

**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS III DI MI BUSTANUL ARIFIN**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**NAZLI ASWANI**  
**NPM.2002090084**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
M E D A N  
2025**

### BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 13 September 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

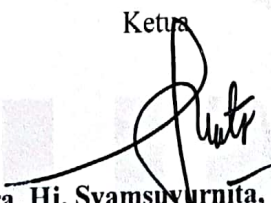
Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika  
Kelas III Di MI Bustanul Arifin

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

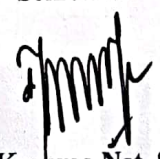
Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

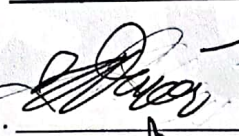
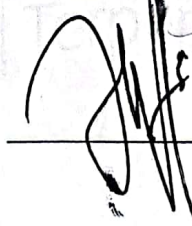
  
Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

1.   
2.   
3. 

**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:

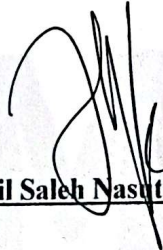
Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin.

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2025

Disetujui oleh:

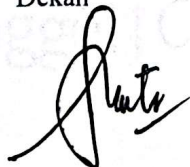
Pembimbing



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

Diketahui oleh:

Dekan



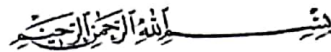
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



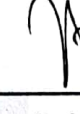
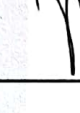
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.





### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin  
Nama Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

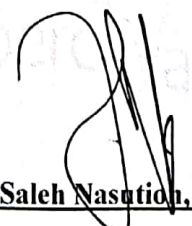
| Tanggal          | Bimbingan Skripsi                   | Paraf                                                                                 |
|------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 November 2024 | Revisi Bab IV "Hasil Penelitian"    |    |
| 30 November 2024 | Revisi Bagian "Tahapan Analisis"    |    |
| 15 Desember 2024 | Revisi Bagian "Angket Respon Siswa" |   |
| 20 Januari 2025  | Revisi Bagian "RPP"                 |  |
| 15 Februari 2025 | Revisi Bagian "Nama Para Ahli"      |  |
| 13 Juni 2025     | Revisi Bagian "Silabus"             |  |
| 26 Juni 2025     | Acc Sidang                          |  |

Medan, September 2025

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

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



**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika  
Kelas III di MI Bustanul Arifin.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin.”** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, September 2025  
Yang menyatakan



Nazli Aswani  
NPM. 2002090084

## Abstrak

**Nazli Aswani, 2002090084, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : “Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III MI Bustanul Arifin ” .**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran UNO MATH pada mata pelajaran Matematika materi perkalian di kelas III MI Bustanul Arifin. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan media permainan kartu UNO yang dimodifikasi menjadi UNO MATH agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan penelitian dilakukan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media menggunakan aplikasi Canva dan Photoshop, validasi oleh para ahli, hingga uji coba terbatas pada siswa kelas III.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media UNO MATH memperoleh nilai kelayakan dari ahli media sebesar 96% (sangat valid), ahli bahasa 98% (sangat valid), dan ahli materi 95% (sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh hasil respon guru 92% (sangat praktis) dan respon siswa 92,9% (sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media UNO MATH layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika, karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep perkalian siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Dengan itu, pengembangan media UNO MATH dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

**Kata kunci: pengembangan media, UNO MATH, ADDIE, matematika, perkalian.**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT, atas segala Rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin ”, merupakan sebuah rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang ikut serta membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dengan penuh hormat kepada Ayahanda tersayang **Ishak** dan Ibunda tercinta **Juni Mahrani Lubis** atas segala do’a dan dukungannya baik moril maupun material yang selalu menyertai langkah penulis serta tidak pernah mengenal rasa lelah berkorban dan berdoa untuk Ananda agar menjadi orang yang



berguna dan sukses. Selanjutnya, penulis juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat, dan dukungannya selama ini. Disamping itu izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Assoc. **Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademi 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, perhatian serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. **Bapak dan Ibu Dosen** Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu Dosen selalu dalam Rahmat dan Lindungan ALLAH SWT.
8. Seluruh **Pegawai Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak **Rahmat Dalimunthe, S.Pd.** Selaku Kepala Sekolah MI Bustanul Arifin.
10. Ibu **Sondang Ulpa, S. Pd.** Selaku Wali Kelas III MI Bustanul Arifin.
11. Keluarga besar **MI BUSTANUL ARIFIN** yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. **Bripda Sobrian R Silitonga** selaku suami tercinta yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih karena senantiasa selalu sabar menghadapi penulis dan telah memberikan kasih sayang, perhatian dan dukungannya kepada penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama penyelesaian skripsi ini.
13. Teruntuk buah hatiku tersayang **Arshaka Caiden Silitonga**, kamulah alasan terindah di balik setiap perjuangan yang telah dilakukan, terima kasih telah menghadirkan kebahagiaan dan kekuatan dalam hidupku. semoga skripsi ini kelak menjadi langkah awal untuk masa depan yang lebih baik bagimu.
14. **Nita Fitri Handayani, S.Pd.** selaku teman sekelas sekaligus kakak

panutan yang telah senantiasa membantu penulis dengan sepenuh hati untuk menyelesaikan Skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya secara moril maupun materil, terima kasih juga motivasi yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan tuntas.

15. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan **Irma Sri Dewi Siregar** yang telah mensprot saya dan kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan dan penyusunan skripsi ini,

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepanya.

**Medan, Juni 2025**

**Penulis**

**Nazli Aswani**

**2002090084**

## DAFTAR ISI

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                       | <b>i</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>ii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                   | <b>vi</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                  | <b>ix</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>              | <b>x</b>  |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN :.....</b>         | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....           | 1         |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....             | 5         |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 5         |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                 | 5         |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....               | 6         |
| 1.6 Spesifik Produk.....                  | 6         |
| <b>BAB II : LANDASAN TEORITIS : .....</b> | <b>7</b>  |
| 2.1 Kerangka Teoritis.....                | 7         |
| 1. Media Pembelajaran.....                | 7         |
| 2. Media Uno Math.....                    | 10        |
| 3. Tahap Pembuatan Media Uno Math.....    | 12        |
| 2.2 Kerangka Konseptual .....             | 14        |
| 2.3 Hipotesis Penelitian.....             | 16        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN :.....</b> | <b>17</b> |
| 3.1 Metode Penelitian .....               | 17        |
| 3.2 Tahap Penelitian.....                 | 17        |



|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| 3.2.1 Lokasi Penelitian .....                       | 17        |
| 3.2.2 Sumber Data Penelitian .....                  | 18        |
| 3.2.3 Instrumen Penelitian .....                    | 18        |
| 3.2.4 Analisis Data Penelitian .....                | 22        |
| 3.3 Rancangan Produk .....                          | 24        |
| 3.3.1 Pengujian Internal .....                      | 24        |
| 1. Ahli Media .....                                 | 24        |
| 2. Ahli Materi .....                                | 24        |
| 3. Ahli Bahasa .....                                | 24        |
| 3.3.2 Pengujian Eksternal .....                     | 24        |
| 1. Angket Respon Guru .....                         | 24        |
| 2. Angket Respon siswa .....                        | 25        |
| 3.4 Tahapan Pengembangan .....                      | 25        |
| 3.4.1 Pembuatan Produk .....                        | 27        |
| 3.4.2 Pengujian Lapangan .....                      | 28        |
| 3.5 Jadwal Penelitian .....                         | 30        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>31</b> |
| 4.1. Deskripsi Hasil Penelitian .....               | 31        |
| 4.1.1. Tahapan Analisis .....                       | 31        |
| 4.1.2. Tahapan Desain .....                         | 33        |
| 4.1.3. Tahapan Pengembangan .....                   | 34        |
| 4.1.4 Tahapan Implementasi .....                    | 39        |
| 4.2. Pembahasan .....                               | 42        |

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>44</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....                   | 44        |
| 5.2. Saran .....                        | 45        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             | <b>46</b> |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....                                           | 19 |
| <b>Table 3.2</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....                                            | 29 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa .....                                           | 20 |
| <b>Tabel 3.4</b> Kisi-Kisi Instrumen Keperaktisan Media pembelajaran untuk<br>Respon Guru .....  | 21 |
| <b>Tabel 3.5</b> Kisi-Kisi Instrumen Keperaktisan Media pembelajatan untuk<br>Respon siswa ..... | 21 |
| <b>Tabel 3.6</b> Skala Penelitian Validasi Produk .....                                          | 22 |
| <b>Table 3.7</b> Kriteria kevalitan Media Pembelajaran.....                                      | 23 |
| <b>Tabel 3.8</b> Skala Penilaian angket guru dan siswa .....                                     | 23 |
| <b>Tabel 3.9</b> Skala Penilaian anket guru dan siswa .....                                      | 24 |
| <b>Tabel 3.10</b> Waktu Penelitian .....                                                         | 30 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Ahli Media .....                                                          | 36 |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Ahli Bahasa .....                                                         | 37 |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil Ahli Materi .....                                                         | 38 |
| <b>Tabel 4.4</b> Hasil Validasi Kesuluruhan Ahli .....                                           | 39 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Silabus .....              | 48 |
| Lampiran 2. Modul Ajar .....           | 52 |
| Lampiran 3. Wawancara .....            | 57 |
| Lampiran 4. Validasi Ahli Materi ..... | 59 |
| Lampiran 5. Validasi Ahli Media .....  | 62 |
| Lampiran 6. Validasi Ahli Bahasa ..... | 65 |
| Lampiran 7. Angket Guru .....          | 68 |
| Lampiran 8. Angket Siswa .....         | 71 |
| Dokumentasi .....                      | 93 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya. Pendidikan juga merupakan usaha untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi yang sekarang menjadi sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang sebelumnya. Pendidikan dapat diwujudkan dengan suasana belajar agar dapat membuat peserta didik secara aktif membangkitkan potensi yang dimiliki olehnya.

Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang berhak didapatkan oleh semua orang untuk menjadikan dirinya pribadi lebih aktif dan kritis dalam melakukan hal apapun. Pendidikan adalah sarana mencapai salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. (Larasati, 2022).

Guru memiliki peran yang besar dalam pendidikan yakni mendidik, membimbing, membina, memimpin dan penuntun bagi anak didiknya. Dengan peran yang dimilikinya guru harus terus menciptakan ide-ide baru dalam Pendidikan. Salah satunya inovasi dalam penyampaian materi serta membantu pemahaman peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang menghibur dan menarik pada saat yang sama peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk berinteraksi dan belajar (Harlin & Arini, 2023).

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, namun jauh lebih dalam perihal itu. Matematika juga disebut dengan dewanya ilmu. Banyak kemampuan yang bisa dikembangkan dalam matematika, seperti dapat menyelesaikan masalah, komunikasi dan koneksinya akan matematis. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang dapat melatih rasa nalar pada siswa sehingga siswa bisa berfikir secara kritis, sistematis, logis, dan konsisten serta bisa mengembangkan sikap gigih, kerja sama, dan percaya dirinya.

