

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERKALIAN
COBERTUNG (CORONG BERHITUNG) PADA SISWA
KELAS III SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh:

PUTRI AYU AZHARI
NPM. 2002090134



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

ABSTRAK

Putri Ayu Azhari, 2002090134. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan”

Tujuan penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui bagaimana produk media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian. (2) Mengetahui tingkat kevalidan media. (3) Mengetahui tingkat kepraktisan media. Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*) dan (4) tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran perkalian corong berhitung di sekolah dasar. Berdasarkan validasi terhadap media pembelajaran rata-rata 95 % untuk ahli materi, 94% untuk ahli media, 98% untuk ahli bahasa, artinya media pembelajaran kriteria sangat layak. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon guru diperoleh 95% dan untuk respon siswa diperoleh 94,8% artinya media pembelajaran kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran corong berhitung telah dinyatakan sangat layak/valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Corong Berhitung, Model Pembelajaran 4D

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 Senin, Tanggal 20 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

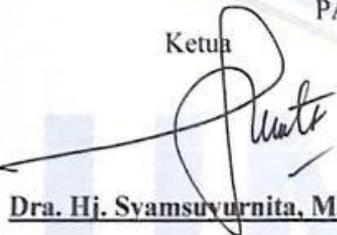
Nama : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

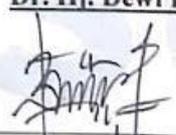
Sekretaris



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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

1. 

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

2. 

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

3. 



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian *Cobertung* (Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

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

Diteujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

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

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
21 / 3 - 2024	Perbaiki Abstrak	
25 / 3 - 2024	Perbaiki Bab IV	
28 / 3 - 2024	Perbaiki Bab V	
23 / 4 - 2024	Perbaiki Lampiran	
29 / 4 - 2024	Perbaiki Kesimpulan	
4 / 5 - 2024	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

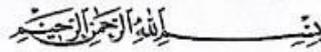
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Mei 2024
Dosen Pembimbing

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



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan.”** 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, Juni 2024
Yang menyatakan



PUTRI AYU AZHARI
NPM. 2002090134

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir berupa Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan”**. Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk dapat memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang saya sayangi dan cintai, Bapak **Khairuddin** dan Ibu tersayang **Mariani Saragih** yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat yang tulus di setiap langkah kepada penulis.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus pembimbing saya yang senantiasa memberi nasehat dan solusi dalam akademik kepada penulis.
7. **Seluruh Staf Pengajar** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis.
8. Bapak **Asral Efendi, S.Pd** Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 07 Medan yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
9. Ibu **Jumiar, S.Pd.** Selaku Guru Wali Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan yang telah membantu saya dalam penelitian.
10. Kedua abang saya, **Khairul Bahri dan Fajar Siddiq, S.P.** Terimakasih sudah menjaga penulis sepenuh hati dari kecil hingga besar, dan juga terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.
11. Teruntuk seluruh keluarga besar **Alm. Aki Subari & The Ooopunggs**, yang

senantiasa selalu mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.

12. Teruntuk kedua sahabat kecil saya **Fitri Natasya dan Dinda Septy Srimuti** yang saat ini juga sedang berjuang menyelesaikan skripsi, terimakasih telah membuat hari-hari ku berwarna. Terimakasih telah kebersamai penulis, selama ini.
13. Teman-teman terbaik ku semasa dibangku sekolah **Rahmadina dan Amalia Ardila, A.md.Kes**, yang selalu setia mendengarkan keluh kesah dari penulis dari masa putih abu-abu hingga saat ini.
14. Sahabat terbaikku **Nita Fitri Handayani** yang telah kebersamai penulis dari awal maba hingga detik ini serta membantu, membimbing. Menemani dan menyemangati penulis hingga proses skripsi ini selesai.
15. Teman-teman suka dan duka **Genk Gasspool**, Salsabila, S.Pd, Nurul Fauziah Umry, Widia Cahyati, dan Lestari Wulandari. Terimakasih telah kebersamai penulis selama masa perkuliahan hingga saat ini.
16. Sahabat dibangku perkuliahan ku **Salsabila, S.Pd.**, terimakasih sudah menemani penulis dalam hal apapun, terimakasih selalu siap membantu, serta mendukung dan tidak pernah bosan mendengarkan keluh kesah penulis.
17. Untuk seluruh teman seperjuangan penulis semasa putih abu-abu. Terimakasih atas dukungannya, doa sert semangat selama ini.
18. Terimakasih juga kepada **Genk Wacana** yang senantiasa mengajak penulis untuk healing, dan tidak pernah bosan saling support dalam hal apapun.
19. Teman-teman penghuni **Kost Tamimi** yang selalu menemani penulis begadang, dan selalu menghibur penulis.

20. Teman seperjuangan jurusan **Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stambuk 2020** yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih atas dukungan dan doanya selama masa perkuliahan.

21. Terima kasih untuk diri saya sendiri, yang sudah bertahan sampai sejauh ini, terima kasih sudah selalu berusaha untuk bangkit dan semangat dalam menyelesaikan skripsi, ini mungkin pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Akhir kata, semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penulis susun serta jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 2024

Penulis,

Putri Ayu Azhari
2002090134

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Masalah	5
1.6 Manfaat Masalah	6
1.7 Spesifikasi Produk.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Hakikat Media	8
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.1.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	14
2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.2 Corong Berhitung.....	16

2.1.2.1 Materi Perkalian.....	16
2.1.2.2 Manfaat Media Corong Berhitung	18
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Corong Berhitung	19
2.2 Kerangka Konseptual	22
2.3 Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Tahapan Penelitian	28
3.3 Rancangan Produk	38
3.4 Tahapan Pengembangan	40
3.5 Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.2 Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	32
Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru.....	36
Tabel. 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Penilaian Siswa.....	37
Tabel. 3.6 Pedoman Skor Skala Likert Pada Angket Validasi Para Ahli.....	38
Tabel. 3.7 Kriteria kevalidan Media.....	39
Tabel. 3.8 Kategori Skala Likert Pada Angket Kepraktisan.....	40
Tabel. 3.9 Kategori Kepraktisan Media	41
Tabel. 3.10 Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran	50
Tabel 4.2 Rancangan Desain Media Pembelajaran	52
Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran	55
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	56
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 4.7 Tabel interpretasi Tingkat kelayakan.....	58
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	59
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Respon Guru.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Kerangka Konseptual	25
Gambar. 3.1 Metode Research and Development (R&D) Model 4D	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.....	72
Lampiran 2.....	79
Lampiran 3.....	83
Lampiran 4.....	85
Lampiran 5.....	91
Lampiran 6.....	96
Lampiran 7.....	102
Lampiran 8.....	107
Hasil Kepraktisan Siswa.....	110
Surat Permohonan Izin Riset.....	125
Surat Balasan Izin Riset Dari SD Muhammadiyah 07 Medan.....	128
Form K1.....	129
Form K2.....	130
Form K3.....	131
DOKUMENTASI.....	132

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata Pendidikan berasal dari kata “didik” serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ san akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. (Purwanto, 2019). Pendidikan merupakan suatu keutuhan yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan secara penggunaannya dalam rangka meraih maksud Pendidikan yakni mengalihkan input menjadi output. Didalam sistem Pendidikan terjadilah transformasi, yang pada akhirnya adalah proses perubahan siswa agar menjadi insan terdidik sesuai maksud pendidikan yang telah diterapkan (Annisa, 2022).

(Sukatin et al., 2023) Mengatakan Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tidak pernah ditinggalkan. Sebagai sebuah proses, ada dua hal asumsi yang berbeda mengenai Pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama, bisa dianggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara tidak sengaja atau berjalan secara alamiah. Pendidikan bukanlah proses yang diorganisasi secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati mekanisme penyelenggaraannya oleh suatu komunitas Masyarakat (negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada. Kedua, Pendidikan dianggap sebagai proses yang terjadi sengaja, disengaja dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku, terutama perundang-undangan yang

dibuat atas dasar kesepakatan Masyarakat. Pendidikan sebagai sebuah kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja ini merupakan gejala Masyarakat Ketika sudah mulai disadari pentingnya Upaya membantu, mengarahkan, dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan Masyarakat terutama cita-cita orang yang mendapatkan kekuasaan.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud ialah suatu kegiatan guna untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipt suasana belajar yang mana dan menyenangkan (yayuk, 2019)

Dalam pembelajaran matematika diperlukan suatu proses berfikir karena matematika pada hakikatnya berkenan dengan struktur dan ide abstrak yang disusun secara sistematis dan logis melalui proses penalaran deduktif. Oleh karena itu dalam mempelajari matematika kurang tepat bila dilakukan dengan cara mneghafal namun, matematika dapat dipelajari dengan baik dengan cara mengerjakan latihan-latihan (Nasution, 2018)

Namun tujuan penguasaan matematika sejak dini sulit tercapai dengan adanya kenyataan bahwa anak-anak pada umumnya banyak yang tidak menyenangi matematika. Salah satu penyebab hal tersebut adalah ketidaksiapan siswa untuk memahami materi Pelajaran, kurang optimalnya guru dalam mengembangkan pembelajaran (Susanti, 2020)

Maka dari itu, dalam pembelajaran matematika perlunya media pembelajaran digunakan untuk membantu kelancaran komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa sehingga aktivitas dan prestasi belajar matematika lebih optimal. Media pembelajaran matematika dapat direalisasikan dengan menggunakan tulisan, audio, visual atau bahkan kombinasi semuanya. Jika pemilihan media pembelajarannya matematika dilakukan dengan tepat, maka akan sangat membantu terjadinya interaksi dalam aktivitas belajar di kelas.

Dominasi guru dalam pembelajaran dapat dikurangi dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien. Pendalaman materi lebih menyeluruh. Kreasi guru dalam pembuatan media pembelajaran matematika juga akan menginspirasi siswa untuk lebih menyukai pembelajaran matematika (Atmaja, 2020).

Berdasarkan bukti hasil wawancara yang terdapat di lampiran pada halaman 83 yang telah dilakukan pada tanggal 15 November 2023 dengan guru kelas III, bernama Ibu Jumiar, S, Pd di SD Muhammadiyah 07 Medan, dari hasil wawancara dengan ibu Jumiar mengatakan “bahwa guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar. Dalam materi perkalian masih menggunakan media seadanya dan media cetak dari buku. Guru sama sekali belum pernah menggunakan media corong berhitung dalam materi perkalian di dalam kelas”.

Untuk membantu pembelajaran Matematika di dalam kelas, solusi yang sangat dibutuhkan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjelaskan materi perkalian dengan maksud untuk menjadikan inovasi

media pembelajaran pada materi perkalian di kelas III sekolah dasar berharap akan dapat memberi motivasi yang kuat dan siswa nantinya bisa memahami lebih dalam media Pembelajaran perkalian Corong Berhitung khususnya di kelas III.

Berdasarkan deskripsi di atas dari permasalahan yang ada, oleh sebab itu penulis bertujuan mengembangkan media pembelajaran perkalian corong berhitung untuk memudahkan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran pada materi perkalian dianggap masih biasa oleh peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Corbertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada perkalian
2. Dalam pembelajaran matematika guru dan siswa masih menggunakan media gambar atau buku paket
3. Perlunya pengembangan materi perkalian pada media Cobertung (Corong Berhitung)
4. Respon siswa kurang tertarik ketika belajar, dikarenakan hanya menggunakan buku paket yang memunculkan rasa cepat bosan
5. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika terutama materi perkalian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas agar masalah berfokus dan bertuju, maka penelitian melakukan pembatasan masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan?

