi, di kelas IV A sudah 17 siswa yang sudah hafal perkalian, sisanya belum hafal perkalian. Jadi, guru membutuhkan waktu 2 minggu untuk mengulang materi perkalian.</p>
9	<p>Apakah selama hampir 1 semester dalam mengajarkan</p>	<p>Tercapai, tapi hanya 80% sedangkan 20% lagi belum tercapai. Tercapainya</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	materi pecahan senilai tercapai bu?	80% tersebut membutuhkan tambahan waktu dari jam mata pelajaran yang lain.
10	Dari pertanyaan dan jawaban yang sudah dijelaskan, sangat penting dan butuh tidak menambah media pembelajaran untuk diajarkan di kelas IV A ini?	Sangat butuh. Dengan adanya media pembelajaran terbaru akan membantu siswa untuk semangat dalam belajar.
11	Sebelumnya saya ingin bertanya, apakah pernah disekolah ini menggunakan media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) ?	Belum pernah, kedengarannya itu hal yang baru dalam media pembelajaran ya.
12	Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) merupakan media permainan edukasi dengan melibatkan materi pecahan senilai yang terdapat di dalam kartu domino tersebut. Apakah ibu setuju, jika saya melakukan penelitian	Saya setuju banget jika kakak melakukan penelitian tersebut. Dengan adanya media terbaru dalam proses pembelajaran materi pecahan senilai dikelas ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

121

No	Pertanyaan	Jawaban
	tentang pengembangan media KAMICA di kelas IV A?	



Parhatul Muhayya, S.Ag, S.Pd

Medan, Juni 2025
Guru Kelas

Yenni Fitri Yanti S.Pd

Peneliti

Rizka Indriani

Lampiran 1.13 K1

FORM K 1



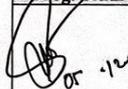
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua/ Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

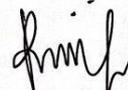
Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Rizka Indriani
 N P M : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Sederhana) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD IT Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Papan Berpaku Materi Mengenal Bangun Datar Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah	

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

Medan, 5 Desember 2024
 Hormat Pemohon,

Rizka Indriani

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 1.14 K2



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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SDIT Ummu Hafidzah"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025
 Hormat Pemohon,

Rizka Indriani

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 1.15 K3



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

Nomor : 180/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : **Rizka Indriani**
N P M : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT
Ummu Hafidzah**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 : **16 Januari 2026**

Medan, 16 Rajab 1446 H
16 Januari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 1.16 Berita Acara Bimbingan Proposal



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Seniali) Berbantuan Canva pada mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD It-Ummu Hafidzah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20/01/2025	Acc Judul	2f
10/02/25	Memperbaiki Latar Belakang	2f
17/02/25	Menambahkan Referensi	2f
17/03/25	Menambahkan lampiran	2f
14/04/25	Acc skripsi	2f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.17 Surat Permohonan Seminar Proposal

SURAT PERMOHONAN

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Medan, Mei 2025

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Bantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT
Ummu Hafidzah

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1,K2,K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di setuju Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,



Rizka Indriani

Lampiran 1.18 Lembar Pengesahan Proposal



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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Seniali) Berbantuan Canva pada mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD It-Ummu Hafidzah

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, April 2025

Diketahui Oleh

<p>Disetujui Oleh :</p> <p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Pembimbing</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.</p>
---	--

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.19 Berita Acara Setelah Seminar Proposal (Pembahas)



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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08 Mei 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT-Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

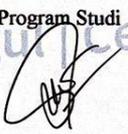
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi modul ajar

Medan, Mei 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembahas



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Lampiran 1.20 Berita Acara Setelah Seminar Proposal (Pembimbing)



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08 Mei 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT-Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi modul ajar
2.	Mengikuti arah penguji

Medan, Mei 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 1.21 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT-Ummu Hafidzah

Pada hari Kamis, Tanggal 08 Mei 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


 Dr. Lilik Hidayat Palungan, M.Pd.


 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.22 Berita Acara Hasil Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08, bulan Mei, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Rizka Indriani
 NPM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT-Ummu Hafidzah

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


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

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.23 Surat Pernyataan Tidak Plagiat



**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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT-Ummu Hafidzah

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, Mei 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Rizka Indriani

Lampiran 1.24 Surat Permohonan Riset

Medan, Mei 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

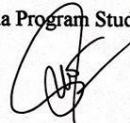
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

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 mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai)
Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD
IT-Ummu Hafidzah

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



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

****Pentinggal****

Lampiran 1.25 Surat Izin Riset



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/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 [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 1270/IL3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 14 Dzulhijjah 1446 H
 10 Juni 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD IT-Ummu Hafidzah
 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 : Rizka Indriani
 N P M : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVA SD IT-Ummu Hafidzah

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




Dra. H. Syamsuunnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

Penting!!