Oleh karena itu, matematika sangat penting diajarkan kepada siswa sejak usia sekolah dasar untuk melatih daya nalarinya dan untuk membangun karakternya. Sampai detik ini matematika tetap menjadi salah satu bidang studi yang mendapat peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah yang lebih banyak dibandingkan pelajaran lain, namun kenyataan nya bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan.



Dilihat dari hasil diskusi penulis dengan guru masih banyak siswa yang kesulitan dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga terjadi pada saat saya melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang kebanyakan siswa disana mendapatkan nilai rendah pada pelajaran matematika dibandingkan dengan pelajaran yang lain. Pembelajaran yang dilakukan cenderung berfokus kepada guru yang hanya menggunakan metode ceramah, dan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tidak heran bahwa dikelas terlihat antusias para siswa dalam pembelajaran begitu rendah, siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan sulit untuk diajak berdiskusi. Selain itu, kurangnya konsentrasi dan koneksi siswa dalam pembelajaran karena mereka hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Contohnya, Ketika guru memberikan sebuah permasalahan atau soal, siswa hanya bisa diam dan termenung sembari menunggu guru yang menjawab atau mengerjakan soal tersebut, hanya ada beberapa siswa yang antusias bisa menjawab soal tersebut. Siswa yang lain lebih senang bermain daripada belajar atau memperhatikan guru yang sedang menjelaskan sehingga proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan harapan dan banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Salah satu faktor penyebab siswa enggan untuk memperhatikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru adalah karena matematika adalah suatu pelajaran yang sulit untuk dikerjakan karena dipenuhi dengan angka dan

berhitung. Matematika juga suatu pelajaran yang harus diulang-ulang karena dengan cara tersebut matematika akan dapat mudah dipahami secara menyeluruh oleh siswa sehingga akan membuat siswa memandang bahwa matematika tidak dianggap sulit. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam pembelajaran untuk mengubah pandangan siswa terhadap matematika dan berupaya untuk menjadikan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan untuk dikerjakan serta membuat para siswa ikut aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu cara alternatif untuk membantu guru dalam menambah ketertarikan siswa terhadap matematika dan dapat mengubah sudut pandang siswa terhadap matematika serta membuat suatu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, untuk mengkomunikasikan konsep dengan lebih baik kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami (Harlin & Arini, 2023) Minat dan dorongan peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan media dalam pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakteristiknya masing-masing.

Kepribadian peserta didik harus diperhitungkan saat memutuskan bentuk media pendidikan yang paling efektif. Pada umumnya, anak-anak sekolah dasar masih memiliki minat terhadap permainan, aktivitas fisik, kerja sama dalam kelompok, dan preferensi untuk belajar secara langsung (Harlin & Arini, 2023) Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan dapat mengikutsertakan siswa terhadap pembelajaran matematika yaitu

menggunakan media permainan. Media permainan akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan dan dapat menunjang tercapainya sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk matematika dikelas rendah yaitu media pembelajaran kartu UNO yang akan dikembangkan menjadi kartu UNO MATH.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu:

1. Proses pembelajaran yang monoton yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas kepada siswa.
2. Proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menarik perhatian siswa sekaligus membantu siswa dalam pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan tertuju, maka Batasan masalah dari penelitian ini adalah : “Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III di SD MI Bustanul Arifin”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?

2. Bagaimana Tingkat Kevalidan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?
3. Bagaimana kepraktisan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti bertujuan untuk :

1. Mengetahui cara pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?
2. Mengukur kevalidan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?
3. Mengetahui kepraktisan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Bustanul Arifin?

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Produk pada penelitian ini ialah mengenai kartu uno yang dibuat menggunakan photoshop dan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas, serta mempermudah guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan materi perkalian. Menggunakan kartu uno, hampir keseluruhan jawaban siswa menilai bahwa media pembelajaran permainan kartu U-Math (Uno Mathematics) selain menarik juga dapat membuat suasana belajar matematika tidak bosan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

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

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

Berdasarkan pendapat ahli yang diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu proses mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa, dan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

###### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

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

- 1) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- 2) Mengaktifkan anak didik (siswa) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.

- 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (siswa).
- 4) Memikat perhatian siswa maupun siswi.
- 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme.

Menurut (Hasan, 2021:36) mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebihh komplek yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan teacher center.

Menurut (Anam, 2023:38) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun Binatang.

### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Febriana, 2019:113) menjelaskan ada enam jenis dasar dari media pembelajaran yakni :

- 1) Teks : elemen dasar bagi penyampaian informasi, yang memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupa memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- 2) Media Audio : membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan dan meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu tayangan. Jenis audio termasuk suara latar, musik atau rekaman suara dan lainnya.
- 3) Media visual : media yang terdapat memberikan rangsangan – rangsangan visual seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun poster, dan lainnya.
- 4) Media Proyeksi Gerak : termasuk didalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD,VCD,DVD).
- 5) Benda – Benda Tiruan / Miniatur : benda- benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk

mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

- 6) Manusia : dalam memilih media ada berbagai pertimbangan yang harus dilihat.

## **2. Media Uno Math**

### **a. Pengertian Media Uno Math**

Menurut (Harahap et all 2022) Media permainan Uno Math merupakan salah satu pengembangan media cetak berbasis visual. Media permainan ini termasuk dalam kategori media cetak berbasis visual karena media yang dihasilkan melalui proses pencetakan yang menghasilkan teks, grafik, dan foto/gambar yang ditampilkan di dalam kartu. (Kurniawan, dkk, 2023) Kartu UNO merupakan salah satu media pembelajaran dengan permainan kartu, UNO merupakan salah satu permainan yang cukup mudah.

Permainan kartu “UNO” berasal dari bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang artinya “satu”, kartu UNO ini merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak. Kartu UNO dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai langkah mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam kartu UNO sendiri terdapat actions cards yang berarti mempunyai aturan khusus pada saat kartu-kartu tersebut dimainkan. Kartu UNO sendiri merupakan permainan yang menarik, mampu membuat rileks dan tidak hanya bersifat satu arah. Proses permainan kartu UNO peserta didik dituntut untuk mampu mengkonstruksi materi yang diperoleh untuk menjawab dan mencari solusi yang ada di dalam media kartu UNO.



### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media Uno Math**

Menurut (Kurniawan, et all 2023) Kelebihan dan Kekurangan media Uno Math antara lain :

#### **1. Kelebihan media pembelajaran kartu UNO**

- a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pendapatan nasional yang disampaikan dalam media pembelajaran kartu UNO.
- b. Membantu guru untuk menyampaikan materi pendapatan nasional dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kompetensi dasar dan kompetensi inti.
- c. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran kartu UNO ini dikemas menarik untuk menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran tidak membosankan.

#### **2. Kekurangan media pembelajaran kartu UNO**

- a. Penelitian media pembelajaran kartu UNO hanya sampai uji coba kelompok kecil.
- b. Media pembelajaran kartu UNO hanya menyajikan materi perkalian.
- c. Media pembelajaran kartu UNO hanya dikembangkan untuk kelas III saja.
- d. Media pembelajaran kartu UNO terkesan tertinggal karena berbentuk cetak.

### **3. Matematika**

Menurut (Supriyanti, 2020) Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa sekarang dan nanti. Salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan. Selain mengerikan, matematika juga dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang hanya membahas mengenai angka, rumus, gambar dan operasi hitung.

Hal inilah yang seharusnya menjadi perhatian khusus oleh para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang mengutamakan pemahaman konsep yang kuat. Hal ini membuat para guru harus menggunakan strategi yang tepat dalam menyampaikan kepada para peserta didik agar pemahaman konsep dapat optimal (Sutriningsih, 2018).

Menurut cornelius dalam (Savitri, et all 2020) perlunya belajar matematika, dikarena matematika merupakan : (1) Fasilitas berpikir yang jelas dan logis, (2) Fasilitas untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) Fasilitas mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman (4) Fasilitas untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) Fasilitas untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

#### **4. Materi Perkalian**

Tujuan:

1. Mempelajari perkalian dengan cara yang menyenangkan dan interaktif
2. Meningkatkan pemahaman tentang tabel perkalian.
3. Melatih kecepatan dan ketepatan dalam menghitung perkalian.

Persiapan:

1. Satu set kartu Uno
2. Kertas dan pensil untuk mencatat skor
3. 1 kelompok berjumlah 6 orang

Cara Bermain:

1. Bagikan kartu: Setiap pemain mendapat 7 kartu Uno. Sisanya diletakan di tengah sebagai tumpukan kartu.
2. Kartu pertama: Pemain pertama mengambil kartu teratas dari tumpukan.
3. Mencocokkan kartu: Pemain harus mencocokkan kartu mereka dengan kartu di atas tumpukan berdasarkan warna atau angka. Jika tidak ada kartu yang cocok, pemain harus mengambil kartu dari tumpukan.
4. Perkalian: Jika pemain berhasil mencocokkan kartu, mereka harus melakukan perkalian dengan angka yang tertera pada kartu. Misalnya, jika kartu yang dimainkan adalah angka 5, pemain harus mengalikan 5 dengan angka yang tertera pada kartu mereka.

5. Menjawab: Pemain harus menjawab perkalian tersebut dengan cepat dan benar. Jika benar, pemain dapat melanjutkan bermain. Jika salah, pemain harus mengambil kartu dari tumpukan.
6. Menang: Pemain pertama yang menghabiskan semua kartunya di tangannya adalah pemenangnya.

Variasi:

1. Tantangan: Pemain dapat saling menantang untuk menjawab perkalian dengan lebih cepat.
2. Skor: Pemain dapat mencatat skor dengan memberi poin untuk setiap perkalian yang dijawab dengan benar.
3. Kartu khusus: Kartu khusus seperti "Reverse" atau "Skip" dapat digunakan untuk menambah tantangan.

Contoh Permainan:

1. Pemain 1 memiliki kartu angka 4.
2. Pemain 1 mengambil kartu angka 7 dari tumpukan.
3. Pemain 1 harus mengalikan  $4 \times 7 = 28$ .
4. Jika pemain 1 menjawab dengan benar, dia dapat melanjutkan bermain.

Manfaat:

1. Belajar sambil bermain: Permainan ini membuat belajar perkalian lebih menyenangkan dan menarik.
2. Pengembangan keterampilan: Permainan ini membantu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menghitung perkalian.

3. Kerjasama: Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga membantu anak-anak belajar bekerja sama dan saling mendukung.

## **2.2. Kerangka Konseptual**

Dalam pembelajaran terutama pemanfaatan media pembelajaran Jarang sekali siswa diajak aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, apalagi saat menggunakan media pembelajaran. Tidak banyak guru di kelas yang masih mengajarkan materi pembelajaran secara lisan di depan kelas, mengajukan pertanyaan secara tertulis dan sering menggunakan LKS. Dalam LKS, siswa mendengarkan penjelasan, mengerjakan soal dari guru, dan berlatih mengajukan pertanyaan. Hal ini akan membuat siswa bosan karena tidak diikutsertakan dalam pembelajaran yang aktif didalam kelas.