1.5 Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa keas III SD Muhammadiyah 07 Medan
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media cobertung (corong berhitung) pada materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

1.6 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Siswa dapat lebih aktif ketika belajar dalam menggunakan media corong berhitung pada materi perkalian dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan pengalaman dan keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media. Salah satunya adalah media corong berhitung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan rujukan sekolah untuk mengadakan bimbingan dan pelatihan bagi guru agar menggunakan media corong berhitung untuk diterapkan di kelas agar siswa dengan mudah menyelesaikan persoalan tentang perkalian.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini akan memberikan tambahan ilmu dan pengalaman baru mengenai pengembangan media corong berhitung.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk pada penelitian ini ialah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas, serta mempermudah guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan materi perkalian. Dengan produk berupa media pembelajaran corong

berhitung ini yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1). Untuk ukuran media corong berhitung dengan panjang 70 cm dan lebar 50 cm

2). Bahan dalam pembuatan corong berhitung :

- a. Triplek
- b. Papan
- c. PVC
- d. Cat
- e. Paku
- f. Biji Congkak
- g. Botol Air Mineral
- h. Double Tip
- i. Potongan Kayu
- j. Sekrap
- k. Angka 1 – 10
- l. Plat Asbes
- m. Plastik Kaca

Adapun Alat Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Corong Berhitung Yaitu :

- a. Mesin Bor Kayu
- b. Gergaji Kayu
- c. Amplas Kayu
- d. Pisau

- e. Kuas Cat
- f. Penggaris
- g. Pensil
- h. Penghapus pensil
- i. Martil
- j. Meteran

3). Media pembelajaran corong berhitung ini berbentuk persegi panjang, yang tengahnya memiliki 10 lubang diisi dengan corong lalu cara penggunaannya dengan memasukkan kelereng kedalamnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Media

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. (Nurfadhilah, 2021)

Menurut Hamka, 2018 dalam buku (Nurfadhilah, 2021) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Contoh media tersebut bisa di pertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (message) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sudajana dalam buku *Media Pembelajaran* (Dr. Fatma Sukawati, 2021) Mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam sebuah pembelajaran. Media juga termasuk pembawa pesan, dimana pesan yang maksud adalah materi pembelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa di dalam kelas.

Adanya media pembelajaran juga memudahkan para guru untuk melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, dengan begitu maka pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan serta pembelajaran berjalan dengan lancer dan menyenangkan. Dengan begitu dapat diartikan media adalah manusa, benda atau apapun yang dapat diartikan sebagai perantara pembelajaran peserta didik.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Menurut Kemp dan Dayton di dalam jurnal (Helwig et al., n.d.) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran lebih aktif, jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dala waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. (Aghni, 2018) Menjabarkan beberapa fungsi dalam beberapa jenis yaitu :

- 1) Fungsi Komunikatif

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

- 2) Fungsi Motivasi

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

- 3) Fungsi kebermaknaan

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

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

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

5) Fungsi individualisme

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

Pendapat (Mahmudah, 2018) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran tersebut yang dipakai oleh seorang guru untuk :

- 1) Memperjelas informasi atau pesan pengajaran
- 2) Memberikan tekanan pada bagian-bagian yang penting
- 3) Memberi variasi pengajaran
- 4) Memperjelas struktur pengajaran
- 5) Memotivasi proses belajar siswa

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran bermakna khusus guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran memiliki bagian yang penting dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran perkalian. Dengan penggunaan media pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Maharuli & Zulherman, 2021) dalam penyampaian materi yang akan diberikan maupun ditunjukkan kepada peserta didik dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan alat pembantu yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan juga media dapat menjadikan salah satu factor pendukung dalam keberhasilan peserta didik.

Menurut (Faujiah et al., 2022) media pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan Indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum, atau lebih tepatnya media ini kurang cocok digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan Indera penglihatan saja. Contohnya: Gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe dll.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi Pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan Indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Contohnya: Radio, alat perekam pita magnetik, dll.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi Pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contohnya: Televisi, video kaset, film bersuara

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat materi abstrak menjadi lebih nyata dan media dapat digunakan sebagai penghubung antar materi. Lebih lanjut (Luh & Ekayani, 2021) mengelompokkan media dengan membedakan antara media rumit mahal (big media) dan media sederhana murah (little media). Kategori big media antara lain: computer, film, slide, program video. Sedangkan little media antara lain : gambar, realita sederhana, skektsa, dsb.

Berdasarkan uraian jenis media pembelajaran diatas, media pembelajaran mempunyai karaktersitik masing-masing media yang menjadi daya tariknya. Dengan adanya jenis-jenis media pembelajaran, pengajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi akan lebih jelas sehingga siswa mudah untuk memahaminya.

2.1.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam modul media pembelajaran (Sari, 2019) ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

1). Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun urut kembali dengan media seperti, fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.

2). Manipulatif

Ransformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan berhari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi time-lapse

3). Distributif

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama.

Distributife media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan secara global.

2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tujuannya membantu membantu peserta didik dapat belajar secara optimal. Menurut (Abdul Istiqlal, 2018) ada 8 manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu:

- 1). Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2). Proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik
- 3). Proses belajar menjadi lebih interaktif
- 4). Melakukan belajar-mengajar dengan tepat waktu
- 5). Kualitas belajar peserta didik dapat meningkat
- 6). Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- 7). Membawa sikap positif
- 9). Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut (Tri et al., 2020) manfaat dari media pembelajaran adalah Memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar peserta didik dan juga memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga peserta didik mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut (Jediut et al., 2021) ialah :

- 1) Menjadi media interkasi pembelajaran antara guru dan siswa
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 3) Memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 4) Mendorong inovasi siswa
- 5) Media pembelajaran juga termasuk sebagai staretgi pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat

Dengan penjabaran tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya manfaat media pembelajaran itu sangat signifikan. Dimana media pembelajaran bisa membuat proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik, menjadi alat interkasi guru dan siswa, kualitas pembelajaran dapat meningkat, membuat rasa ingin tahu siswa terhadap sesuat menjadi lebih besar, maka dari itu penggunaan media pembelajaran itu sangat penting dalam sebuah pembelajaran.

2.1.2 Corong Berhitung

2.1.2.1 Pengertian Corong Berhitung

Menurut (Pitriani et al., 2022) Corong Berhitung adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Media corong berhitung merupakan media Pelajaran yang dalam pengguaannya menggunakan media corong untuk melakukan operasi perjumlahan berulang. Media corong berhitung ini terinspirasi dari permainan

tradisional yaitu permainan congklak. Pada proses penggunaan corong berhitung ini siswa dapat bermain sekaligus belajar.

Menurut (Agustini, 2021) media corong berhitung merupakan jenis media visual, Dimana media pembelajaran corong berhitung dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui penglihatan yang berbentuk symbol-simbol visual, media corong berhitung ini juga dapat menjelaskan materi penjumlahan dan perkalian yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Alat peraga corong berhitung ini berupa peralatan peragaan yang diperlukan dalam belajar matematika yang pondasinya mengitung untuk anak SD. Pembelajaran matematika seharusnya disajikan kongkrit dengan menggunakan alat peraga. Dinamakan corong berhitung karena untuk melakukan operasi hitung dimana corong sebagai tempat untuk memasukkan kelereng, kelereng sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung dan yang terakhir laci yaitu sebagai tempat hasil dari operasi hitung yang dilakukan (Yosepina Handarini, 2019).

Dari paparan diatas bahwasannya media pembelajaran corong berhitung dapat memberikan pembaharuan pada saat pembelajaran didalam kelas. Media corong berhitung ini mengajak peserta didik belajar sambil bermain, Dimana media ini terinspirasi dari permainan tradisional yaitu congklak. Dalam penggunaannya media ini sangat asyik dan juga efisien dalam penyelesaian persoalan matematika didalam kelas.

2.1.2.2 Manfaat Media Corong Berhitung

Menurut (Karuniawati & Mukhoiyaroh, 2019) manfaat corong berhitung sebagai berikut:

- a) Siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran
- b) Memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran perkalian
- c) Membuat peserta didik tertarik dalam melakukan pembelajaran
- d) Memudahkan anak untuk memahami benda yang abstrak

Sedangkan (Agustini, 2021) manfaat corong berhitung lainnya yaitu : a). Membuat pembelajaran menjadi berinovasi dan inovatif, b). Mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa, c). Bisa mengajak siswa belajar sambil bermain, c). Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika). Mempermudah siswa dalam menyelesaikan latihan matematika.

Menurut (Andaraini, 2022) manfaat media pembelajaran corong berhitung adalah sebagai berikut :

- a) Dapat menumbuhkan peserta didik yang aktif dalam belajar
- b) Proses pembelajaran terarah
- c) Membuat guru menjadi lebih kreatif dan produktif
- d) Menimbulkan kerja sama yang baik antar teman
- e) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Corong Berhitung

Menurut (Ilanajah, 2022) Adapun kekurangan dan kelebihan corong berhitung sebagai berikut :

a) Kelebihan Corong Berhitung

- 1) Media yang fleksibel dan mudah dibuat oleh pendidik.
- 2) Bisa dikapai tidak hanya pada materi perkalian tetapi bisa juga dipergunakan disemua operasi bilangan bulat
- 3) Bisa mempermudah pendidik dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Desain yang cukup menarik yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung (Andaraini, 2022)
- 5) Dapat melatih motoric anak terkait memasukkan kelerang kedalam corong (Karuniawati, 2019)

b) Kekurangan Corong Berhitung

(Ilanajah, 2022) Kekurangan yang dimiliki oleh media corong berhitung adalah walaupun media corong berhitung bisa dipergunakan disemua operasi bulat, tapi konsepnya terbatas dan hanya untuk operasi hitung bilangan bulat dasar karena hasil operasi bilangan bulat yang dilaksanakan sulit mencapai ratusan atau ribuan dan (Karuniawati, 2019) proses pembuatan lama, dan perlu pengawasan dari guru agar tidak salah langkah.

2.1.3 Materi Perkalian

2.1.3.1 Pengertian Perkalian

Pengertian perkalian secara sederhananya adalah penjumlahan yang berulang.

Contoh soal 1 :

Ada 3 piring yang berisikan apel, Setiap piring berisikan 7 buah apel, berapa banyak jumlah keseluruhan apel?

Penyelesaiannya :

Berarti 3 nya sebanyak 7 kali, seperti $7 + 7 + 7$.

Hasil dari $7 + 7 + 7 = 21$

Jadi, banyak jumlah keseluruhan apel adalah **21 apel**

Adapun contoh dengan media corong berhitung yaitu :

Contoh soal 2 :

Ibu guru memiliki media corong berhitung, selanjutnya ibu guru memasukkan 2 biji kelereng ke dalam media corong dari angka 1 sampai angka 10. Berapa banyak keseluruhan congkak pada media corong berhitung?

Penyelesaiannya :

Pertama: Ambil media pembelajaran corong berhitung yang telah disediakan.

Kedua: karena pertanyaan diatas 10×2 , berarti mengitung terlebih dahulu dari angka 1 sampai 10

Ketiga: selanjutnya ambil biji kelereng sebanyak-banyaknya, kemudian memasukkan biji kelereng ke dalam corong sebanyak 2 biji sampai ke angka 10.

Keempat: setelah memastikan biji kelereng masuk sepenuhnya ke dalam corong, kemudian bukalah laci yang ada dalam media pembelajaran,

Kelima: Bukalah laci, dan hitunglah biji kelereng yang ada pada setiap laci.

Setelah itu maka akan mendapatkan hasilnya yaitu 20, karena setiap laci berisikan 2 biji congkak sampai angka 10.