Lampiran 1.26 Surat Balasan Riset



YAYASAN PENDIDIKAN DA'WAH SOSIAL DAN EKONOMI AN-NAASHIRY
PERGURUAN ISLAM UMMU HAFIDZAH
 TK ISLAM TERPADU, SD ISLAM TERPADU DAN SMP ISLAM TERPADU
 Jl. Citarum Desa Candirejo Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang

Nomor : 1112/1.2/SDIT-UH/VII/2025

Lampiran : ----

Hal : Surat Balasan

Candirejo, 1 Juli 2025

Kepada :
 Yth. Bapak/Ibu Ketua UMSU

Di
 Tempat

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Kami dari SDI.T Ummu Hafidzah telah menerima mahasiswa UMSU :

Nama : RIZKA INDRIANI
 NPM/NIRM : 2102090177
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sudah menyelesaikan Panelitian di SDIT Ummu Hafidzah pada 10 Juni 2025. Dengan judul skripsi :
"Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Matematikadi kelas IVA SD IT-Ummu Hafidzah"

Demikian surat balasan ini kami perbuat, semoga Penelitian/Riset yang dilakukan bermanfaat bagi Mahasiswa tersebut . Amiin.

Wassalam,

Kepala SDIT Ummu Hafidzah



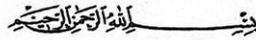
Farhatul Muhayya, S.Ag

Lampiran 1.27 Berita Acara Skripsi



**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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rizka Indriani
NPM : 2102090177
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media KAMICA (Kartu Domino Pecahan Senilai) Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SD IT Ummu Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
23 / 6 / 2025	Perbaikan Abstrak	24
25 / 6 / 2025	Penambahan Deskripsi Dokumentasi	24
2 / 7 / 2025	Penambahan pembahasan presentasi validasi	24
4 / 7 / 2025	Menambahkan lampiran	24
17 / 7 / 2025	Att sidang	24

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juli 2025
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 1.28 Dokumentasi



Gambar 1. Observasi Bersama Wali Kelas

Pada gambar 1. Peneliti melakukan observasi bersama wali kelas pada 14 Januari 2025 membahas mengenai pembelajaran yang ada di kelas IV A. Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas dengan 11 pertanyaan.



Gambar 2. Foto Bersama

Pada gambar 2 Peneliti melakukan foto dengan wali kelas dan juga siswa siswi kelas IV A. Disini juga Peneliti melakukan kegiatan perkenalan diri dengan siswa siswa kelas IV A untuk mengakrabkan diri kepada mereka.



Gambar 3. Praktek Media KAMICA

Pada gambar 3 ini siswa siswi kelas IV A mempraktekkan media KAMICA. Jumlah Siswa kelas IV A ada 20 orang. Peneliti membagi kelompok menjadi 5 kelompok dengan anggota 5 orang disetiap kelompok. Sebelum melakukan permainan KAMICA, Peneliti mengarahkan dan menjelaskan tentang materi yang ada di media KAMICA dan melakukan arahan dalam permainan media KAMICA.



Gambar 4. Foto Bersama

Pada gambar 4 Peneliti melakukan foto bersama dengan siswa-siswi kelas IV A selesai melakukan uji coba media KAMICA.

Lampiran 1.29 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Rizka Indriani
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Laud Dendang, 23 Juli 2003
Alamat : Laud Dendang, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
Email : rizkaindriani774@gmail.com
No Handphone : 0813 – 6275 – 8793

Pendidikan Formal :

1. 2009 – 2015 SDS Karya Bunda
2. 2015 – 2018 Smp N 6 Percut Sei Tuan
3. 2018 – 2021 MAL UINSU

Lampiran 1.30 Hasil Turniti

FILE1 RIZKA INDRIANI (1).docx

ORIGINALITY REPORT

11 %	10 %	2 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4 %
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1 %
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
5	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
6	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
7	Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, Aan Subhan Pamungkas. "PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PECAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
8	eprints.umsb.ac.id Internet Source	<1 %
9	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %

10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
11	core.ac.uk Internet Source	<1%
12	repository.unja.ac.id Internet Source	<1%
13	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1%
14	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
15	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1%
16	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1%
17	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
18	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
19	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	<1%
20	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1%
21	elibrary.unikom.ac.id Internet Source	<1%
22	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1%

Submitted to Universitas Trunojoyo

23	Student Paper	<1%
24	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1%
25	pkn.umsu.ac.id Internet Source	<1%
26	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1%
27	123dok.com Internet Source	<1%
28	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1%
29	Submitted to Universitas Pakuan Student Paper	<1%
30	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1%
31	belajarpendidikanku.blogspot.com Internet Source	<1%
32	repository.uksw.edu Internet Source	<1%
33	www.scribd.com Internet Source	<1%
34	repo.bunghatta.ac.id Internet Source	<1%
35	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
36	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%

37	repository.upi.edu Internet Source	<1%
38	docplayer.info Internet Source	<1%
39	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
40	www.qitepinscience.org Internet Source	<1%
41	Jenifer Anjely Korah, Ferdy Dungus, Jovialine Albertine Rungkat. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI USAHA, ENERGI DAN PESAWAT SEDERHANA KELAS VIII SMP", <i>BIOCHEPHY: Journal of Science Education</i> , 2025 Publication	<1%
42	Valen Tania, Masniladevi Masniladevi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar Kelas V Sekolah Dasar", <i>TSAQOFAH</i> , 2025 Publication	<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off