Materi Perkalian merupakan materi yang biasanya guru mengajak siswa untuk menghafal. Banyak siswa yang mudah lupa karena hanya diajak menghafal lalu mengerjakan soal. Hal ini tentunya menghambat pemahaman konsep siswa mengenai materi perkalian. Untuk mempermudah memahami materi perkalian dibutuhkan media sebagai alat untuk mengajak siswa agar ikut serta aktif dalam melakukan pembelajaran didalam kelas.

Mengingat kesulitan-kesulitan di atas, maka perlu adanya desain ulang pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam konten yang lebih aktif setelah proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan kemajuan teknologi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran yaitu Uno Math. Pengembangan media ini guna melihat

perkembangan siswa dalam materi perkalian yang biasanya hanya menghafal, namun kali ini menggunakan media. Siswa akan lebih aktif dan tidak sibuk dengan teman-temannya.

### **2.3 Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas jenis hipotesis, diantaranya :

- 1) Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media Uno Math pada materi perkalian di kelas III dengan desain dengan unik dan semenarik mungkin.
- 2) Tingkat validan media Uno Math di kelas III pada materi perkalian.
- 3) Tingkat kepraktisan media Uno Math di kelas III pada materi perkalian.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). menurut sugiyono (2019:29) Research and Development adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE dikemukakan oleh (Hamdan Husein Batubara, 2021, hal. 275) Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3)

tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahapan kelima diatas merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media Uno Math. Tahapan peneliti sampai ADDI 4 tahapan.

### **3.2 Tahapan Penelitian**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian pengembangan ini yaitu di MI Bustanul Arifin beralamat Jl. Portibi No.145 Lk. I Pasar Gunung Tua, Kab. Padang Lawas Utara.

#### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media Uno Math pembelajaran ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga dosen para ahli yaitu ahli Bahasa, ahli materi dan ahli media dan satu guru untuk validasi kepraktisan. Subjek kedua adalah peserta didik kelas III A MI Bustanul Arifin yang terdiri atas 13 peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media Uno Math.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media Uno Math dengan materi perkalian.

#### **3.2.3 Instrumen Penelitian**



Instrument penelitian ini adalah alat untuk mengumpulkan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media Uno Math ini yaitu berupa instrument validasi dan instrument kepraktisan media Uno Math.

### **1. Instrumen Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran**

Instumen validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan untuk mengukur apakah media Uno Math yang telah dikembangkan valid atau tidak. Adapun instrumen validasi yaitu :

#### **a. Angket Validasi Materi**

Seluruh rancangan media sebelum di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu memvalidasikan Ahli Materi. Adapun kisi-kisi instrumen Ahli Materi antara lain :

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>         | <b>Indikator</b>                         | <b>Nomor Pernyataan</b> |
|-----------|----------------------|------------------------------------------|-------------------------|
| 1         | Kesesuaian materi    | 1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | 1,2                     |
|           |                      | 2. Kesesuaian gambar dengan materi       | 3,4                     |
| 2         | Kemudahan            | 3. Kemudahan penggunaan media            | 5,6                     |
| 3         | Kebutuhan penggunaan | 4. Mendorong pengembangan aktif siswa    | 7,8                     |
|           |                      | 5. Kelayakan media                       | 9,10                    |

#### **b. Angket Validasi Media**

Seluruh rancangan media sebelum di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu memvalidasikan Ahli Media. Adapun kisi-kisi instrumen Ahli Media antara lain :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

| No | Aspek            | Indikator                              | Nomor Pernyataan |
|----|------------------|----------------------------------------|------------------|
| 1  | Kejelasan Media  | 1. Tampilan Media                      | 1,2              |
|    |                  | 2. Kesesuaian cover pada kartu Uno     | 3,4              |
| 2  | Kemudahan        | 3. Kemudahan penggunaan media          | 4,6,7            |
| 3. | Penggunaan media | 4. Kebutuhan penggunaan terhadap media | 8,9,10           |

Sumber : (Harefa, 2022)

### c. Angket Validasi Bahasa

Seluruh rancangan media sebelum di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu memvalidasikan Ahli Bahasa. Adapun kisi-kisi instrumen Ahli Bahasa antara lain:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa**

| No | Aspek                    | Indikator                     | Nomor Pernyataan |
|----|--------------------------|-------------------------------|------------------|
| 1  | Lugas                    | 1. ketepatan struktur kalimat | 1,2              |
|    |                          | 2. keefektifan kalimat        | 3,               |
| 2  | Kesesuaian kaidah bahasa | 3. ketepatan Bahasa           | 4m5,6            |

|   |                               |                     |      |
|---|-------------------------------|---------------------|------|
| 3 | Penggunaan simbol dan istilah | 4. ketepatan ejaan  | 7,8  |
|   |                               | 5. ketepatan Bahasa | 9,10 |

Sumber : (Harefa, 2022)

## 2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran

### a. Angket Kepraktisan Respon Guru

Instrumen ini angket akan disebar setelah uji coba media. Instrumen ini bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan respon guru adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon guru**

| No | Aspek          | Indikator                                                                     | Nomor item |
|----|----------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1  | Tampilan media | 1. Kemenarikan media<br>2. Kombinasi warna media                              | 1,2,3,4    |
| 2  | Isi materi     | 1. Penyajian materi<br>2. Kesesuaian isi dalam materi<br>3. Penggunaan bahasa | 5,6,7,8    |
| 3  | Kualitas media | 1. Penyesuaian media                                                          | 8,9,10     |

Sumber : (Pratiwi, 2021)

### b. Angket Kepraktisan Respon Siswa

Instrumen akan diserahkan kepada siswa, setelah dilakukan uji coba media. Instrumen bertujuan untuk melihat kepraktisan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan media pembelajaran untuk respon siswa :

**Tabel 3.5**

**Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon siswa**

| No | Aspek | Indikator | Nomor item |
|----|-------|-----------|------------|
|----|-------|-----------|------------|

|   |                |                                                  |         |
|---|----------------|--------------------------------------------------|---------|
| 1 | Tampilan media | 1. Kemenarikan media<br>2. Kombinasi waena media | 1,2,3,4 |
| 2 | Isi materi     | 1. Penyajian materi<br>2. Mudah memahami materi  | 5,6,7   |
| 3 | Manfaat media  | 1. Kemudahan belajar<br>2. Kemenarikan belajar   | 8,9,10  |

Sumber : (Pratiwi, 2021)

### 3.2.4 Analisis Data Peneltiian

Teknik analisis data merupakan teknik mengenai cara si peneliti dalam menganalisis sebuah data. Penelitian ini menganalisis data dari instrument validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa serta kepraktisan media Uno Math antara lain :

#### 1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Pada validitas ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun tolak ukur yang digunakan pada instrumen validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan menggunakan skala likert berupa ketentuan yang dapat dilihat :

**Tabel 3.6**

#### Skala Penilaian Validasi Produk

| Skor | Kriteria     |
|------|--------------|
| 5    | Sangat Baik  |
| 4    | Baik         |
| 3    | Sedang       |
| 2    | Buruk        |
| 1    | Buruk Sekali |

Sumber : (Vawanda, 2022)

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus dari (Pebriani, 2022) yaitu :

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase dari angket

F = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

sumber : (Pebriani, 2022)

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Kevalitan Media Pembelajaran**

| <b>Rentang %</b> | <b>Kriteria</b>    |
|------------------|--------------------|
| 81% - 100%       | Sangat Valid       |
| 61% - 80%        | Valid              |
| 41% - 60%        | Cukup Valid        |
| 21% - 40%        | Kurang Valid       |
| 0% - 20%         | Sangat Tidak Valid |

Sumber : (Vawanda, 2022)

## **2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran**

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa yang diberikan kepada guru dan siswa, kemudian skor dari respon guru dan siswa diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan siswa adalah skala likert , sebagai berikut :

**Tabel 3.8**  
**Skala penilaian angket guru dan siswa**

| <b>Skor</b> | <b>Kriteria</b> |
|-------------|-----------------|
|-------------|-----------------|

|   |              |
|---|--------------|
| 5 | Sangat Baik  |
| 4 | Baik         |
| 3 | Sedang       |
| 2 | Buruk        |
| 1 | Buruk Sekali |

*Sumber : (Vawanda, 2022)*

Hasil presentase kepraktisan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.9**  
**Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa**

| <b>Rentang Nilai Kualifikasi</b> | <b>Keterangan</b>    |
|----------------------------------|----------------------|
| $80\% < P \leq 100 \%$           | Sangat Praktis       |
| $60\% < P \leq 80 \%$            | Praktis              |
| $40\% < P \leq 60 \%$            | Cukup Praktis        |
| $20\% < P \leq 40 \%$            | Tidak Praktis        |
| $0\% < P \leq 20 \%$             | Sangat Tidak Praktis |

### 3.3 Rancangan Produk

#### 3.3.1 Pengujian Internal

##### 1. Ahli Media

Ahli media yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain uno math untuk melihat saran dari validator yang dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh salah satu validator dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara yaitu Bapak Salman Alfarisi, M.Pd.

##### 2. Ahli Materi

Ahli media yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain uno math untuk melihat saran dari validator yang dikembangkan. Ahli Materi ini dilakukan oleh salah satu validator dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara yaitu Bapak Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

### **3. Ahli Bahasa**

Ahli media yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain uno math untuk melihat saran dari validator yang dikembangkan. Ahli Bahasa ini dilakukan oleh salah satu validator dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

#### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

##### **1. Angket Respon Guru**

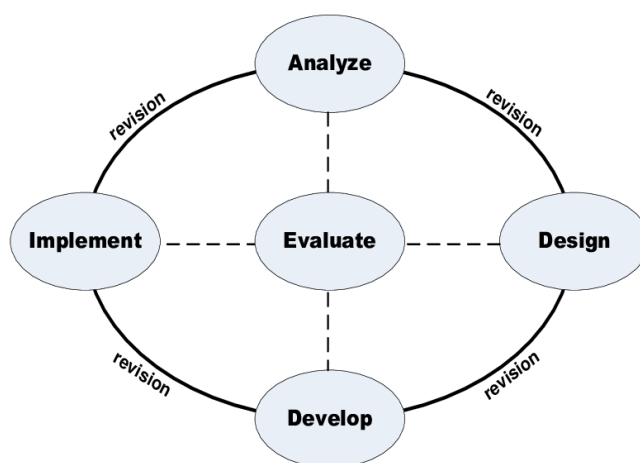
Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media Uno Math dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media Uno Math. Untuk itu peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi

##### **2. Angket Respon Siswa**

Angket respon peserta didik akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media Uno Math dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media Uno Math

### **3.4 Tahapan Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE dikemukakan oleh (Hamdan Husein Batubara, 2021, hal. 275) Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahapan kelima diatas merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media Uno Math. Adapun tahapan penelitian pengembangan ADDIE yang lebih rinci adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE**

#### 1. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media Uno Math pada materi cuaca adalah menganalisis. Menganalisis berupa observasi awal mengenai kebutuhan siswa kelas III MI BUSTANUL ARIFIN untuk mengetahui masalah mendasar dalam pembelajaran Matematika selama proses belajar mengajar. Peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.



## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran kartu UNO yang dapat digunakan dalam pembelajaran perkalian. Hasil dari tahapan ini berupa desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran kartu UNO. Dalam penelitian ini, plan merupakan tahapan pembuatan media dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan adalah penentuan media yang layak untuk menyampaikan topik. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran untuk memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan menguji kelayakan produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan validasi para ahli. Sehingga menghasilkan produk yang layak melalui revisi masukan dari para ahli. Terdapat tiga langkah dalam tahapan ini yaitu ahli materi yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Marah Doly Nasution, M.Si. ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Salman Alfarisi, M.Pd. dan ahli bahasa yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## 4. Tahap Penerapan (*Implementasi*)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi produk, pada tahap ini media yang telah dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli media, ahli

materi dan Bahasa kemudian diuji cobakan dilapangan pada peserta didik ketika proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III MI Bustanul Arifin untuk mengetahui kualifikasi kepraktisan produk yang dihasilkan. Aspek kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa sebagai pengguna media tersebut.

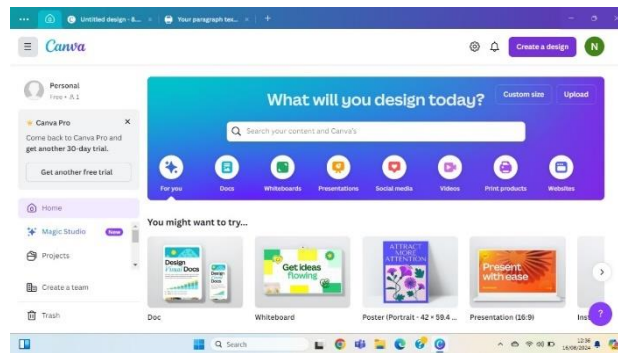
### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Pengujian lapangan ini dilakukan setelah melakukan revisi dari pengujian internal dan eksternal. Pada pengujian ini dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan dengan jumlah subjek penelitian ini ialah siswa kelas III MI Bustanul Arifin sebanyak 13 siswa, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Peneliti menggunakan media Uno Math pada pembelajaran matematika materi bilangan bulat, pengukuran, bangun datar, pecahan dan bangun ruang. Kemudian peneliti membagi angket kepada subjek penelitian untuk melihat dan menilai sejauh mana media pembelajaran Uno Math berhitung ini menyampaikan materi dan untuk melihat seberapa efektif atau kepraktisan media tersebut dalam pembelajaran.

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

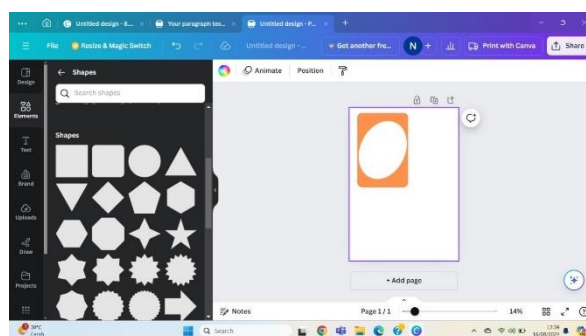
Pembuatan produk dalam penelitian ini menggunakan Canva. Berikut ini Langkah – Langkah mendesain media Uno Math dengan canva yaitu :

1. Membuka aplikasi Canva



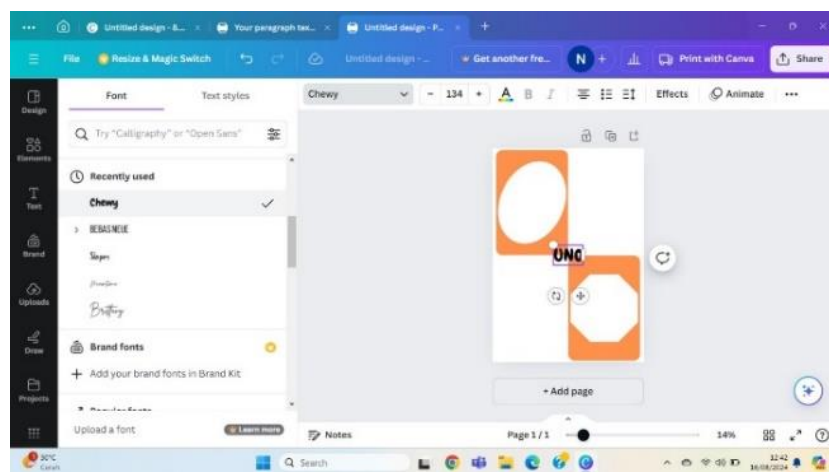
Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi Canva

2. Untuk membuat kotak dan bulatan Uno Math, klik menu “Elements” lalu klik “Shapes”



Gambar 3.3 Tampilan Elements

3. Untuk membuat angka pada Uno Math, klik menu “Teks” lalu pilih font



“Chewy”

Gambar 3.4 Tampilan

4. Setelah mendesain selesai, media Uno Math dapat di unduh dengan jenis file yang dibutuhkan. Pilih “ bagikan” lalu klik “unduh”



Gambar 3.5 Tampilan awal dan belakang Uno Math

### 3.5 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan dari bulan Februari hingga Maret pada semester ganjil Siswa kelas III MI Bustanul Arifin Medan.

**Tabel 3.10**  
**Waktu Penelitian**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| No | Keterangan             | Jul<br>2024 | Ags<br>2024 | Sep<br>2024 | Okt<br>2024 | Nov<br>2024 | Des<br>2024 | Jan<br>2025 | Sept<br>2025 |
|----|------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|
| 1  | Pengajuan<br>Judul     |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 2  | ACC                    |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 3  | Bimbingan              |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 4  | ACC Seminar            |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 5  | Seminar<br>Proposal    |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 6  | Pelaksanaan<br>Riset   |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 7  | Penulisan<br>Skripsi   |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 8  | Persetujuan<br>Skripsi |             |             |             |             |             |             |             |              |
| 9  | Sidang Meja<br>Hijau   |             |             |             |             |             |             |             |              |

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menguji pengembangan media UNO *MATH* yang di terapkan di MI Bustanul Arifin pada semester II tahun ajaran 2024/2025.

Adapun pengembangan mmedia pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran ADDI yaitu terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu 1) tahapan analisis (*Analysis*), 2) tahapan desain (*Design*), 3) tahapan

pengembangan (*Development*), 4) tahapan implementasi (*Implementation*). Adapun tahapan dalam model ADDI yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

#### **4.1.1. Tahapan Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis dalam penelitian ini, dilakukan identifikasi untuk memahami potensi kesenjangan dalam berlangsungnya proses pembelajaran serta meninjau ketersediaan alat bantu yang mampu menunjang efektivitas belajar-mengajar sebelum dilakukan pengembangan produk. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara komprehensif guna merancang dan mengembangkan *Uno Math* yang selaras dengan kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran dalam lingkungan kelas.

##### **1. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengenali permasalahan yang utama di dalam pembelajaran matematika kelas III SD MI Bustanul Arifin. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas III ditemukan metode pengajaran yang masih dominan dengan media ceramah, yang kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang aktif. Situasi yang

menyebabkan peserta didik merasa kurang motivasi dan kurang memahami pembelajaran yang sedang berlangsung.

## **2. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilakukan untuk pengembangan media Uno Math agar sejalan dengan standar pembelajaran yang berlaku. Kurikulum yang dijadikan acuan adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik, serta berorientasi pada pencapaian Profil Pelajar Pancasila.

Dalam penerapannya, pembelajaran di Kurikulum Merdeka dapat menggunakan berbagai pendekatan, salah satunya Contextual Teaching and Learning (CTL). Pendekatan CTL menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Dalam konteks pembelajaran kelas III, salah satu materi yang dipelajari adalah pecahan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Uno Math sangat relevan untuk mendukung penerapan CTL, karena dapat mengaitkan konsep pecahan dengan aktivitas permainan sehari-hari. Dengan demikian, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi pecahan sekaligus termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

### 3. Analisis Materi

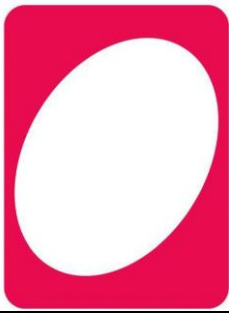
Analisis materi untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran Uno *Math* tetap sejalan dengan kurikulum dan pembelajaran matematika kelas III dengan materi pecahan. Dengan adanya media Uno *Math* siswa lebih cenderung berperan dalam pembelajaran pecahan ini dan siswa lebih semangat dalam pembelajaran matematika.

#### 4.1.2. Tahapan Desain (*Design*)

##### 1. Merancang Media Kartu Uno

Tahap kedua dari model pengembangan ADDI adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni berupa media pembelajaran Kartu uno.

Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran Kartu Uno

| Gambar                                                                              | Keterangan                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Media kartu uno math ini didesain menggunakan aplikasi canva, dilengkapi dengan warna merah jambu (<i>pink</i>) yang telah dilengkapi dengan judul media dan materi yang diajarkan</p> |



|                                                                                   |                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Media kartu uno math ini didesain menggunakan angka 1 sampai 30 dimana nilai kartu itu akan di kali berapa saat dapat kartunya</p> |
|  | <p>Berikut ini bagian <i>cover</i> yang didesain di canva dan sesuai dengan ukuran kartu uno math</p>                                 |

#### 4.1.3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan para validator ahli melaksanakan uji kelayakan produk dan menetapkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan. Setelah itu, produk akan melalui tahap uji coba kelompok kecil sebelum dipertimbangkan lebih lanjut untuk pengembangan media UNO MATH. Adapun langkah-langkah dalam proses pengembangan media UNO MATH meliputi sebagai berikut:

##### 1) Uji Kelayakan / Uji Validasi

Tahapan ini dipaparkan tiga validasi yang diantaranya yaitu validasi media, validasi bahasa dan validasi materi. Tiga ahli dilibatkan dalam proses

ini, yaitu Bapak Salman Alfarisi, M.Pd. sebagai ahli media yang menilai aspek yang ada di kartu uno, Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. sebagai ahli bahasa yang mengevaluasi kejelasan bahasa serta kesesuaiannya dengan tingkat pemahaman siswa, dan Bapak Dr. Marah Doly Nasution, M.Si. sebagai ahli materi yang memastikan keakuratan konsep dari kartu uno.