Jadi hasil dari perkalian $10 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 20$

kelereng

1. Sifat-sifat Perkalian

a. Sifat Pertukaran (Komunitatif)

Meskipun letak kedua bilangan ditukar tempatnya, hasil perkalian tetap sama. Maka perkalian mempunyai sifat pertukaran (komunitatif).

$$1). 5 \times 3 = 15$$

$$2). 3 \times 5 = 15$$

b. Sifat Pengelompokkan (Asosiatif)

Menurut sifat pengelompokkan pada perkalian, hasil perkalian akan tetap sama jika dikerjakan dari mana saja.

$$1) (2 \times 3) \times 5 = 6 \times 5 = 30$$

$$2) 2 \times (3 \times 5) = 2 \times 15 = 30$$

c. Sifat Penyebaran (Distributif)

Sifat ini digunakan untuk menguraikan suatu kalimat matematika

$$1). 3 \times (10 + 5) = 3 \times 15 = 45$$


$$2). (3 \times 10) + (3 \times 5) = 30 + 15 = 45$$


2.2 Kerangka Konseptual

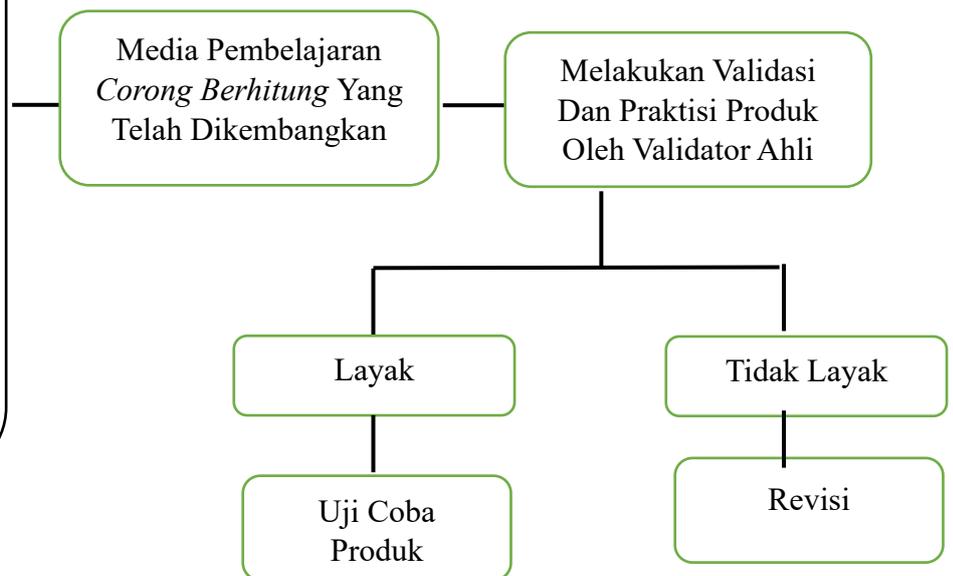
Dalam pembelajaran terutama pemanfaatan media pembelajaran yang mengajak siswa ikut serta secara aktif masih jarang dilakukan. Dalam proses pembelajaran didalam kelas, tidak sedikit guru masih menyampaikan materi pembelajaran secara lisan di depan kelas, menulis soal, dan sesekali menggunakan LKS dalam pembelajaran. Sedangkan siswa mendengarkan penjelasan, mengerjakan soal yang diberikan guru, dan latihan soal yang ada di LKS. 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.

Melihat permasalahan yang telah dijelaskan di atas perlu adanya inovasi dalam penciptaan media pembelajaran yang dapat mengajak siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan kemajuan teknologi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran yaitu Media Corong Berhitung (Cobertung).

Media Corong berhitung adalah media yang dikembangkan dari permainan tradisional congklak. 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.

Analisis kebutuhan guru dan siswa :

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi perkalian pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Dalam pembelajaran materi perkalian guru dan siswa masih menggunakan media gambar dan juga media sederhana yang ada di lingkungan sekitar.
3. Perlunya mengembangkan media pembelajaran pada materi perkalian



Gambar. 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

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

- 1). Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian dengan desain yang unik dan semenarik mungkin.
- 2). Kevalidan media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian di kelas III.
- 3). Kepraktisn media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian di kelas III.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono,:407) dalam jurnal (Haryati, 2012) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun penelitian ini adalah sebagai pengembangan suatu produk atau media yang akan dipergunakan untuk suatu proses pembelajaran di dalam kelas.

Penulis akan mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung, adapun kegiatan pengumpulan informasi sebagai kebutuhan penggunaan ialah dengan Research, tetapi dalam menghasilkan produk media pembelajaran Corong Berhitung yaitu Development. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4 D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tahapan keempat diatas merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran Corong Berhitung.

Adapun tahapan penelitian pengembangan 4 D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang lebih rinci sebagai berikut:



Gambar. 3.1 Metode Research and Development (R&D) Model 4D

Adapun tahapan yang harus diselesaikan pada seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran dengan model 4D akan dijabarkan sebagai berikut:

3.1.1 Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini memiliki tujuan yaitu dengan mempercayakan pada penetapan kepentingan sebagai ketetapan pembelajaran. Melalui tahapan pendefinisian ini, penulis akan menganalisis tentang media yang akan dikembangkan. Tahapan pada tahap ini akan dijalankan sebagai berikut :

a. Analisis Awal

Dengan melakukan wawancara bersama guru bidang studi mengenai media yang akan dikembangkan, yang dapat dilakukannya analisis awal dengan membahas dari segi materi pada Pelajaran Matematika di kelas III. Adapun materi yang dipilih untuk dianalisis yaitu perkalian.

b. Analisis Rancangan

Dalam analisis rancangan, yang dilakukan yaitu untuk mengidentifikasi rancangan produk yang akan disajikan dalam media pembelajaran Corong Berhitung yang disesuaikan dengan materi yang di ambil yaitu perkalian di kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini akan mengidentifikasi tugas yang akan dijalankan oleh siswa sesuai pada materi Perkalian di kelas III Sd Muhammadiyah. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang nantinya akan diajarkan dengan tujuan untuk mengetahui berapa banyak pemahaman serta kebutuhan guru dan siswa pada media yang akan dikembangkan.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Adapun rumusan tujuan pembelajaran adalah dengan melihat hasil analisis rancangan dan analisis kebutuhan guna penentuan objek sebagai perumusan tujuan pembelajaran. Dari Kumpulan objek ini akan berfungsi sebagai dasar dalam membuat teks serta perancangan media pembelajaran Corong Berhitung selanjutnya menyelaraskan menjadi materi media pembelajaran.

3.1.2 Tahapan Perancangan (*Design*)

Setelah menentukan hasil tujuan materi pembelajaran yang tersusun, maka dapat melanjutkan ke tahap ini. Tahap perancangan dikembangkan dengan sedemikian rupa makan akan mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media yang dipaparkan berupa materi pembahasan perkalian.

Tahap perancangan disajikan sebagai berikut :

- a. Penyusunan Langkah-langkah, yang terhubung dengan tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini ditinjau ulang pada setiap sub topik yang tertera pada materi pembelajaran, kemudian selanjutnya menganalisis materi yang akan disajikan.

- b. Pemilihan Format, yang diartikan untuk mendesain isi media pembelajaran atau perancangan isi media pembelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung.
- c. Rancangan Desain, dengan adanya rancangan desain dalam keseluruhan isi dari media pembelajaran Corong Berhitung yang dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini produk dikembangkan adalah media pembelajaran Corong Berhitung yang akan dilakukan pengujian untuk membenarkan apakah media pembelajaran sudah berjalan dengan baik atau tidak. Kemudian media pembelajaran akan memasuki tahap selanjutnya, yaitu :

a. Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Dalam tahap ini, setelah media pembelajaran dikembangkan maka akan dilakukan diuji validasi. Adapun validator yang akan menguji produk terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Dalam menguji kepraktisan media pembelajaran akan dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru bidang studi Matematika dan siswa. Kemudian saran dari validator dan praktisi dipergunakan sebagai bahan dalam merevisi produk media pembelajaran untuk menjadi lebih baik, lebih efektif, dapat dipakai, serta memiliki kesesuaian terhadap materi pembelajaran.

b. Uji Kelompok Kecil / Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dijalankan setelah melakukan revisi produk untuk diuji coba kembali secara uji kelompok kecil atau uji coba terbatas. Uji coba ini dijalankan agar dapat mengetahui bagaimana respon siswa dan penilaian dalam kualitas produk yang dikembangkan.

3.1.4 Tahapan Penyebarluasan (*Dissemination*)

Pada tahap ini *Dissemination* ini ialah tahap terakhir dalam proses pengembangan. Namun dalam tahap ini, peneliti tidak melakukan tahapan ini, dengan kata lain membatasi sampai tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini, yang menjadi tempat penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 07 Medan yang beralamatkan Gg. 2 No. 16, Tegal Sari I, Kec. Medan Area, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan sebanyak 26 siswa, yang terdiri dari 19 laki-laki dan 7 perempuan.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kevalidan objek penelitian. Instrument penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini ada 3 jenis,

yaitu : lembar validasi, lembar angket respon siswa, dan lembar wawancara. Rinciannya dijelaskan sebagai berikut.

1. Lembar Validasi

Untuk memperoleh data tentang kevalidan media pembelajaran yang akan dikembangkan digunakan instrument berupa lembar validasi media pembelajaran. Lembar validasi media pembelajaran terbagi menjadi 3, yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dan ahli bahasa .

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media membuat tampilan media corong berhitung pada media pembelajaran perkalian. Lembar validasi dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli media, kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor butir pertanyaan	Jumlah butir pertanyaan
1	Desain	1,2,3,4	4
2	Pemilihan Warna	5	1
3	Grafis	6,7	2
4	Penggunaan	8,9,10,11	4
5	Corong berhitung dalam pembelajaran	12,13,14,15	4

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli media aspek penilaian Desain, Pemilihan warna, Grafis, Penggunaan dan Corong berhitung dalam pembelajaran untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pada media corong berhitung pada media pembelajaran perkalian. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1	Tujuan Pembelajaran	1,2	2
2	Materi pembelajaran	3,4,5,6	4
3	Penyajian	7,8,9	3
4	Kualitas	10,11,12,13	4

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli materi aspek penilaian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian dan kualitas. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi bahasa berisi tentang kelayakan bahasa media corong berhitung untuk meningkatkan aspek bahasa, dan juga untuk mengetahui masukan dan saran dari validasi segi bahasa terhadap media

corong berhitung yang telah dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Butiran	Banyak Butiran
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1	1
	Keefektifan kalimat	2	1
	Kebakuan istilah	3	1
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
Dialog dan komunikatif	Kemampuan motivasi siswa	5	1
	Kemampuan mendorong berfikir kritis	6	1
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	7	1
	Kesesuaian dengan Tingkat perkembangan intelektual peserta didik	8	1

Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	9	1
Penggunaan istilah, symbol, atau ikon	Ketepatan ejaan	10	1
	Konsistensi penggunaan istilah	11	1
	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	12	1

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa aspek penilaian lugas, komunikatif, dialgis dan komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa penggunaan istilah symbol atau ikon. Untuk leih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

d. Angket Lembar Respon Guru

Angket penilaian oleh guru kelas III terdiri atas 20 butir penilaian. Angket penilain guru digunakan untuk mengetahui penlian guru terhadap media pembelajaran corong berhitung. Kisi-kisi angket penilain guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir soal
Kualitas isi dan tujuan	Kesesuain materi dengan kurikulum	1	1
	Pembelajaran Apersepsi	2	1
	Penyajian materi (pendekatan)	3	1
	Kebenaran konsep	4	1
	Pemberian contoh soal dan sssessment	5	1
	Pemberian umpan balik	6	1
	Kondisi materi pembelajaran	7	1
Kualitas intruksional	Petunjuk belajar	8	1
	Petunjuk kesempatan untuk belajar	9	1
	Pemberian motivasi	10,11	2
	Penggunaan ilustrasi	12	1
	Pemberian evaluasi	13	1
	Petunjuk penggunaan media	14	1
Kualitas dan Teknis	Tampilan	15,16	2
	Keterbcaan ilustrasi	17,18,19	3
	Pendokumentasian	20	1

Untuk kisi-kisi angket penilaian oleh guru dengan aspek peni;ian kwaitas iis dan tujuan, kualitas intruksional, kualitas teknis. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

e. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa dibuat sebagai alat untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk melihat kepraktisan media dalam pembelajaran.