Proses validasi yang dilakukan dengan menggunakan angket telah disusun dalam lampiran skripsi. Para ahli memberikan penilaian berdasarkan indikator yang telah dibuat didalam angket tersebut. Hasil validasi produk dari masing-masing ahli dapat dilihat penjelasan dibawah ini :

#### **a) Validasi Ahli Media**

Validasi terhadap media kartu uno yang dilakukan oleh Bapak Salman Alfarisi, M.Pd. selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi ini berlangsung pada tanggal 18 Oktober 2024. Instrumen yang dilakukan yaitu angket dengan 3 indikator dan 10 pernyataan.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, Media UNO MATH memperoleh nilai 48 dari skor maksimal 50. Sehingga persentase hasil dari penialian validator media pembelajaran UNO MATH dari ahli media antara berikut :

$$p = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

$$p = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$p = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli media UNO MATH keseluruhan mencapai 96 %. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 1 Hasil Ahli Media**

| <b>Validator</b>          | <b>Total Skor</b> | <b>Persentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|---------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| Salman Alfarisi,<br>M.Pd. | 48                | 96%               | Sangat Valid    |

Berdasarkan tabel yang diatas dan mengacu pada kriteria kelayakan pada tabel 3.7 temuan dari proses yang telah dilakukan menunjukan bahwa kartu uno mencapai nilai 96 % mendapatkan kriteria Sangat Valid. Dengan demikian media kartu uno berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli media untuk penerapan dan kelayakan digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## **2. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi terhadap media kartu uno yang dilakukan oleh Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi ini berlangsung pada tanggal 24 Oktober 2024.

Instrumen yang dilakukan yaitu angket dengan 3 indikator dan 10 pernyataan.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, kartu uno memperoleh nilai 49 dari skor maksimal 50. Dengan demikian presentase penilaian ahli media dihitung sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

$$p = \frac{49}{50} \times 100 \%$$

$$p = 98 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli bahasa UNO MATH keseluruhan mencapai 98 %. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.2 Hasil Ahli Bahasa**

| <b>Validator</b>           | <b>Total Skor</b> | <b>Persentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|----------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. | 49                | 98%               | Sangat Valid    |

Berdasarkan tabel diatas dan mengacu pada kriteria kelayakan pada tabel 3.7 temuan dari proses yang telah dilakukan menunjukan bahwa kartu uno mencapai nilai 98 % mendapatkan kriteria Sangat Valid.

### **3. Validasi Ahli Materi**

Validasi terhadap media kartu uno yang dilakukan oleh Bapak Dr. Marah Doly Nasution, M.Si. selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi ini berlangsung pada tanggal 21 Oktober 2024. Instrumen yang dilakukan yaitu angket dengan 3 indikator dan 8 pernyataan.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, kartu uno memperoleh nilai 38 dari skor maksimal 40. Dengan demikian presentase penilaian ahli media dihitung sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

$$p = \frac{38}{40} \times 100 \%$$

$$p = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli media UNO MATH keseluruhan mencapai 95%. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 3 Hasil Ahli Materi**

| <b>Validator</b>                  | <b>Total Skor</b> | <b>Persentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|-----------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| Dr. Marah Doly Nasution,<br>M.Si. | 38                | 95%               | Sangat Valid    |

Berdasarkan tabel yyang diatas dan mengacu pada kriteria kelayakan pada tabel 3.7 temuan dari proses yang telah dilakukan menunjukan bahwa kartu uno mencapai nilai 95 % mendapatkan kriteria Sangat Valid.

Adapun persentase kelayakan media kartu uno secara keseluruhan dapat diamati berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli, media, ahli bahasa dan ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Keseluruhan Ahli**

| <b>Validasi</b> | <b>Persentase</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-----------------|-------------------|---------------------|
| Ahli Media      | 96 %              | Sangat Valid        |
| Ahli Bahasa     | 98 %              | Sangat Valid        |
| Ahli Materi     | 95 %              | Sangat Valid        |

Media pembelajaran yang didesain telah divalidasikan, dari aspek validasi persentase pada media memperoleh 96 % dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi persentase pada bahasa 98 % dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi persentase pada materi memperoleh persentase yaitu 95 % dengan interpretasi sangat valid.

#### **4.1.4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)**

Tahapan implementasi ini pengembangan media pembelajaran kartu uno yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2025 yang dilakukan di MI Bustanul Arifin. Materi yang dibahas tentang perkalian menggunakan kartu uno math. Media UNO MATH diuji coba dalam skala besar, dengan syarat Sarana pembelajaran yang akan diterapkan telah diverifikasi sebagai valid oleh penilai ahli serta memenuhi kriteria untuk digunakan dalam percobaan. Pelaksanaan implementasi bertujuan demi mengumpulkan informasi terkait kepraktisan Media UNO MATH.

Adapun tahapan implementasi produk terdiri dari beberapa langkah berikut : (1) uji coba produk mencakup pengujian kepraktisan oleh guru, yang melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden; (2) uji coba kepraktisan oleh siswa dilakukan dengan metode uji kelompok besar, yang melibatkan 11 siswa kelas III SD MI Bustanul Arifin.

### **1. Hasil Pengujian Kepraktisan Oleh Guru**

Instrumen yang digunakan dalam uji coba kepraktisan adalah angket. Guru kelas III Sondang Ulpa, S.Pd. yang bertindak sebagai responden diberikan kesempatan untuk memberikan kritik serta saran terkait media kartu uno math.

Berdasarkan rekapitulasi tersebut, total skor yang diperoleh dari penilaian guru terhadap media kartu uno math adalah 46 dan skor maksimal 50. Persentase hasil penilaian kepraktisan guru dihitung sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$p = 92\%$$

Dengan demikian, hasil penilaian guru untuk media kartu uno memperoleh skor 92%, yang sesuai dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria kepraktisan dalam tabel 3.9 dengan keterangan tanpa revisi.

### **2. Hasil Pengujian Kepraktisan Oleh Siswa**

Proses uji coba dilakukan dengan cara menguji kepraktisan melalui angket sebanyak 11 siswa, Informasi yang dikumpulkan dari eksperimen pada kelompok berskala besar dianalisis menggunakan instrumen angket yang dirancang khusus untuk mengukur kepraktisan media kartu uno dari perspektif siswa.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilaksanakan pada 29 peserta didik di kelas III di SD MI Bustanul Arifin, diperoleh total skor 511 dari skor maksimal 550. Persentase hasil uji coba dihitung dengan rumus rincian seperti dibawah:

$$p = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

$$p = \frac{511}{550} \times 100 \%$$

$$p = 92,9 \%$$

Dengan demikian hasil dari nilai kepraktisan siswa memperoleh 92,9 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria kepraktisan, hasil uji coba di kelas III SD MI Bustanul Arifin mendapatkan skor 511 dengan kepraktisan 92,9 %.

## 4.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran kartu Uno. Dimana media ini disusun berdasarkan pada



kebutuhan guru dan siswa di kelas III MI Bustanul Arifin. Media kartu uno yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media Kostikbam yang telah di desain. Hasil tanggapan dari validator ahli media 96% “Sangat Valid”, ahli materi 95% “Sangat Valid”, dan ahli bahasa 98 % “Sangat Valid”. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cobakan kepada siswa kelas III MI Bustanul Arifin yang berjumlah 11 siswa. Uji coba sendiri dilakukan pada hari 10 Juni 2025. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik / guru mendapatkan persentasi sebesar 92 % “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 92.9 % “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media kartu uno di kelas III MI Bustanul Arifin.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media kartu Uno layak digunakan

sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media kartu uno pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media kartu Uno yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media Kartu Uno membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sebagai hasil dari penelitian di atas, peneliti sampai pada kesimpulan

berikut:

1. Media UNO pada materi perkalian menggunakan model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : Tahap Analisis (*Analysis*), tahap desain (*Desain*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada pengembangan media UNO MATH ini sampai tahapan implementasi disebabkan karena keterbatasan waktu, dan hanya pada fokus pengembangan an uji coba.
2. Kelayakan media UNO MATH dapat dilihat dari hasil validasi media persentase memperoleh sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Valid”, kemudian validasi bahasa persentase memperoleh sebesar 98 % dengan kriteria “Sangat Valid”, dan validasi bahasa persentase memperoleh 95 % dengan kriteria “Sangat Valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan hasil validasi dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa media UNO MATH layak digunakan.
3. Hasil kepraktisan media video animasi berbasis etnomatematika untuk respon guru diperoleh dengan hasil persentase 92 % dengan kriteria “sangat praktis”, dan untuk respon siswa memperoleh nilai keseluruhan 92,9 % dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media UNO MATH dalam kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi perkalian.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan yang dipaparkan, berikut beberapa saran yang dapat diajukan oleh penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian lanjutan perlu dilakukan di beberapa sekolah dengan latar belakang yang berbeda untuk menguji efektivitas buku secara lebih komprehensif.
2. Penggunaan media komik dapat dieksplorasi lebih lanjut dalam konsep matematika lain, seperti geometri bangun ruang atau operasi hitung yang lebih kompleks.
3. Untuk meningkatkan interaktivitas, buku ini dapat dikembangkan dalam format digital yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Karim, dkk. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar”. Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika. Vol. 1 No 2.
- Anam, Dkk, Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.38
- Febriana, Rina. 2019. Kompetensi Guru . Jakarta : Bumi Aksara .

- Gulo, S. &. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hamdan husein Batubara,. 2021. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing
- Harahap, M., Mujib, A., Syahri Nasution, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes. 2(1), 209–217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Harefa, N. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berbasis Explicit Instruction pada Materi Menulis surat Dinas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1-9.
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3).
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran (Fatma Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.
- Jayanti dkk. (2020). Analisis Self Regulated Learning di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Sambisari. Yogyakarta.
- Kurniawan et al, 2023. Model Pembelajaran Inovatif II: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Larasati, D. (2022). Determinan Kemampuan Auditor Dalam Mendeteksi Kecurangan. *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*, 1(8). Diambil kembali dari <https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl>
- Pebriani, C. &. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. 5 (1).
- Pratiwi, R. W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELA IV SEKOLAH DASAR . *JPGSD*, 2969-2982.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Supriyanti, A. (2020). PREDIKSI JUMLAH CALON PESERTA DIDIK BARU MENGGUNAKAN METODE DOUBLE EXPONENTIAL SMOOTHING DARI BROWN ( Study Kasus : SD Islam Al-Musyarrofah Jakarta ). *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Matematika, Matematika Dan Statistika, 1(1), 56–62.  
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>

Vawanda, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(7), 124–130.