Tabel. 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Penilaian Siswa

Aspek	Indikator	Nomor butir soal	Jumlah butir soal
Kualitas isi dan tujuan	Pemberian apersepsi	1	1
	Penyajian materi	2,3	2
	Pemberian umpan balik	4,5	2
Kualitas intruksional	Petunjuk belajar	6	1
	Petunjuk kesempatan untuk belajar	7	1
	Pemberian motivasi	8	1
	Petunjuk penggunaan media	9	1
	Interktivitas	10	1
Kualitas dan Teknis	Tampilan	11	1
	Pengelolaan ilustrasi	12	1
	Pendokumentasian	13	1

Untuk kisi-kisi lembar angket siswa dengan aspek penilaian kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, kualitas teknis. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Selanjutnya Langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian ialah melakukan analisis terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian. Menurut (Rijali, 2018) mengemukakan pengertian analisis data sebagai “Upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna”. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi media, para ahli materi.

1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Pada validitas ini bertujuan agar bisa melihat kevalidan media pembelajaran Corong Berhitung yang dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada instrument validasi ahli materi, ahli media dilakukan dengan penggunaan skala likert berupa ketentuan sebagai berikut :

Tabel. 3.6 Pedoman Skor Skala Likert Pada Angket Validasi Para Ahli

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

Media pembelajaran Corong Berhitung dikatakan valid, jika validator ahli materi, media menyatakan bahwa media pembelajaran Corong Berhitung

minimal memenuhi pada kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai mencapai skor ideal. Dalam analisis kevalidan penggunaan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Hasil validitas yang dipergunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel. 3.7 Kriteria kevalidan Media

Penilaian	Kategori
80% <x≤ 100%	Sangat Valid
60% <x≤ 80%	Valid
40% <x≤ 60%	Cukup Valid
20% <x≤ 40%	Tidak Valid
0% <x≤ 20%	Sangat Tidak Valid

Jika hasil dari uji kevalidan mencapai 40% <x≤ 60% maka dapat dinyatakan cukup valid, dan alangkah baiknya lagi jika nilai kevalidan media pembelajaran corong berhitung mencapai 60% <x≤ 80% maka dinyatakan valid dan bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang layak dipergunakan untuk guru dan siswa pada saat pembelajaran di kelas.

2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Menganalisis respon guru berdasarkan instrument kepraktisan untuk respon guru, dan instrument kepraktisan untuk respon siswa yang akan diberikan kepada siswa, kemudian skor dari respon guru dan respon siswa akan diklasifikasi sesuai dengan kategori skor respon guru dan siswa, terkait media pembelajaran corong berhitung dinyatakan praktis jika skor respon guru dan siswa minimal setuju.

Adapun skala pengukuran yang dipergunakan pada instrument kepraktisan respon guru dan respon siswa adalah dengan skala likert, ini ketentuannya :

Tabel. 3.8 Kategori Skala Likert Pada Angket Kepraktisan

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 pada setiap deksripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa., agar media pembelajaran Corong Berhitung mendapatkan hasil dari analisis data kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai dengan yang di harapkan. Dalam analisis kepraktisan penggunaan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 10$$

Kategori hasil uji kepraktisan dipergunakan dengan tabel kategori kepraktisan sebagai berikut :

Tabel. 3.9 Kategori Kepraktisan Media

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 21%	Sangat Tidak Praktis

Jika hasil dari uji kepraktisan mencapai 41% - 60% maka dapat dinyatakan cukup praktis, dan alangkah baiknya lagi jika nilai kepraktisan media pembelajaran corong berhitung mencapai 61% - 80% maka dinyatakan praktis dan bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang layak dipergunakan untuk guru dan siswa pada saat pembelajaran di kelas

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran corong berhitung di lapangan. Misalnya dapat melihat angket yang dibagikan.

a. Respon Guru

Respon guru dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran corong berhitung tersebut dalam pembelajaran, guru melihat apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru juga menilai apakah penggunaan media pembelajaran layak digunakan dan guru dapat memberikan nilai melalui lembar angket yang diberikan oleh peneliti.

b. Respon Siswa

Respon siswa juga digunakan untuk melihat ketertarikan siswa dengan media tersebut. Siswa dapat melihat respon siswa dibuat sebagai alat untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pada penelitian ini menggunakan 3 validasi ahli, yaitu : validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Validasi ahli adalah proses pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan. Validasi dapat dilakukan dengan meminta pendapat dari beberapa ahli, diantaranya yaitu :

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan evaluasi materi pada pembelajaran yang dikembangkan, yaitu materi perkalian pada pembelajaran matematika berdasarkan aspek-aspek yang diukur dan divalidasi oleh ahli materi.

2. Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media pada pembelajaran yang dikembangkan yaitu, media corong berhitung yang dinilai oleh validator ahli media, berdasarkan aspek kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran.

3. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk memberikan masukan mengenai bahasa digunakan baik dalam materi pembelajaran maupun didalam media corong berhitung yang dikembangkan,

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Adapun Bahan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Corong Berhitung

Yaitu :

1. Triplek
2. Papan
3. PVC
4. Cat
5. Paku
6. Biji Congkak
7. Botol Air Mineral
8. Double Tip
9. Potongan Kayu
10. Sekrap

11. Angka 1 – 10
12. Plat Asbes
13. Plastik Kaca

Adapun Alat Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Corong Berhitung Yaitu :

1. Mesin Bor Kayu
2. Gergaji Kayu
3. Amplas Kayu
4. Pisau
5. Kuas Cat
6. Penggaris
7. Pensil
8. Penghapus pensil
9. Martil
10. Meteran

Cara Pembuatan Media Pembelajaran Corong Berhitung yaitu:

1. Potong botol air mineral menggunakan gunting, dan ambil bagian atasnya
2. Potong plat asbes menggunakan gergaji, sehingga membentuk sebuah rangka balok dengan Panjang dan lebar yang telah disesuaikan.
3. Potong pvc menjadi beberapa bagian, kemudian susun dan rekatkan pvc ke bagian yang telah ditentukan menggunakan sekrup
4. Potong plastic kaca dengan ukuran yang telah disesuaikan, kemudian buat lubang sebesar mulut botol, dengan jarak sebesar mulut botol.
5. Rekatkan potongan plastik kaca kebagian atas rangka balok.

6. Buatlah laci disalah satu bagian panjang triplek yang telah berbentuk balok, dimana botol terletak dibagian atasnya dan bagian depan menggunakan plastic kaca, kemudian pasang pemegang laci.
7. Rekatkan pvc pada bagian belakang balok kemudian susun angka 1 sampai 10 secara berurutan.
8. Rekatkan seluruh bagian yang belum direkatkan

Cara penggunaan media pembelajaran corong berhitung

1. Siapkan media pembelajaranyang telah selesai
2. Siapkan soal yang akan diselesaikan dengan corong berhitung, contohnya
4 X 5
3. Pertama : ambilah beberapa kelereng yang telah disediakan
4. Kedua : siapkan beberapa kelereng, lalu isilah 4 kelereng pada setiap corong sampai langka 5
5. Ketiga : setelah itu, hitunglah setiap corong lalu jumlahkannya

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 SD Muhammadiyah 07 Medan sebanyak 26 siswa, yang terdiri dari 19 laki-laki dan 7 perempuan. Peneliti menggunakan media pembelajaran corong berhitung dalam mengajarkan materi perkalian. Kemudian peneliti membagi angket kepada subjek penelitian unuk melihat dan menilai sejauh mana media pemebelajarajn corong berhitung ini menyampaikan materi dan untuk melihat seberapa efektif atau kepraktisan media tersebut dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)* yang difokuskan untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran perkalian (cobertung) corong berhitung. Hasil produk media corong berhitung ini telah di validasi oleh Dosen dan Guru yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan layak maka dilakukan uji coba kelompok kecil yaitu 26 siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan, Gg. 2 No. 16, Tegal Sari I, Kec. Medan Area, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), and *Dissemination* (Penyebarluasan) yang di perkenalkan oleh Thiagarajan. Namun dalam penelitian dan pengembangan in, peneliti membatasi hanya sampai tahan *Development* (Pengembangan), hal tersebut dikarekan keterbatasan waku, tenaga dan biaya, oleh sebab itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan langsung media pembelajaran (cobertung) corong berhitung kepada siswa agar bisa digunakan dalam pembelajaran perkalian, kemudian setiap siswa diberi lembar angket untuk diisi oleh siswa tersebut.

4.1.1 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Corong Berhitung

4.1.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahapan analisis, yaitu:

a. Analisis Awal

Dalam analisis awal mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan dasar yang ada kemudian selanjutnya akan dipecahkan penyelesaiannya. Analisis awal dijalankan dengan melakukan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi pada saat pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti yang telah dilakukan pada tanggal 15 November 2023 dengan guru kelas III, bernama Ibu Jumiari, S.Pd di SD Muhamamadiyah 07 Medan, dari hasil wawancara dengan ibu jumiari mengatakan “bahwa guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar. Dalam materi perkalian masih menggunakan media seadanya dan media cetak dari buku. Guru sama sekali belum pernah menggunakan media corong berhitung dalam materi perkalian di dalam kelas”.

Untuk membantu pembelajaran Matematika didalam kelas, Solusi yang sangat dibutuhkan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjelaskan materi perkalian dengan maksud untuk

menjadikan inovasi media pembelajaran pada materi perkalian di kelas III sekolah dasar berharap akan dapat memberi motivasi yang kuat dan siswa nantinya bisa memahami lebih dalam media Pembelajaran perkalian Corong Berhitung khususnya di kelas III.

b. Analisis Rancangan

Analisis rancangan yang dilakukan adalah untuk mengidentifikasi rancangan pembelajaran yang akan diterapkan, Menyusun secara sistematis pembelajaran sistematis materi yang akan diajarkan ke siswa. Materi yang terdapat pada penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan materi perkalian. Berdasarkan analisis awal, siswa lebih sering menggunakan media gambar dan kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis rancangan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran pendukung proses pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu media pembelajaran corong berhitung (cobertung) yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran perkalian sehingga mempermudah siswa dan membantu kreativitas sekaligus siswa tertarik terhadap materi yang sedang diajarkan.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi perkalian yang akan diajarkan ke peserta didik. Penyesuaian materi yang akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada buku iswa dan guru. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai referensi bagi media pembelajaran yang akan dikembangkan

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran tersusun dari kompetensi dasar, indikator yang terdapat pada kurikulum 2013. Adapun analisi tujuan pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
1	Mehamai konsep dasar dari materi perkalian	Memahami konsep dasar perkalian	Melalui penjelasan guru mengenai perkalian peserta didik mampu memahami konsep dasar perkalian dengan benar
2	Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya satuan dan puluhan	Melakukan operasi hitung perkalian	Melalui diskusi dengan teman sebangku siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari melibatkan perkalian.

4.1.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini merupakan tahap yang menghasilkan rancangan terhadap media pembelajaran. Pada tahap perancangan memiliki tiga tahapan yaitu :

1. Penyusunan Langkah-Langkah

Pada pembuatan produk atau media pembelajaran, peneliti memiliki cara tersendiri dalam penyusunan suatu media yang akan peneliti kembangkan, maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini tidak terlepas dari keterkaitan buku siswa dan guru serta tujuan pembelajaran.

Dari yang diamati oleh peneliti Adapun penyusunannya sebagai berikut

- a. Peneliti menyusun materi pembelajaran yang sudah ada lalu dikembangkan menjadi suatu konsep dalam pembuatan media pembelajaran.
- b. Menyusun media sesuai dengan buku siswa dan guru serta tujuan pembelajaran yang telah di buat.

2. Pemilihan Format

Pada pemilihan format yang dilakukan adalah penetapan format yang sesuai untuk media pembelajaran dari materi yang akan diterapkan. Adapun pemilihan format dalam media pembelajaran corong bertitung (cobertung) adalah merancang materi pembelajaran pada corong berhitung, membuat desain media pembelajaran corong berhitung.

3. Rancangan

Rancangan dari media pembelajaran corong berhitung (cobertung) adalah mendesain dengan kreatif dan semenarik mungkin dalam bentuk persegi Panjang dan di tengahnya terdapat lobang untuk corong yang akan di masukkan kelereng. Pada proses pembuatan media ini dilakukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembuatan.

Tabel 4.2 Cara Pembauatan Desain Media Pembelajaran

No	Cara Pembauatan	Keterangan
1.	Menentukan materi yang akan dipaparkan	Penentuan materi pembelajaran yang akan dipaparkan pada peserta didik dengan menggunakan media corong berhitung
2.		Proses memotong botol air mineral untuk membuat corong
3.		Selanjutnya membuat kerangka dan laci pada media pembelajaran corong berhitung hingga membentuk persegi Panjang

<p>4.</p>		<p>Potong plastic kaca dengan ukuran yang telah disesuaikan, kemudian buat 10 lubang sebesar mulut botol, dengan jarak sebesar mulut botol lalu rekatkan potongan plastic pada bagian rangka atas balok.</p>
<p>5.</p>		<p>Masukkan botol air mineral yang telah di potong ke dalam plastic kaca yang telah diberi lubang lalu susunlah</p>
<p>6.</p>		<p>Letakkan angka dan huruf dibagian atas pvc lalu disusun dan sesuaikan. Gunakan kelerang untuk mengitung angka yang sudah ditentukan.</p>

7.		<p>Setelah pembuatan corong berhitung selesai, maka media pembelajaran corong berhitung dapat digunakan pada siswa kelas III.</p>
----	---	---

4.1.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah dilakukan validator ahli, selesai melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan adalah uji kelompok kecil pada produk yang telah dinyatakan produk yang layak digunakan. Adapun Langkah dalam pengembangan media pembelajaran corong berhitung yang telah diibandingkan adalah sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran corong berhitung akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator media pembelajaran ini ditujukan kepada dosen dan guru. Adapun validator ahli mengacu pada :

Tabel 4.3 Validator Ahli Media, Bahasa dan Materi

No	Nama Validator	Validasi
1	Dr. Marah Dolly Nasution, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2	Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd	Ahli Bahasa
3	Lastri, S.Pd	Ahli Materi

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilain kelayak dari penggunaan materi pada pengembangan media pembelajaran. Bertujuan untuk mengetahui terkait materi yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam materi yang akan dikembangkan. Validasi ahli materi media pembelajaran corong berhitung divalidasi oleh Guru Sekolah Dasar SD Muhammadiyah 07 medan yaitu Ibu Lastri, S.Pd.

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran corong berhitung beserta lembar angket ahli materi terdiri dari 4 aspek yakni penilaian aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian dan kualitas pembelajaran.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Lastri, S.Pd	62	95,38%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 62 sehingga keseluruhan

mencapai 95,38% termasuk kriteria “sangat valid”. Untuk lebih jelasnya ada di lampiran pada hal 93.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah menilai kelayakan dari desain yang dipergunakan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan dari desain yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi media pembelajaran corong berhitung ini divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Marah Dolly Nasution, S.Pd., M.Pd. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk media pembelajaran corong berhitung beserta angket penilaian. Hasil validasi bahasa terhadap media pembelajaran corong berhitung dapat dilihat diawah ini:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Pd.	71	94,66%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 71 sehingga keseluruhan mencapai 94,66 % termasuk kriteria “sangat valid” dan keterangan digunakan dengan tidak perlu adanya revisi. Lebih jelasnya ada dilampiran pada halaman 89.

b. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui layak atau tidak layak bahasa yang digunakan pada media pembelajaran corong berhitung. Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk media corong berhitung beserta angket penilaian. Hasil validasi bahasa terhadap media dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd.	69	98,57%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi bahasa dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 69 sehingga keseluruhan mencapai 98,57% termasuk kriteria “sangat valid” dan keterangan digunakan dengan tidak perlu adanya revisi. Lebih jelas ada pada lampiran dan di halaman 99.

Tabel 4.7 Tabel interpretasi Tingkat kelayakan

Aspek Validasi	Persentase yang diperoleh	Interpretasi
Media	94%	Sangat layak
Bahasa	98%	Sangat layak
Materi	95%	Sangat layak

Media yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dari aspek validasi media persentase yang diperoleh 94,66% dengan interpretasi Sangat Valid, kemudian aspek ahli bahasa memiliki persentase 98,57% dengan interpretasi Sangat Valid, dan aspek ahli materi persentase diperoleh sebanyak 95,38 % dengan interpretasi Sangat Valid

2. Uji Kelompok Kecil / Uji Coba Terbatas

Setelah menyelesaikan tahap validasi, maka tahap selanjutnya akan dilakukan uji kelompok kecil/terbatas. Uji kelompok kecil / terbatas ini dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan. Tujuan dari uji kelompok kecil ini agar mendapatkan respon dan penilaian pada kualitas media pembelajaran perkalian corong berhitung. Uji kelompok kecil ini melibatkan enam siswa, lalu dengan memberikan langsung media pembelajaran corong berhitung kepada siswa untuk dipraktikkan di depan, lalu setelahnya siswa akan diberikan lembar angket untuk diisi. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan serta saran mengenai media pembelajaran corong berhitung yang telah digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa	Total Skor	Persentase	Kriteria
6	370	94,8	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran corong berhitung di SD Muhammadiyah 07 Medan jumlah keseluruhannya mencapai 94,8 dengan kriteria sangat praktis. Setelah dilakukannya proses pengisian angket oleh siswa, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa terkait tanggapan mereka terhadap media pembelajaran corong berhitung. Respon siswa pada media pembelajaran corong berhitung ialah mereka mengatakan bahwa media ini sangat unik dan menarik, serta memiliki warna dan desain yang menarik.

A. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Perkalian Corong Berhitung

Kepraktisan dapat dilihat pada angket yang telah diisi guru dan siswa, setelah dilakukannya penggunaan media pembelajaran corong berhitung. Guru harus dapat memperhitungkan penggunaan media pembelajaran yang ditujukan ke siswa. Media pembelajaran corong berhitung harus terpenuhi aspek kepraktisan.

Media pembelajaran corong berhitung yang telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya akan diuji kepraktisannya oleh guru dan siswa dengan memberikan lembar angket respon guru dan respon siswa. Pada uji kepraktisan ini yaitu tertuju pada guru kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan dan siswa kelas III SD Muhammadiyah 07

Medan. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media pembelajaran corong berhitung berupa media pembelajaran untuk respon guru dan respon siswa.

1. Tingkat kepraktisan media pembelajaran Corong Berhitung untuk respon guru

Angket respon guru dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran corong berhitung yang dilihat pada beberapa aspek penilaian terdiri dari : (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, (3) kualitas teknis. Penilaian angket respon guru dengan menggunakan *skala likert*. Pengukuran *skala likert* terdiri dari sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Dengan rentang nilai *skala likert* yaitu 1 sampai 5 dengan nilai sangat rendah dan 5 nilai terbesar. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan dengan Ibu Jumiar, S.Pd.

Dari data hasil yang dikemukakan oleh respon guru kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan terhadap media pembelajaran corong berhitung terhadap pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Respon Guru

Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
95	95%	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian media pembelajaran corong berhitung untuk respon guru mencapai 95%. Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon guru terhadap media pembelajaran corong berhitung dengan hasil 95% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis

2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran Corong Berhitung untuk respon siswa Angket respon siswa dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran Corong Berhitung yang dilihat dari beberapa indikator dari aspek yang terdiri dari : (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, (3) kualitas teknis.

Hasil kepraktisan media pembelajaran corong berhitung untuk respon siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan yang berjumlah 6 orang siswa. Untuk persentase hasil penilaian media pembelajaran corong berhitung untuk respon siswa diperoleh sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan maka penilaian media pembelajaran corong berhitung untuk respon siswa mencapai 94,8%. Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon siswa terhadap media pembelajaran dengan hasil 94,8% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis.

3.2 Pembahasan

Kelebihan pada media pembelajaran corong berhitung yaitu dimana media ini membuat ketertarikan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dikelas, media ini memiliki warna yang sangat menarik sehingga peserta didik semangat dalam pembelajaran. Media corong berhitung ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, karena penggunaan media ini seperti permainan tradisional yaitu congklak.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran perkalian cobertung (corong berhitung) dengan kriteria valid dan praktis. Pengembangan media ini dibuat atas dasar kebutuhan guru dan siswa di SD Muhammadiyah 07 Medan. Penggunaan media dapat menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang dapat mempercepat proses dan hasil belajar siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan dan mengembangkan perhatian siswa sehingga dapat menjadi salah satu alternatif untuk menimbulkan motivasi siswa agar semangat dalam melakukan pembelajaran. dan juga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan interaksi yang lebih baik lagi antar siswa dan guru.

Media pembelajaran yang dipergunakan adalah media pembelajaran corong berhitung, yang diartikan sebagai media yang berbentuk nyata dan konkrit yang Dimana di dalamnya berisikan bagaimana cara menyelesaikan permasalahan perkalian dengan cara sederhana. Media pembelajaran corong berhitung memiliki perpaduan warna yang cerah agar siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Dengan adanya media pembelajaran cobertung

ini dapat menyesuaikan karakter siswa yang ada di SD Muhammadiyah 07 Medan. Media pembelajaran corong berhitung yang dikembangkan haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berpikir siswa, penggunaan media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar, dan juga telah disesuaikan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan model pembelajaran 4D, terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti membataskan sampai pada tahap pengembangan (*development*) hal ini disebabkan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga, oleh sebab itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas. Pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas, terlaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan sebanyak 6 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberi lembar angket serta menunjukkan secara langsung media pembelajaran corong berhitung kepada siswa,. Peneliti memilih model ini karena model ini disusun secara sistematis dalam Upaya tahapan pengembangan media pembelajaran corong berhitung.

Pengembangan media pembelajaran corong berhitung dimulai dari tahapan pendefinisian (*define*), dimana kegiatan yang dilakukan peneliti ialah dengan analisis awal, analisis rancangan, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Dimana analisis awal adalah dilakukan dengan cara observasi kesekolah secara langsung serta mewawancarai wali kelas III. Analisis rancangan ialah dimana merancang media pembelajaran

dengan desain semenarik dan sekreatif mungkin agar siswa bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Analisis kebutuhan adalah cara mengidentifikasi materi yang akan disampaikan peneliti saat akan melakuakn penelitian dikelas tersebut, dan perumusan tujuan pembelajaran ialah dimana menentukan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan disusun di rancangan perencanaan pembelajaran.

Pada tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini terdiri 3 tahapan yaitu : penyusunan Langkah-langkah, pemilihan format dan rancangan. Dalam penyusunan RPP perlunya materi yang sudah ada lalu dikembangkan lagi dan disesuaikan dengan media yang akan dibuat. Dalam penggunaan media perlunya rancangan tulisan dan desain yang menarik, serta RPP yang dibuat sebagai acuan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ini dalam Langkah-langkah pembelajaran itu sendiri. Perlunya rancangan desain yang menarik, agar siswa aktif dalam melakukan pembelajaran dan juga siswa mau ikut serta berpartisipasi dalam setiap pembelajaran.