## Lampiran 1 : SILABUS

### Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar                               | Materi Pokok                                                                                                      | Pembelajaran                                                                                                                                                       | Penilaian                                                                                                                 | Alokasi Waktu | Sumber Belajar                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IPA<br>3.6<br>Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Perubahan Lingkungan.</li> <li>➤ Iklim dan Daur Ulang Limbah.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis gambar pada saat proses Pembelajaran</li> <li>• Mengidentifikasi sampah-sampah sekitar yang dapat</li> </ul> | 1. Teknik Penilaian<br>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br>b. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja<br>Rubrik Penilaian | 18 JP         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ</li> </ul> |

|                                                                               |             |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |       |                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| sehari-hari.<br>4.6<br>Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor. |             | didaur ulang <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan bagaimana cara membuat daur ulang sampah menjadi benda sekreatif mungkin.</li> </ul> | mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6)<br>1. Teknik Penilaian<br>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br>b. Penilaian pengetahuan: Tes<br>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja                                                                                                                                                               |       | gerak manusia<br>Gambar tentang kelainan tulang manusia, teks                                   |
| Matematika<br>3.2 Melakukan perkalian yang hasilnya 2 angka                   | ➤ Perkalian | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati gambar/foto/video/ teks yang diberikan oleh guru dalam bentuk kartu uno</li> </ul>                    | 1. Teknik Penilaian<br>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br>b. Penilaian pengetahuan: Tes<br>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja<br>Rubrik Penilaian<br>mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)<br>1. Teknik Penilaian<br>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br>b. Penilaian pengetahuan: Tes<br>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja | 18 JP | <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Materi</li> </ul> |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |              |                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PPKn<br/>1.2<br/>Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.<br/>2.2<br/>Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.<br/>3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.<br/>4.2<br/>Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> | <p>➤ Kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak cerita/video/film/ gambar tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan rasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Membaca wacana tentang pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan rasa ingin tahu dan tanggung jawab</li> </ul> | <p>1. Teknik Penilaian<br/>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br/>b. Penilaian pengetahuan: Tes<br/>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja<br/>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)<br/>1. Teknik Penilaian<br/>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi<br/>b. Penilaian pengetahuan: Tes<br/>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> | <p>18 JP</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> </ul> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                 |                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SBdP<br>3.2 Memahami tangga nada.<br>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik. | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat gambar cerita.</li> <li>➤ Memainkan alat musik sederhana</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor</li> <li>• mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepuk tangan</li> </ul> | <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian</p> <p>Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)</p> <p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan: Tes</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> | 24 JP | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Contoh gambar cerita</li> <li>• peralatan menggambar</li> </ul> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Mengetahu :

**Kepala Sekolah**

**Guru**

**Indriaty Yusnita Purba, S.Ag**

**Masridawati Pakpahan, S.Ag**

**Mahasiswa**

**Nazli Aswani**  
**Npm. 2002090084**

## Lampiran 2 : Modul Ajar

**MODUL AJAR MATEMATIKA SD**

| <b>INFORMASI UMUM</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| <b>A. IDENTITAS MODUL</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                        |
| <b>Penyusun</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | : Nazli Aswani         |
| <b>Instansi</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | : MI BUSTANUL ARIFIN   |
| <b>Tahun Penyusunan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | : 2025                 |
| <b>Jenjang Sekolah</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | : SD                   |
| <b>Mata Pelajaran</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | : Matematika           |
| <b>Fase / Kelas</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | : B / II               |
| <b>Materi</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | : Perkalian            |
| <b>Alokasi Waktu</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | : 2 x 35 Menit ( 2 JP) |
| <b>B. KOMPETENSI AWAL</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep perkalian karena mereka sudah memahami penjumlahan berulang, bilangan sampai 100, dan pengelompokan benda.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                    |                        |
| <b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia</li> <li>Berkebinekaan global</li> <li>Gotong royong</li> <li>Mandiri</li> <li>Bernalar kritis</li> <li>Kreatif</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                       |                        |
| <b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku kelas III, dan laptop, LCD projector dan Internet.</li> <li>UNO MATH</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |
| <b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik reguler/tipikal</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                        |
| <b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Tatap Muka (TM)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                        |
| <b>KOMPETENSI INTI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                        |
| <b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                        |
| <p><b>Tujuan Pembelajaran :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan benar.</li> <li>Siswa dapat menyelesaikan soal perkalian dengan menggunakan media UNO MATH dengan benar.</li> <li>Siswa dapat menghubungkan perkalian dengan situasi nyata dengan benar.</li> <li>Siswa dapat menunjukkan sikap disiplin, kerjasama dalam permainan UNO MATH dengan</li> </ul> |                        |

tepat.

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang makna, cara menyebutkan dan cara menuliskan

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

- “Apa yang kalian amati jika menambahkan benda yang sama berulang kali?”

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### ❖ Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, memberikan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menyayakan kabar masing-masing siswa.
3. Apersepsi : Guru memulai dengan pertanyaan kontekstual :
  - “Anak-anak, siapa yang pernah membeli beberapa bungkus kue sekaligus? Bagaimana cara menghitung total kue yang dibeli?”
  - “Siapa yang pernah membantu menata meja dengan beberapa kursi? Bagaimana cara menghitung jumlah kursi?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran :
  - Siswa dapat memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang.
  - Siswa dapat menyelesaikan soal perkalian menggunakan media UNO MATH.
  - Siswa dapat mengaitkan perkalian dengan kehidupan sehari-hari.
5. Guru menyiapkan media UNO MATH.

### ❖ Kegiatan Inti

#### A. Eksplorasi & pengalihan konsep

**Tujuan :** Siswa memahami konsep perkalian melalui pengamalan nyata

Langkah – Langkah :

1. Guru menanyakan : “ jika ada 3 kotak masing- masing berisi 4 pensil, berapa jumlah pensil seluruhnya ?”
2. Siswa diberi benda konkret (misalnya kelereng, pensil)
3. Siswa diminta menjumlahkan benda secara berulang dan guru memperkenalkan symbol perkalian :
  - $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 12$
4. Guru meminta siswa menyebutkan contoh lain dari kehidupan sehari – hari jumlah kursi dikelas, buah dalam keranjang, dll.
5. Guru mencatat jawaban siswa di papan dan menekankan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

#### B. Demonstrasi dengan Media UNO MATH

**Tujuan :** siswa mengenal media permainan edukatif untuk belajar perkalian.

Langkah – Langkah :

1. Guru menjelaskan aturan dasar UNO MATH
  - Kartu berisi angka dan soal perkalian
  - Siswa mengambil giliran untuk menjawab soal di kartu

- Jawaban yang benar berarti kartu dibuang, salah berarti belajar dari teman atau guru memberi bimbingan.
- 2. Guru memberikan contoh cara bermain :
  - Jika kartu bertulisan  $3 \times 5$ , berapakah jawabannya ?
  - Siswa menjawab secara sukarela, guru menjelaskan jika jawaban salah.
- 3. Guru menekankan nilai CTL :
  - Kerjasama, diskusi, memecahkan masalah dan berpikir cepat.

### C. Praktik & Aktivitas Kelompok

**Tujuan :** Siswa mempraktikkan perkalian melalui permainan, menguatkan konsep, dan melatih kerja sama.

#### Langkah-langkah:

1. Siswa dibagi menjadi kelompok 4–5 orang.
2. Guru membagikan UNO MATH sesuai kelompok.
3. Aturan permainan kelompok:
  - Siswa bergiliran menarik kartu.
  - Siswa harus menjawab perkalian yang tertera.
  - Jika salah, anggota kelompok lain memberi bimbingan.
  - Setiap jawaban benar dicatat sebagai poin kelompok.
4. Guru mengawasi jalannya permainan:
  - Memberi pertanyaan tambahan jika ada siswa yang lambat memahami.
  - Memotivasi siswa untuk bekerja sama dan bersikap sportif.
5. Setelah permainan selesai, guru meminta siswa membagikan strategi mereka dalam menyelesaikan soal perkalian.
6. Guru menekankan keterkaitan perkalian dengan situasi nyata, misalnya menghitung jumlah buku, kursi, atau makanan.

### D. Diskusi & Tanya Jawab

**Tujuan:** Menguatkan pemahaman siswa melalui refleksi dan tanya jawab.

#### Langkah-langkah:

1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
  - “Apa perbedaan perkalian dengan penjumlahan biasa?”
  - “Jika ada 5 piring, masing-masing berisi 2 kue, bagaimana cara menghitung total kue?”
2. Siswa menjawab dan guru membimbing jika ada kesalahan pemahaman.
3. Guru menuliskan jawaban yang benar di papan dan meminta siswa menyebutkan strategi mereka.
4. Diskusi diakhiri dengan guru menyimpulkan:
  - Perkalian adalah cara cepat untuk menjumlahkan kelompok benda yang sama.

### ❖ Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru menanyakan pengalaman siswa selama bermain UNO MATH:
 

“Apa yang kalian pelajari?”

- “Bagaimana kerja sama dengan teman saat menjawab soal?”
3. Guru memberikan penguatan positif: memuji kelompok yang aktif dan sportif.
  4. Guru memberikan **tugas rumah**:  
Membuat 5 soal perkalian sederhana dan menyelesaikannya.  
Menghubungkan perkalian dengan kegiatan sehari-hari.
  5. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

#### E. ASESMEN / PENILAIAN

1. **Sikap (Afektif):**
  - Kerjasama, jujur, sportif saat bermain UNO MATH.
  - **Metode:** Observasi guru.
2. **Pengetahuan (Kognitif):**
  - Memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang.
  - Menyelesaikan soal perkalian dan soal cerita.
  - **Metode:** Tes tertulis / LKS.
3. **Keterampilan (Psikomotorik):**
  - mempraktikkan perkalian menggunakan UNO MATH dan alat peraga.
  - Menyelesaikan soal secara mandiri maupun kelompok.
  - **Metode:** Penilaian praktik.

#### F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

##### Pengayaan:

- Soal perkalian dua digit.
- Membuat soal cerita perkalian kreatif.
- UNO MATH level lebih tinggi.
- Mengaitkan perkalian dengan pembagian/pecahan sederhana.

##### Remedial:

- Mengulang konsep perkalian dengan benda konkret.
- Latihan soal sederhana ( $1-5 \times 1-5$ ).
- Bermain UNO MATH dalam kelompok kecil dengan bimbingan guru.
- Membimbing menyelesaikan soal cerita langkah demi langkah.

#### G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

| NO | PERTANYAAN                                                     | JAWABAN |
|----|----------------------------------------------------------------|---------|
| 1  | Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?         |         |
| 2  | Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini? |         |

|   |                                                                                                                                                           |  |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 3 | Bagaimana saya menyelesaikan soal perkalian dengan UNO MATH?                                                                                              |  |
| 4 | Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?                                                                                       |  |
| 5 | Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini? |  |

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

| NO | PERTANYAAN                                                                                                                                     | JAWABAN |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1  | Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?         |         |
| 2  | Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik? |         |
| 3  | Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?                           |         |

### Lampiran 3 : Hasil Wawancara Guru

#### Hasil wawancara dengan guru kelas III MI BUSTANUL ARIFIN

| No | Daftar Pertanyaan                                                                                                                      | Jawaban Pertanyaan                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Sudah berapa lama ibu mengajar disekolah ini?                                                                                          | Saya mengajar di MI BUSTANUL ARIFIN ini sudah 25 tahun dari tahun 1999 sampai sekarang tahun 2024.                                                                                                                                                             |
| 2  | Keterampilan dasar apa saja yang dianggap paling penting yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar? | Yang pertama dalam kegiatan belajar mengajar itu guru harus menguasai secara keseluruhan tingkah laku peserta didik, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan bernyanyi, agar membuat anak-anak dapat menangkap kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. |
| 3  | Bagaimana cara ibu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru?                          | yang pertama harus bisa memahami tingkah laku, kepribadian, dan kesenangan para peserta didik lalu menyatukannya jadi satu. Kita satukan terlebih dahulu persepsi mereka lalu kita masuk ketengah mereka agar bias memahami pemahaman nya.                     |
| 4  | Bagaimana cara ibu memahami karakteristik setiap peserta didik?                                                                        | Kita ambil dulu hatinya kalau mereka sudah senang dengan kita maka dengan otomatis mereka juga akan senang dengan metode atau model pembelajaran yang akan kita gunakan. Selanjutnya kita                                                                      |



|   |                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                                 | harus bisa mengetahui apa yang disukai dan tidak disukai oleh semua peserta didik lalu menjadikannya jadi satu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 5 | Selama ibu mengajar disekolah model atau metode yang sering ibu gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar? | Model dan metode yang sering ibu gunakan yaitu fifty fifty. Apalagi sekarang ini yang diterapkan adalah kurikulum merdeka, biasa kita di kelas III ini belajar terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan bernyanyi agar peserta didik tidak mengantuk. Tapi metode yang sebenarnya ibu gunakan adalah metode ceramah dengan menggunakan media.                                                                                              |
| 6 | Apakah setiap pembelajaran matematika ibu menggunakan media atau hanya di beberapa materi saja?                 | Kalau ibu disini setiap pembelajaran matematika alhamdulillah menggunakan media walaupun hanya menggunakan media yang ada didalam kelas. Misalnya matematika, ketika tidak ada media yang sesuai dengan materi yang diajarkan ya sudah ibu gunakan saja media yang ada didalam kelas.                                                                                                                                                     |
| 7 | Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam materi perkalian?                                        | Ibu pernah menggunakan media perkalian tapi tidak terlalu sering karena media nya kurang lengkap, walaupun biasanya perkalian ini hanya menggunakan media alat kali-kali atau buku. Tapi dengan itu, kita bisa menggunakan media perkalian ini langsung dengan peserta didiknya. Misalnya, $2 \times 2$ berarti kita ambil anaknya 4 orang lalu kita jelaskan langsung bagaimana proses perkalian 2 dikali 2 sampai mendapatkan hasilnya. |

## DOKUMENTASI









#### Lampiran 4. Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
UNO MATH UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07  
MEDAN PADA MATERI PERKALIAN**

**A. Petunjuk Pengisian**

---

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
  - a. Skala penilaian SB : Sangat Baik
  - b. Skala penilaian B : Baik
  - c. Skala penilaian C : Cukup
  - d. Skala penilaian KB : Kurang Baik
  - e. Skala penilaian SK : Sangat Kurang
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Uno Math



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian  | Butir Penilaian                                                 | Pilihan Penelitian |   |   |    |    |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|----|
|                      |                                                                 | SB                 | B | C | KB | SK |
| Kesesuaian materi    | 1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator          | ✓                  |   |   |    |    |
|                      | 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                 | ✓                  |   |   |    |    |
|                      | 3. Kesesuaian gambar dengan warna pada materi                   | ✓                  |   |   |    |    |
|                      | 4. Kesesuaian gambar materi dengan perkalian                    | ✓                  |   |   |    |    |
| Kemudahan            | 1. Kemudahan menggunakan media                                  | ✓                  |   |   |    |    |
|                      | 2. Petunjuk dalam permainan sesuai materi dengan perkalian      |                    | ✓ |   |    |    |
| Kebutuhan penggunaan | 1. Permainan uno math membuat siswa semangat dalam pembelajaran |                    | ✓ |   |    |    |
|                      | 2. Peraturan uno math membuat permainan sangat menarik          | ✓                  |   |   |    |    |



### C. Kritik dan Saran

Komentar Umum / Saran perbaikan :

.....

.....

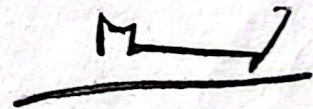
.....

.....

.....

Medan, Senin 21 Oktober 2024

Validasi Ahli Materi



Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



## Lampiran 5. Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA MATERI PERKALIAN

#### A. Petunjuk Pengisian

---

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
  - a. Skala penilaian SB : Sangat Baik
  - b. Skala penilaian B : Baik
  - c. Skala penilaian C : Cukup
  - d. Skala penilaian KB : Kurang Baik
  - e. Skala penilaian SK : Sangat Kurang
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Uno Math



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                          | Pilihan Penelitian |   |   |    |    |
|---------------------|------------------------------------------|--------------------|---|---|----|----|
|                     |                                          | SB                 | B | C | KB | SK |
| Kejelasan Media     | 1. Pemilihan Latar ( <i>Background</i> ) | ✓                  |   |   |    |    |
|                     | 2. Bentuk media                          | ✓                  |   |   |    |    |
|                     | 3. Kombinasi dan pemilihan warna         | ✓                  |   |   |    |    |
|                     | 4. Pemilihan jenis huruf                 | ✓                  |   |   |    |    |
| Kemudahan           | 1. Kesesuaian isi dengan tema            | ✓                  |   |   |    |    |
|                     | 2. Kejelasan penyajian materi            |                    | ✓ |   |    |    |
|                     | 3. Kemudahan dalam permainan             | ✓                  |   |   |    |    |
| Penggunaan Media    | 1. Kemudahan dalam menggunakan media     | ✓                  |   |   |    |    |
|                     | 2. Media tepat bagi kelas III            |                    | ✓ |   |    |    |
|                     | 3. Keamanan media bagi penggunaan        | ✓                  |   |   |    |    |



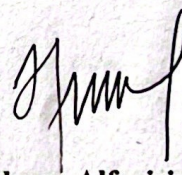
### C. Kritik dan Saran

Komentar Umum / Saran perbaikan :

.....  
PERLU DITAMBAH LAGI TEKNIS PEMANFAATAN  
MEDIA DI KELAS.  
.....  
.....

Medan, 18 Oktober 2024

Validasi Ahli Media



Salman Alfarisi, M.Pd.



**Lampiran 6. Validas Ahli Bahasa**

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA  
UNO MATH UNTUK PESERTA DIDIK MI BUSTANUL ARIFIN PADA  
MATERI PERKALIAN**

---

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
  - a. Skala penilaian SB : Sangat Baik
  - b. Skala penilaian B : Baik
  - c. Skala penilaian C : Cukup
  - d. Skala penilaian KB : Kurang Baik
  - e. Skala penilaian SK : Sangat Kurang
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Uno Math

## B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian             | Butir Penilaian                                          | Pilihan Penelitian |   |   |    |    |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|----|
|                                 |                                                          | SB                 | B | C | KB | SK |
| Kesesuaian Bahasa               | 1. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami        | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 2. Bahasa yang digunakan mudah dibaca oleh peserta didik | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 3. Ketepatan pada tanda baca                             |                    | ✓ |   |    |    |
| model dan bentuk media          | 1. Penggunaan warna yang bervariasi                      | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 2. Desain yang lebih menarik                             | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 3. Kesesuaian ukuran kartu                               | ✓                  |   |   |    |    |
| Penggunaan simbol dan kemudahan | 1. Kesesuaian ukuran angka                               | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 2. Ketepatan desain kartu                                | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 3. Kemudahan petunjuk dalam permainan                    | ✓                  |   |   |    |    |
|                                 | 4. Kemudahan menggunakan media                           | ✓                  |   |   |    |    |

### C. Kritik dan Saran

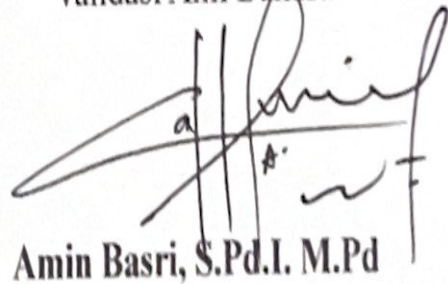
Komentar Umum / Saran perbaikan :

layak digunakan untuk Bahan  
Pembelajaran. -

Medan,

2025

Validasi Ahli Bahasa



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

## Lampiran 7. Angket Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU

#### PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATHI UNTUK PESERTA DIDIK SD

#### MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA MATERI PECAHAN

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Uno Math



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                  | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                  | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan Media      | 1. Pemilihan latar (background)                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 2. Kesesuaian media terhadap kebutuhan peserta didik             | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Kesesuaian ukuran gambar dalam media                          | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 4. Gambar yang disajikan tidak pecah angka atau huruf            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi Materi          | 5. Media video uno math sesuai dengan materi perkalian           |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Materi yang disajikan lengkap dan tersusun secara sistematis  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 7. Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran                   |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 8. Penyampaian materi yang berurutan                             | ✓                  |   |   |    |     |
| Kualitas Media      | 9. Penataan gambar pada media                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Media menggambarkan isi/materi ajar yang sesuai dengan media | ✓                  |   |   |    |     |

C. Kritik dan Saran

Komentar Umum / Saran perbaikan :

Media layak untuk digunakan.

## Lampiran 8. Angket Respon Siswa

### ANGKET RESPON SISWA

#### PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH

#### UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA

---

|       |         |
|-------|---------|
| Nama  | : Fayra |
| Kelas | : II MI |

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|                |
|----------------|
| Nama : Syodan  |
| Kelas : III mi |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            |                    | ✓ |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh di kehidupan sehari-hari ?                       |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA****PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH****UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|       |              |
|-------|--------------|
| Nama  | : Zidna      |
| Kelas | : Kelas 5 mi |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh di kehidupan sehari-hari ?                       |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

|         |                    |
|---------|--------------------|
| Nama :  | AUCON SHAL HUMAIRA |
| Kelas : | Kelas 3 mi         |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis ( $\checkmark$ ) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh dikehidupan sehari-hari ?                        | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      |                    | ✓ |   |    |     |

Terimakasih



**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

|       |                  |
|-------|------------------|
| Nama  | : ADE HANIFA HRP |
| Kelas | : 10 (10) MI     |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      |                    | ✓ |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|       |            |
|-------|------------|
| Nama  | : El Fatih |
| Kelas | : 3 Mi     |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|       |                     |
|-------|---------------------|
| Nama  | : Fathih Rahman hrp |
| Kelas | : 3 Mi              |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh di kehidupan sehari-hari ?                       |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|              |
|--------------|
| Nama : ALMER |
| Kelas : 3 MI |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan



### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            |                    | ✓ |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|              |
|--------------|
| Nama : Arian |
| Kelas : MI   |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            |                    | ✓ |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh dikehidupan sehari-hari ?                        |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih

**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|               |
|---------------|
| Nama : Fadhil |
| Kelas : 3 MI  |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            | ✓                  |   |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih



**ANGKET RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA UNO MATH**  
**UNTUK PESERTA DIDIK SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN PADA**

---

|              |
|--------------|
| Nama : Riski |
| Kelas : 3mi  |

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
  - a. Skala penilaian SS : Sangat Setuju
  - b. Skala penilaian S : Setuju
  - c. Skala penilaian K : Kurang Setuju
  - d. Skala penilaian TS : Tidak Setuju
  - e. Skala penilaian STS : Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