Tahap akhir pada penelitian ini aialah tahap pengembangan (*Development*), dimana tahap ini setiap komponennya yaitu media, RPP, angket respon guru dan siswa akan divalidasi kelayakannya oleh dosen para ahli dan guru kelas.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi media pembelajaran corong berhitung yang divalidasi oleh Guru SD Muhammadiyah 07 Medan yaitu Ibu Lastri, S.Pd. validasi ahli media, media pembelajaran corong berhitung yang divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Pd.. validasi ahli bahasa, pada

media pembelajaran corong berhitung yang divalidasi oleh ibu Dekan/ Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd.

Hasil persentase dari aspek validasi materi memperoleh 95% dengan interpretasi sangat layak, kemudian persentase aspek validasi media memperoleh 94% dengan interpretasi sangat layak dan persentase aspek validasi bahasa memperoleh 98% dengan interpretasi sangat layak. Setelah melakukan validasi dari 3 validator dan berdasarkan hasil dari validasi maka, media pembelajaran corong berhitung dinyatakan oleh validator bahwasannya media ini layak digunakan. Dengan ini, dapat dilihat dari keseluruhan penilaian/ validasi dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dinyatakan dengan kriteria sangat valid.

Selanjutnya hasil pada kepraktisan dalam penilaian angket yang telah dilakukan untuk respon guru dilakukan guru wali kelas III yaitu Ibu Jumiar, S.Pd di SD Muhammadiyah 07 Medan dan angket untuk respon siswa dilakukan oleh peserta didik Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan dengan jumlah 6 peserta didik. Hasil dari persentase Tingkat kepraktisan media pembelajaran corong berhitung untuk respon guru dengan nilai 95% dan untuk respon siswa diperoleh nilai keseluruhan 94,8. Berarti dapat disimpulkan bahwasanya pada media pembelajaran corong berhitung memasuki kriteria “sangat praktis” dan dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan materi perkalian.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran corong berhitung telah memenuhi kriteria “valid” dan “Sangat

Praktis”, dan juga medis ini memiliki beberapa kelebihan yaitu membuat siswa melakukan pembelajaran belajar sambil bermain, selain itu media ini juga memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah persoalan menyelesaikan perkalian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran perkalian coorong berhitung dapat diperoleh kesimpulan dan saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran corong berhitung menggunakan model pembelajaran 4D pada materi pembelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya, terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Pada pengembangan ini peneliti membatasi pengembangan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), hal ini disebabkan adanya keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
2. Kelayakan media pembelajaran corong berhitung dapat ditinjau dari hasil validasi materi dengan persentase yang diperoleh sebesar 95% dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek hasil dari validasi ahli media dengan persentase sebesar 94% dengan interpretasi sangat layak, dan yang terakhir yaitu validasi bahasa dengan persentase 98% dengan interpretasi sangat layak dan berdasarkan dari hasil validasi yang didapatkan media pembelajaran corong berhitung dinyatakan oleh validator “layak digunakan”.
3. Hasil kepraktisan media pembelajaran corong berhitung untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 95% dengan kriteria “sangat praktis” dan

untuk respon siswa diperoleh dengan nilai total keseluruhan 94,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran corong berhitung termasuk dalam kriteria media pembelajaran "sangat praktis" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi perkalian

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah :

1. Bagi Guru, hendaknya memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik supaya semakin berkembang.
2. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk menambahkan inovasi baru dan ide-ide kreatif terhadap media pembelajaran corong berhitung agar menjadi lebih sempurna.
3. Media pembelajaran corong berhitung ini tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Maka dari itu dalam penggunaan media pembelajaran corong berhitung harus dengan petunjuk yang jelas supaya pembelajaran dapat tercapai. Diharapkan peneliti ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustini, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii Sd / Mi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii Sd / Mi. *Jurnal Tarbiyah Dan Keguruan*.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Atmaja, I. M. D. (2020). Filsafat Ilmu Sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 10(1), 20–26. <https://doi.org/10.36733/jsp.v10i1.693>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13..
- Ilanajah, N. (2022). Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 3 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. *Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang*, 1–23.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:*, 2(2), 2–5.
- Karuniawati, F. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA CORONG BERHITUNG PADA SISWA KELOMPOK B-1 TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT WONOCOLO SURABAYA SKRIPSI Oleh : FAJAR KARUNIAWATI NIM D98214051 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA*. 1–110.
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.500>

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Nasution, I. S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Di Sd Muhammadiyah 12 Medan. *Paedagoria | FKIP UMMat*, 8(2), 42. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v8i2.66>
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Sukatin, S., Munawwaroh, S., Emilia, E., & Sulistyowati, S. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul*, 3(5), 1044–1054. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1457>
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Yosepina Handarini, Y. H. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Sederhana Pada Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7, 258–263.

LAMPIRAN

Lampiran I

SILABUS MATEMATIKA KELAS III

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, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam rindakn yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	1.1 Memahami konsep dasar dari materi perkalian 1.2 Melakukan perkalian perkalian bilangan yang hasilnya satuan dan puluhan 1.3 Mampu memecahkan masalah mengenai perkalian dalam kehidupan sehari-hari	1. Memahami konsep dasar perkalian 2. Melakukan operasi hitung perkalian 3. menyelesaikan soal dengan menggunakan media	PEMBUKA 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar pada hari ini. 2. Ketua kelas memimpin doa pada saat pembelajaran akan dimulai	1. pengamatan sikap, 2. tes, 3. pengetahuan dan 4. presentasi siswa	1 X 45 Menit	1. Buku siswa 2. Buku Guru 3. Laptop

			<p>3.Guru dan siswa bersama-sama mengecek kerapian diri dan kebersihan kelas</p> <p>a. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melakukan pembelajaran inti.</p> <p>b. Menanyakan apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya</p> <p>c.Mengkondisikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran</p> <p>c. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi sebagai</p>			
--	--	--	--	--	--	--

awal untuk
membangun
semangat.

INTI

1. Guru memberikan
pengantar singkat
mengenai konsep dasar
perkalian dengan
bertanya :

- a. Pernahkan
kalian
meminum
obat?
- b. Jika pernah,
apakah kalian
melihat aturan
pakai obat
tersebut?
- c. Apakah
maksud dari
aturan pakai
obat tersebut?

			<p>2.Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan mengenai pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>3. Guru memberikan penjelasan mengenai konsep dasar perkalian dengan jelas, selanjutnya siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>4.Guru menjelaskan tentang sifat-sifat perkalian, lalu siswa mendengarkan</p> <p>5. Guru memberikan penjelasan mengenai perkalian satuan dengan puluhan dan memberikan contoh soal.</p> <p>6. Lalu siswa ikut mengerjakan contoh soal yang diberikan oleh guru.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>7. Setelah siswa paham, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dan siswa bergabung dengan masing-masing kelompoknya.</p> <p>8. Guru membimbing kelompok untuk mengerjakan soal latihan dan memberi arahan bagaimana penggunaan media corong berhitung.</p> <p>9. Siswa menggunakan media corong berhitung dengan soal yang diberikan oleh guru</p> <p>10. Setiap kelompok diberikan waktu untuk menyelesaikan soal yang diberikan dengan menggunakan corong berhitung</p>			
--	--	--	---	--	--	--

11. Setelah selesai, maka masing-masing kelompok diarahkan untuk mempresentsikan hasil dari mengerjakan soal yang telah diberikan.

PENUTUP

1. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada siswa dalam tugas mandiri maupun kelompok

2. Siswa menyimpulkan hasil belajar hari ini.

3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan

4. Guru mengajak siswa untuk ice breaking

5. Berdoa dan salam dipimpin oleh ketua kelas.

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satua Pendidikan : SD Muhammadiyah 07 Medan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : 3 / Genap

Alokasi Waktu : 1 X 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui penjelasan guru mengenai perkalian peserta didik mampu memahami konsep dasar perkalian dengan benar
- b. Melalui diskusi dengan teman sebangku siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar
- c. Melalui penjelasan guru siswa mampu menghitung bilangan satuan dan puluhan dengan benar

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

- a. Metode, Media dan Sumber Pembelajaran
 - a). Model: Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT
 - b). Metode: Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Evaluasi
- b. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
 - a). Buku siswa dan Buku Guru
 - b). Media Pembelajaran Corong Berhitung
 - c). Laptop

	<p>c. Apakah maksud dari aturan pakai obat tersebut?</p> <p>Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan mengenai pertanyaan yang diberikan oleh guru</p> <p>2. Guru memberikan penjelasan mengenai konsep dasar perkalian dengan jelas, selanjutnya siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>3. Guru menjelaskan tentang sifat-sifat perkalian, lalu siswa mendengarkan</p> <p>4. Guru memberikan penjelasan mengenai perkalian satuan dengan puluhan dan memberikan contoh soal.</p> <p>5. Lalu siswa ikut mengerjakan contoh soal yang diberikan oleh guru.</p> <p>6. Setelah siswa paham, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dan siswa bergabung dengan masing-masing kelompoknya.</p> <p>7. Guru membimbing kelompok untuk mengerjakan soal latihan dan memberi arahan bagaimana penggunaan media corong</p>	
--	---	--

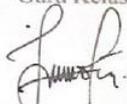
	<p>berhitung.</p> <p>8. Siswa menggunakan media corong berhitung dengan soal yang diberikan oleh guru.</p> <p>9. Setiap kelompok diberikan waktu untuk menyelesaikan soal yang diberikan dengan menggunakan corong berhitung</p> <p>10. Setelah selesai, maka masing-masing kelompok diarahkan untuk mempresentsikan hasil dari mengerjakan soal yang telah diberikan.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada siswa dalam tugas mandiri maupun kelompok</p> <p>2. Siswa menyimpulkan hasil belajar hari ini.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>4. Guru mengajak siswa untuk ice breaking</p> <p>5. Berdoa dan salam dipimpin oleh ketua kelas.</p>	10

D. Penilaian

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes, pengetahuan dan presentasi siswa.

Disetujui

Guru Kelas III,



Jumiar, S.Pd.,

Medan,

2024

Mahasiswa,



Putri Ayu Azhari

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 07



Bapak Asrul Efendi, S.Pd.,

Lampiran 3

Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar disekolah ini?	Saya mengajar di Sd Muhammadiyah 07 medan selama 7 tahun
2.	Bagaimana cara ibu memahami karakteristik setiap peserta didik?	Pertama, saya data dahulu, saya tanya bagaimana apakah sudah sarapan? Selanjutnya saya tanya, bagaimana apakah sudah belajar dirumah? Selanjutnya itu bagaimana kita presentasikan anak di dalam kelas, misalnya dengan bertanya apakah sudag belajar tadi dirumah? Apakah sudah mengulang-ulang pelajarannya? Selanjutnya saya menjelaskan materi setelah itu bagi yang bertanya dipersilahkan.
3.	Bagaimana cara mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan?	Cara saya menjelaskan dengan cara mengulang-ulang penjelasan minggu lalu yang telah dipelajari, kemudian kalua siswa telah paham, lalu saya melakukan refleksi berulang-ulang dan bertanya Kembali apakah mereka sudah mengerti materi Pelajaran tersebut.
4.	Selama ibu mengajar disekolah model atau metode apa yang paling sering ibu gunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Model atau metode yang saya gunakan seperti kurikulum merdeka sekarang, menggunakan metode ice breaking. Guru-guru mengajak bernyanyi siswa sesuai dengan

		pembelajaran yang akan dilakukan. Lalu masuk kemateri yang akan diulang lagi, kemudi memberi penjelasan lalu menjawab pertanyaan.
5.	Apakah selama ibu mengajar ini, sering menggunakan media pembelajaran atau di materi-materi tertentu saja?	Saya menggunakan media hanya di beberapa Pelajaran saja
6.	Apakah setiap pembelajaran matematika ibu menggunakan media atau hanya di beberapa materi saja?	Kalau di pembelajaran pada saat ini, tidak semua media dapat dipenuhi, paling hanya di sebahagian pembelajaran menggunakan media, misalnya pada pembelajaran matematika, seperti media jam, atau menggunakan media timbangan kue, timbangan berat badan, ataupun untuk mengukur Panjang tinggi badan itu saja pelajaran yang menggunakan media.
7.	Dan terkhusus di pembelajaran perkalian apakah ibu pernah menggunakan media?	Saya pernah menggunakan media pembelajaran pada materi perkalian, dengan menggunakan media sederhana berupa lidi, karena itu media yang mudah di daatkan dan praktis.