### B. Indikator Penilaian

| Indikator penilaian | Butir Penilaian                                                                              | Pilihan Penelitian |   |   |    |     |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|---|----|-----|
|                     |                                                                                              | SS                 | S | K | TS | STS |
| Tampilan            | 1. Apakah media Uno Math sangat menarik ?                                                    | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 2. Apakah gambar pada media yang disajikan jelas ?                                           | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 3. Apakah gambar yang terdapat media sesuai dengan materi ?                                  |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 4. apakah pemilihan warna dan tata letak pada media sudah bagus ?                            |                    | ✓ |   |    |     |
| Isi materi          | 5. Apakah media Uno Math menggunakan contoh kehidupan sehari-hari ?                          |                    | ✓ |   |    |     |
|                     | 6. Apakah materi yang ada di Uno Math mudah dipahami ?                                       | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 7. Apakah gambar media menarik?                                                              | ✓                  |   |   |    |     |
| Manfaat             | 8. Setelah belajar menggunakan Uno math animasi, apakah kalian tertarik belajar matematika ? | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 9. Apakah kamu merasa semangat belajar menggunakan Uno Math pada pelajaran matematika ?      | ✓                  |   |   |    |     |
|                     | 10. Apakah kamu mudah mengerti apa yang disampaikan di media tersebut ?                      | ✓                  |   |   |    |     |

Terimakasih





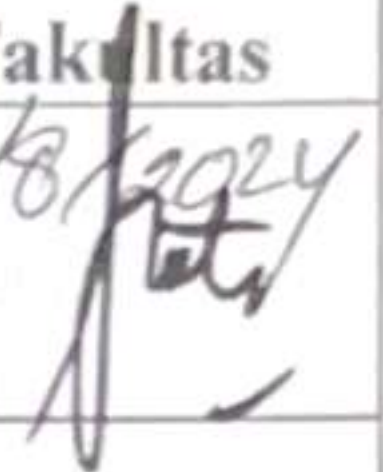
Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

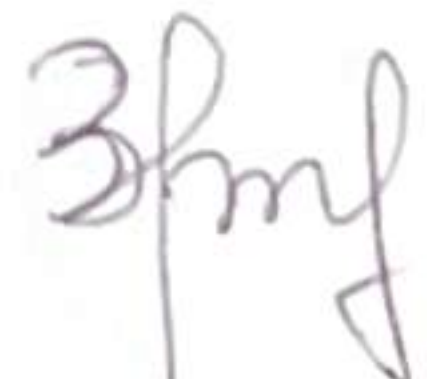
Nama Mahasiswa : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 121 SKS

IPK= 3.14

| Persetujuan<br>Ket./Sekret.<br>Prog. Studi                                          | Judul yang Diajukan                                                                                                               | Disahkan<br>oleh Dekan<br>Fakultas                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Muhammadiyah 21 Medan                                    |  |
|                                                                                     | Pengembangan Media Pembelajaran Video pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Muhammadiyah 21 Medan                          |                                                                                       |
|                                                                                     | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 21 Medan |                                                                                       |

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

Medan, Juli 2024  
Hormat Pemohon

  
Nazli Aswani





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

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 : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

**Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Muhammadiyah 21 Medan.**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/Ibu:

**Ismail Saleh Nasution, 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, Juli 2024  
Hormat Pemohon,



Nazli Aswani





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

Nomor : 2252/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
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 : **Nazli Aswani**  
N P M : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Muhammadiyah 21 Medan**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, 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 : **28 Agustus 2025**

Medan, 23 Shafar 1446 H  
28 Agustus 2024 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. H. Syamsuyunlita, M.Pd**  
NIDN. 0004086701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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





### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- ☒ Disetujui  
☐ Disetujui dengan adanya perbaikan  
☐ Ditolak

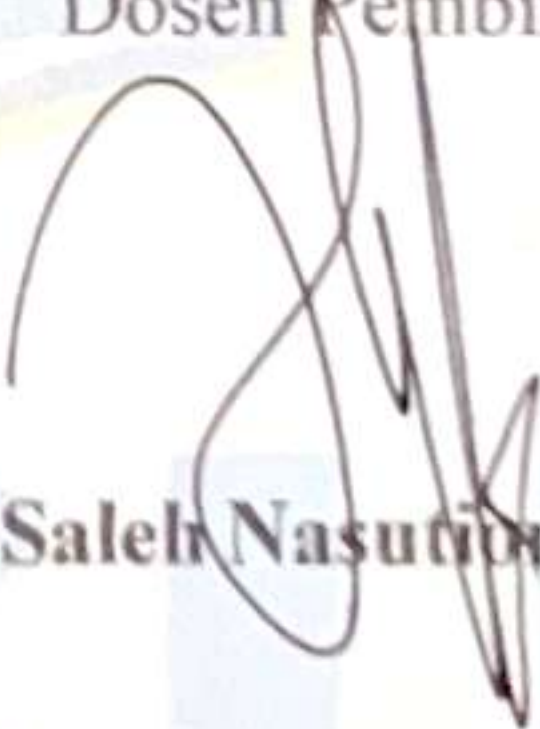
Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.



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

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi



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





## LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika  
Kelas III Di SD Muhammadiyah 21 Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Oktober 2024

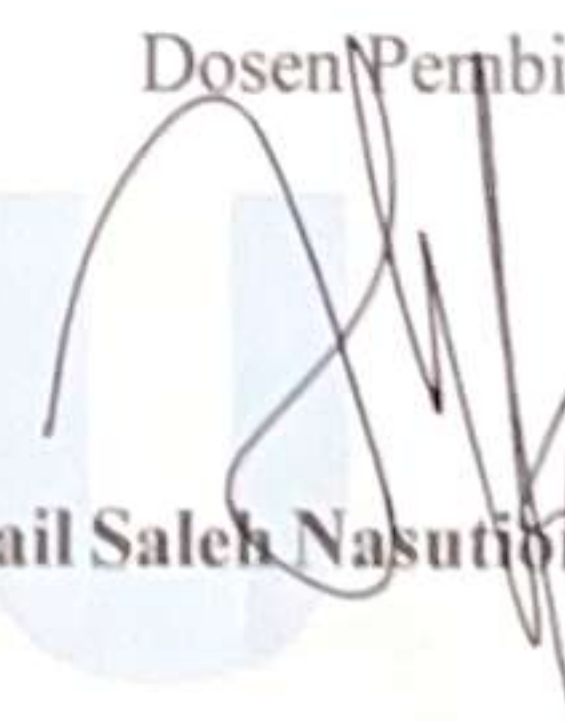
Disetujui oleh :

Dosen Pembahas



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Dosen Pembimbing



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

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi



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



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 11 Bulan Oktober Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nazli Aswani  
NPM : 2002090084  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di SD Muhammadiyah 21 Medan

Revisi / Perbaikan :

| No | Uraian/Saran Perbaikan                           |
|----|--------------------------------------------------|
| 1. | Perbaikan rumusan masalah dan tujuan Penelitian. |

Medan, Oktober 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembimbing



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



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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nazli Aswani  
N.P.M : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di  
SD Muhammadiyah 21 Medan**

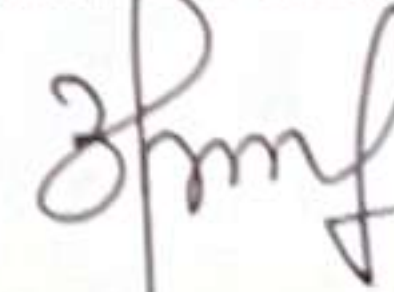
Menjadi:

**Pengembangan Media Uno Math pada Pembelajaran Matematika Kelas III di  
MI Bustanul Arifin**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2025

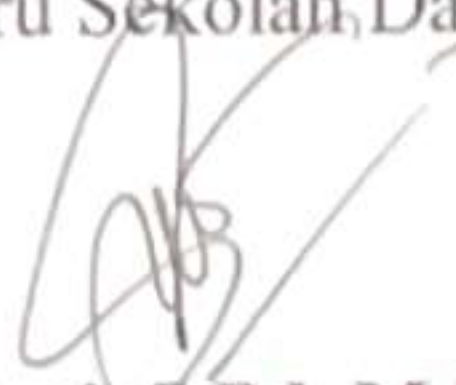
Hormat Pemohon



Nazli Aswani

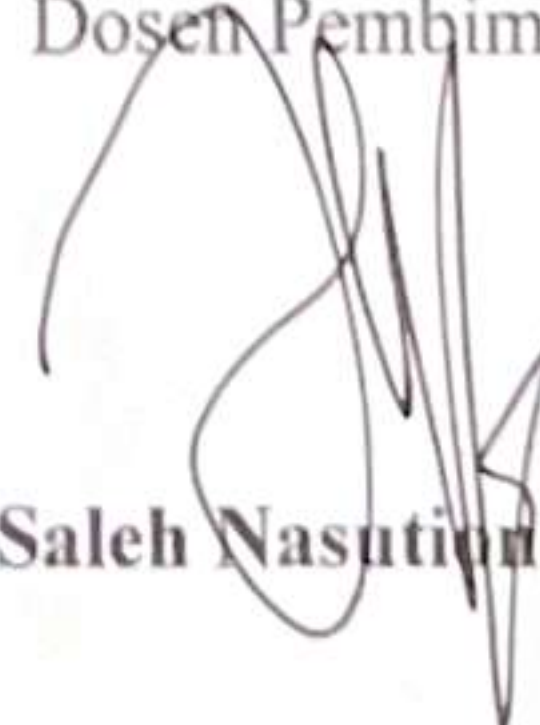
Disetujui oleh:

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Dosen Pembimbing



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





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 2845/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Rabi'ul Akhir 1446 H  
15 Oktober 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah MI Bustanul Arifin  
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 : Nazli Aswani  
N P M : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Uno Math Pada Pembelajaran Matematika Kelas III MI Bustanul Arifin

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



Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd.  
NIDN.0004066701

**\*\*Penting!!\*\***







YAYASAN HAJI MAHMUD  
MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ARIFIN

Jl. Portibi No.145 Gunung Tua Kec.Padang Bolak Kab.Padang Lawas Utara

HP:081298836195

Gunung tua, 10 Juni 2025

No : 009/BA/MI/2025  
Lamp : -  
Hal : Izin Riset

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)  
Di-

Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Sehubungan dengan Surat Nomor : 2845/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal Permohonan Izin melaksanakan Riset atas nama :

Nama : Nazli Aswani  
NIM : 2002090084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas diterima untuk melaksanakan Riset di MI Terpadu Bustanul Arifin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Ka.MI Bustanul Arifin



JL. PORTIBI NO. 145 GUNUNG TUA PADANG LAWAS UTARA

Rahmat Dalimunthe, S.Pd



FILE DONE SKRIPSI NAZLI ASWANI.docx

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umsu.ac.id

Internet Source

10%

2

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara

Student Paper

2%

3

123dok.com

Internet Source

1%

4

repository.iainkudus.ac.id

Internet Source

1%

5

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1%

6

positori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1%

7

www.researchgate.net

Internet Source

<1%

8

anzdoc.com

Internet Source

<1%

9

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

<1%

10

Lara Syafira, Yeni Erita. "Development of E-  
LKPD Using the Wizer.me Website Based on  
Discovery Learning in Science and Technology  
Learning in Class IV Elementary Schools",  
JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2025

Publication

<1%