Lampiran 4

VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERKALIAN (COBERTUNG) CORONG BERHITUNG PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN

Validator Media : Dr. Marah Doly Nasuiton, S.Pd., M.Pd

Instansi/ Jabatan : UMSU/ Dosen

Materi : Perkalian

Kelas : III

Semester : Genap

Hari / Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada materi perkalian, Kelas III. Penilaian, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “v” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS, dan STS) sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Keterangan :

SS	: Sangat Setuju	Diberi skor 5
S	: Setuju	Diberi skor 4
RG	: Ragu-Ragu	Diberi skor 3
TS	: Tidak Setuju	Diberi skor 2
STS	: Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 1

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak/ibu pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Validasi				
			STS	TS	R G	S	S S
1	Desain	Kemampuan menggunakan media pembelajaran corong berhitung pada pembelajaran tematik					✓
		Ketahanan corong berhitung pada pembelajaran tematik				✓	
		Kesesuaian bentuk corong berhitung pada pembelajaran tematik					✓
		Kesesuaian media dengan materi yang dibahas					✓
2.	Pemilihan Warna	Kombinasi warna yang digunakan dalam media corong berhitung pada pembelajaran tematik					✓
3.	Grafis	Tampilan media harus memberikan kesan positif sehingga menarik minat siswa untuk belajar					✓
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran				✓	
4.	Penggunaan	Kemudahan dalam pengoperasian corong berhitung pada pembelajaran tematik					✓
		Kemudahan pemahaman siswa dalam mengoperasikan corong berhitung pada pembelajaran tematik					✓
		Penyajian media corong berhitung pada pembelajaran tematik harus sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
		Media corong berhitung dapat digunakan dalam sebagai alternatif pembelajaran				✓	
5	Media corong berhitung	Media corong berhitung pada pembelajaran tematik sebagai stimulus pada siswa					✓

pada pembelajaran tematik	Media corong berhitung pada pembelajaran tematik harus menarik perhatian siswa					✓
	Penyajian media corong berhitung dalam pembelajaran harus mendukung siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran					✓
	Media corong berhitung pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kritis siswa kelas 3					✓

Evaluasi kebenaran isi media :

Bagian yang tidak sesuai :

.....

.....

.....

Alasan :

.....

.....

.....

Kritik dan Saran untuk perbaikan media corong berhitung :

.....
.....
.....

Kesimpulan :

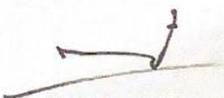
.....
.....
.....

Beri tanda v

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- Tidak layak digunakan dilapangan

Medan, Maret 2024


(Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Pd)

HASIL PERHITUNGN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	Kriteria	Skor	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	Desain	Kemampuan menggunakan media pembelajaran corong berhitung pada pembelajaran tematik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Ketahanan corong berhitung pada pembelajaran tematik	4	Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian bentuk corong berhitung pada pembelajaran tematik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian media dengan materi yang dibahas	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Pemilihan Warna	Kombinasi warna yang digunakan dalam media corong berhitung pada pembelajaran tematik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
3.	Grafis	Tampilan media harus memberikan kesan positif sehingga menarik minat siswa untuk belajar	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4	Layak	Tidak Revisi
4	Penggunaan	Kemudahan dalam pengoperasian corong berhitung pada pembelajaran tematik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kemudahan pemahaman siswa dalam mengoperasikan corong berhitung pada pembelajaran tematik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Penyajian media corong berhitung pada pembelajaran tematik harus sesuai dengan pemahaman siswa	4	Layak	Tidak Revisi
		Media corong berhitung dapat digunakan dalam sebagai alternatif pembelajaran	4	Layak	Tidak Revisi
5	Media corong berhitung	Media corong berhitung pada pembelajaran tematik sebagai stimulus pada siswa	5	Sangat Layak	Tidak Revisi

	pada pembelajaran tematik	Media corong berhitung pada pembelajaran tematik harus menarik perhatian siswa	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Penyajian media corong berhitung dalam pembelajaran harus mendukung siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Media corong berhitung pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kritis siswa kelas 3	5	Sangat Layak	Tidak Revisi

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$= 94,66 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli media diatas secara keseluruhan mencapai 94,66 %, dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 5

VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERKALIAN
COBERTUNG (CORONG BERHITUNG) PADA SISWA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN

Validator : Lastri, S.Pd
Instansi / Jabatan : SD Muhammadiyah 07 Medan
Materi : Perkalian
Kelas : III
Semester : Genap
Hari / Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian.

Lembar Validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada materi perkalian, Kelas III. Penilain, kritik, saran dn koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “v” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS, dan STS) sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju	Diberi skor 5
S : Setuju	Diberi skor 4
RG: Ragu-Ragu	Diberi skor 3
TS : Tidak Setuju	Diberi skor 2
STS: Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 1

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak/ibu pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skala Validasi				
		STS	TS	RG	S	SS
Tujuan Pembelajaran						
1	Capaian pembelajaran disampaikan secara jelas dalam Media corong berhitung					✓
2	Tujuan disampaikan secara jelas dalam media corong berhitung					✓
Materi Pembelajaran						
3	Materi dalam media corong berhitung sesuai dengan kompetensi dasar					✓
4	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat				✓	
5	Konsep materi yang dibahas dalam media corong berhitung ini benar					✓
6	Keseluruhan materi yang disajikan dalam media corong berhitung ini lengkap				✓	
Penyajian						
7	Materi yang disampaikan secara jelas					✓
8	Materi disampaikan secara runtun					✓
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan					✓
Kulaitas						
10	Materi yang diberikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa					✓
11	Materi yang diberikan dapat mendukung siswa berfikir kreatif					✓
12	Media corong berhitung dapat mendukung siswa belajar secara mandiri					✓
13	Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa				✓	

Saran dan komentar untuk perbaikan :

Media corong sangat baik digunakan dalam melatih siswa-siswi agar lebih kreatif dan mandiri dalam penyelesaian pelajaran perkalian.

Beri tanda ✓

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- Tidak layak digunakan dilapangan

Medan, Maret 2024


(Lastri, S.Pd)

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MATERI

No	Kriteria	Skor	Tingkat Kelayakan	Keterangan
Tujuan Pembelajaran				
1	Capaian pembelajaran disampaikan secara jelas dalam Media corong berhitung	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	Tujuan disampaikan secara jelas dalam media corong berhitung	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
Materi Pelajaran				
3	Materi dalam media corong berhitung sesuai dengan kompetensi dasar	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
4	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat	4	Layak	Tidak Revisi
5	Konsep materi yang dibahas dalam media corong berhitung ini benar	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
6	Keseluruhan materi yang disajikan dalam media corong berhitung ini lengkap	4	Layak	Tidak Revisi
Penyajian				
7	Materi yang disampaikan secara jelas	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
8	Materi disampaikan secara runtun	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
Kualitas				
10	Materi yang diberikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
11	Materi yang diberikan dapat mendukung siswa berfikir kreatif	5	Sangat Layak	Tidak Revisi

12	Media corong berhitung dapat mendukung siswa belajar secara mandiri	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
13	Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	4	Layak	Tidak Revisi

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$= 95,38 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli materi diatas secara keseluruhan mencapai 95,38%, dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 6

**VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELARAN PERKALIAN
COBERTUNG (CORONG BERHITUNG) PADA SISWA KELAS III
SD MUHAMADIYAH 07 MEDAN**

Validator : Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd.
Instansi / Jabatan : UMSU/Dosen
Materi : Perkalian
Kelas : III
Semester : Genap
Hari / Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian.

Lembar Validasi ini di maksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada materi perkalian, Kelas III. Penilain, kritik, saran dn koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “v” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS, dan STS) sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju	Diberi skor 5
S : Setuju	Diberi skor 4
RG: Ragu-Ragu	Diberi skor 3
TS : Tidak Setuju	Diberi skor 2
STS: Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 1

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak/ibu pada kolom yang tersedia.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
1	Isi materi yang terksandung dalam media corong berhitung ini sesuai dengan kurikulum					✓
2	Media pembelajaran ini memiliki bentuk yang menarik					✓
3	Bentuk media corong berhitung berbentuk persegi Panjang					✓
4	Konsep materi berupa materi perkalian					✓
5	Siswa menggunakan media untuk menyelesaikan masalah					✓
6	Umpan balik setelah siswa menggunakan media corong berhitung, siswa mejadi lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung				✓	
7	Media yang digunakan berupa barang yang konkrit					✓

KUALITAS INSTRUKSIONAL

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
8	Media pembelajaran corong berhitung dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran perkalian					✓
9	Media corong berhitung ini dapat menarik minat belajar siswa					✓
10	Media corong berhitung ini dapat membuat siswa lebih aktif					✓
11	Media corong berhitung ini dapat meningkatkan motivasi siswa					✓
12	Ilustrasi media ini seperti permainan tradisional congkak					✓

13	Media yang digunakan terlihat jelas								✓
----	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	---

14	Media corong berhitung ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi								✓
----	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Beri tanda v

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- Tidak layak digunakan dilapangan

Medan, Maret 2024



(Dra. Hj. Syangsuyunita, M.Pd)

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI BAHASA

No	Pertanyaan	Skor	Tingkat Kelayakn	Keterangan
1	Isi materi yang terksandung dalam media corong berhitung ini sesuai dengan kurikulum	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	Media pembelajaran ini memiliki bentuk yang menarik	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
3	Bentuk media corong berhitung berbentuk persegi Panjang	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
4	Konsep materi berupa materi perkalian	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
5	Siswa menggunakan media untuk menyelesaikan masalah	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
6	Umpan balik setelah siswa menggunakan media corong berhitun	4	Layak	Tidak Revisi
7	Media yang digunakan berupa barang yang konkrit	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
KUALITAS INSTRUKSIONAL				
8.	Media pembelajaran corong berhitung dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran perkalian	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	Media corong berhitung ini dapat menarik minat belajar siswa	5	Sangat Layak	Tidak Revisi

10	Media corong berhitung ini dapat membuat siswa lebih aktif	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
11	Media corong berhitung ini dapat meningkatkan motivasi siswa	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
12	Ilustrasi media ini seperti permainan tradisional congkak	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
13	Media yang digunakan terlihat jelas	5	Sangat Layak	Tidak Revisi
14	Media corong berhitung ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi	5	Sangat Layak	Tidak Revisi

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{69}{70} \times 100\%$$

$$= 98,57 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli bahasa diatas secara keseluruhan mencapai 98,57%, dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 7

ANGKET EVALUASI GURU

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari Tanggal :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan media pembelajaran perkalian cobertung (corong berhitung) pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
2. Pendapat, Kritik, Penilaian, komentar, saran dan oreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena itu, kami mohon bapak/ibu dapat memberikan “v” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat bapak/ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

(Prof.Dr.Sugiyono, 2015)

3. Kami juga berharap bapak/ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

KUALITAS ISI DAN TUJUAN

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
1	Isi materi yang terksandung dalam media corong berhitung ini sesuai dengan kurikulum					✓
2	Media pembelajaran ini memiliki bentuk yang menarik					✓
3	Bentuk media corong berhitung berbentuk persegi Panjang					✓
4	Konsep materi berupa materi perkalian					✓
5	Siswa menggunakan media untuk menyelesaikan masalah				✓	
6	Umpan balik setelah siswa menggunakan media corong berhitun				✓	
7	Media yang digunakan berupa barang yang konkrit					✓

KUALITAS INSTRUKSIONAL

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
8	Media pembelajaran corong berhitung dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran perkalian					✓
9	Media corong berhitung ini dapat menarik minat belajar siswa					✓
10	Media corong berhitung ini dapat membuat siswa lebih aktif					✓
11	Media corong berhitung ini dapat meningkatkan motivasi siswa				✓	
12	Ilustrasi media ini seperti permainan tradisional congkak					✓
13	Media yang digunakan terlihat jelas				✓	

14	Media corong berhitung ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi perkalian							✓
----	--	--	--	--	--	--	--	---

KUALITAS TEKNIS

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
15	Tampilan pembelajaran menggunakan media yang konkret					✓
16	Penggunaan media corong berhitung ini jelas					✓
17	Komposisi bentuk dan warna dalam media ini menarik					✓
18	Warna pada media corong berhitung sesuai dan menarik					✓
19	Kualitas media corong berhitung ini bagus					✓
20	Dokumentasi menggunakan media corong berhitung pada siswa kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan.				✓	

Komentasi dan saran

.....

.....

.....

Medan,

Guru Kelas II

Jumiar, S.Pd

**REKAPITULASI HASIL KEPERAKTISAN MEDIA CORONG
BERHITUNG UNTUK PENILAIAN**

No	Kriteria	Skor	Tingkat Keperaktisan	Keterangan
Kualitas isi dan tujuan				
1	Isi materi yang terksandung dalam media corong berhitung ini sesuai dengan kurikulum	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
2	Media pembelajaran ini memiliki bentuk yang menarik	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
3	Bentuk media corong berhitung berbentuk persegi Panjang	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
4	Konsep materi berupa materi perkalian	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
5	Siswa menggunakan media untuk menyelesaikan masalah	4	Praktis	Tidak Revisi
6	Umpan balik setelah siswa menggunakan media corong berhitung	4	Praktis	Tidak Revisi
7	Media yang digunakan berupa barang yang konkrit	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Kualitas Instruksional				
8	Media pembelajaran corong berhitung dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran perkalian	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
9	Media corong berhitung ini dapat menarik minat belajar siswa	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
10	Media corong berhitung ini dapat membuat siswa lebih aktif	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
11	Media corong berhitung ini dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Sangat Praktis	Tidak Revisi
12	Ilustrasi media ini seperti permainan tradisional congkak	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
13	Media yang digunakan terlihat jelas	4	Praktis	Tidak Revisi
14	Media corong berhitung ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi perkalian	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Kualitas Teknis				
15	Tampilan pembelajaran menggunakan media yang konkret	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
16	Penggunaan media corong berhitung ini jelas	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi

17	Komposisi bentuk dan warna dalam media ini menarik	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
18	Warna pada media corong berhitung sesuai dan menarik	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
19	Kualitas media corong berhitung ini bagus	5	Sangat Praktis	Tidak Revisi
20	Dokumentasi menggunakan media corong berhitung pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan.	4	Praktis	Tidak Revisi

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan guru dalam keperakisan media diatas secara keseluruhan mencapai 95%, dan jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat Praktis” dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 8

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Behitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik				~	
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung				~	
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik				✓	
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung					✓
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini				✓	
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya					✓
8	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung				✓	
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah					✓
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku					✓
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata					✓
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.					✓

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

.....

.....

.....

Medan,

Siswa Kelas III



Fauzan Husein

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung					✓
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik					✓
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung					✓
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini					✓
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya					✓
8	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung					✓
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah					✓
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku					✓
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata					✓
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.					✓

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

.....

.....

.....

Medan,

Siswa Kelas III



rafia.bramwinata

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik				✓	
2	Saya dapat memhami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung					✓
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik					✓
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung					✓
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini					✓
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya				✓	
8	Saya mudah memhami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung					✓
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah				✓	
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku				✓	
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata					✓
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.				✓	

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

.....

.....

.....

Medan,

Siswa Kelas III



M. YUSUF ALFATIH

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung					✓
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik				✓	
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung					✓
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini				✓	
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya					✓
8	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung					✓
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah					✓
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku					✓
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata					✓
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.					✓

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

...saya senang belajar nya ..ibu surunya baik. seperti bermain ..
 belajar. Pakai corong berhitung jadi Asik.

Medan,

Siswa Kelas III



NURUL FAIZA

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung					✓
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik					✓
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung					✓
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini				✓	
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya				✓	
8	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung					✓
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah				✓	
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku					✓
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata				✓	
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.					✓

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

.....

.....

.....

Medan,

Siswa Kelas III

Sya
 Syaifa Adia

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Judul Media : Media Perkalian Cobertung (Corong Berhitung)
Sasaran : Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan
Penyusun :
Hari / Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran corong berhitung. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

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

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan Tujuan						
1	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung					✓
3	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media					✓
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung dengan baik					✓
5	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung				✓	
Kualitas Instruksional						
6	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini					✓
7	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya					✓
8	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung					✓
9	Penggunaan media ini jelas dan mudah					✓
10	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran					✓
Kualitas Teknis						

11	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku				✓	
12	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata				✓	
13	Kombinasi warna dalam media corong berhitung ini menarik.				✓	

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini?

.....

.....

.....

Medan,

Siswa Kelas III



Fakhira Alya Nurrahman

Tabel Hasil Kepraktisan Respon Siswa

No	Pertanyaan	Nomor Responden					
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
Kualitas Isi dan Tujuan							
1.	Media pembelajaran corong berhitung memiliki tampilan yang menarik	4	5	5	5	4	5
2.	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran corong berhitung	5	5	5	5	4	5
3.	Saya dapat belajar materi tentang perkalian dengan menggunakan media corong berhitung	5	5	5	5	5	5
4.	Saya dapat menggunakan media pembelajara corong berhitung dengan baik	5	4	5	5	4	5
5.	Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung	5	5	4	5	5	5
Kualitas Instruksional							
6.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini	5	4	5	4	4	5
7.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran corong berhitung ini dengan sendirinya	4	5	5	4	5	5
8.	Saya mudah memahami materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung	5	5	5	5	4	5
9.	Penggunaan media ini jelas dan mudah	4	5	5	4	5	5
10.	Pembelajaran menggunakan media corong berhitung ini membuat saya lebih aktif dalam melakukan pembelajaran	5	5	5	5	5	5
Kualitas Teknis							
11.	Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan buku	4	5	4	5	5	5
12.	Media yang disajikan dalam bentuk media nyata	5	5	4	4	5	5
13.	Kombinasi warna dalam media cocong berhitung ini menarik	4	5	4	5	5	5

Surat Permohonan Izin Riset



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/SIK/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 [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 675/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 08 Ramadhan 1445 H
18 Maret 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 07 Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Putri Ayu Azhari
N P M : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah o7 Medan

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

Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Surat Balasan Izin Riset Dari SD Muhammadiyah 07 Medan



Piagam Pendidik
No. 1737/I-16/SU/1978

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH SUKARAMAI MEDAN

SD. MUHAMMADIYAH - 07

NSS, 101076001019

NDS : 1007120537

NPSN : 10210257

Alamat : Jl. Denai Gg. II No. 16 Kel. Tegal Sari I Kec. Medan Area Telp. (061)73548945

Nomor : 265/IV.4/AU/F/2024

Medan, 26 April 2024

Lamp : -

Hal : **Telah Melaksanakan Riset**

**Kepada Yth.
Ka. Prodi PGSD
Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara
di**

Tempat

Sesuai dengan surat masuk yang kami terima dengan nomor surat 675/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 pada tanggal 18 Maret 2024, melakukan penelitian Riset untuk pembuatan Skripsi dari tanggal 25 April 2024. Maka dengan ini kami memberitahukan nama mahasiswa tersebut adalah benar telah melaksanakan Riset di sekolah SD Muhammadiyah 07 medan. Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung
(Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah 07**



ASRAL EFENDI, S.Pd

Form K1

FORM K 1



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

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Putri Ayuazhari
 N P M : 2002090134
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119
 IPK : 3,90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian <i>Cobertung</i> (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan	27/10/2023
	Pengembangan Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa Pada Kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan	
	Pengembangan Media Pagabil (Papan Garis Bilangan) Pada Materi Garis Bilangan Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan	

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

Medan, 25 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Putri Ayuazhari

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

From K2

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian *Cobertung* (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 07 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, M.Pd

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

Medan, 25 Oktober 2023
Hormat Pemohon,


Putri Ayu Azhari

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

From K3



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

Nomor : 3594 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Putri Ayu Azhari**
N P M : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 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 : **27 Oktober 2024**

Medan, 12 Rabi'ul Akhir 1445 H
27 Oktober 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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

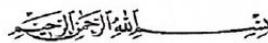


Lembar Pengesahan Proposal



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

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



PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian *Cobertung* (Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

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

Ditejui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

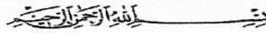
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Berita Acara Bimbingan Proposal



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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung (Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
25/10-2023	ACC Judul	
21/11-2023	Bab I Perbaiki judul, latar belakang masalah	
27/11-2023	Bab I Batasan masalah	
4/12-2023	lampiran Desain media	
9/12-2023	lampiran silabus	
12/12-2023	lampiran Dokumentasi	
21/12-2023	ACC Seminar Proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Medan, 21 Desember 2023

Dosen Pembimbing

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

Lembar Pengesahan Hasil Seminar



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

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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah

ini :

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari

NPM : 2002090134

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung
(Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07
Medan

Pada hari Sabtu tanggal 06 Januari tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., 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 Dosen Pembahasan



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 06 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung
(Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07
Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Penyusunan Latar Belakang
2.	Perbaikan kerangka Proposal Bab 1-3
3.	Perbaikan RPP
4.	Perbaikan Media Pembelajaran.

Medan, Maret 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

Berita Acara Seminar Proposal Dosen Pembimbing



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 06 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Azhari
NPM : 2002090134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Cobertung
(Corong Berhitung) pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 07
Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Penyusunan Latar Belakang
2.	Perbaikan kerangka proposal Bab 1-3
3.	Perbaikan RPP
4.	Perbaikan media pembelajaran

Medan, Maret 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Putri Ayu Azhari

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat Tanggal Lahir : Bandar Negeri, 30 Maret 2002

Tempat Tinggal : Dusun III, Desa Bandar Negeri, Kec. Bintang Bayu,
Kab. Serdang Bedagai

No Wa : 082272095637

Surel : ayuazhari3003@gmail.com

Pendidikan Formal

SD Negeri 101985 Bandar Negeri : Tamat Tahun 2014

SMP Negeri 1 Bintang Bayu : Tamat Tahun 2017

SMA Negeri 1 Bintang Bayu : Tamat Tahun 2020

DOKUMENTASI



Foto observasi serta wawancara wali kelas III SD Muhammadiyah 07
Medan



Foto dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 07 Medan



Foto dengan Wali Kelas III SD Muhammadiyah 07 Medan



Foto bersama siswa kelas III SD Muhamamdiyah 07 Medan



Foto bersama siswa kelas III dengan media pembelajaran perkalian corong berhitung



Foto Ketika saya sedang menjelaskan materi perkalian yang sedang saya terangkan



Foto siswa Ketika menggunakan media pembelajaran perkalian Corong Berhitung