

**PENGEMBANGAN MEDIA MOSUDUT (MOBIL BUSUR SUDUT)
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III
UPT SD N 060863 MEDAN**

SKRIPSI

*Di Ajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh :

RAHMADANI SRI RAHAYU

NPM : 2002090122



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

MEDAN

2024



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

BERITA ACARA

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



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

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
NPM : 2002090122
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SD N 060863 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. Syamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rahmadani Sri Rahayu
NPM : 2002090122
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Sudah layak disidangkan.


Medan, April 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing


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

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Syamsunrita, M.Pd.

Ketua Program Studi


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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahmadani Sri Rahayu
NPM : 2002090122
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27/02-2024	Perbaiki Abstrak	
28/02-2024	Perbaiki BAB IV	
18/03-2024	Perbaiki BAB V	
21/03-2024	Perbaiki Lampiran	
25/03-2024	Perbaiki Kesimpulan	
23/04-2024	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, April 2024
Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
NPM : 2002090122
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SD N 060863 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SD N 060863 Medan." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyalin atau mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Rahmadani Sri Rahayu
NPM. 2002090122

ABSTRAK

Rahmadani Sri Rahayu, NPM.2002090122. Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran Matematika di kelas III UPT SDN 060863 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media mosudut dalam pembelajaran Matematika materi sudut di kelas III UPT SDN 060863 Medan, untuk mengkaji kepraktisan media mosudut (mobil busur sudut) dalam pembelajaran Matematika materi sudut di kelas III UPT SDN 060863 Medan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli materi 95% “sangat valid”, ahli desain media 94% “sangat valid”, dan ahli Bahasa 100% “sangat valid”. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru mendapatkan 94% dalam kategori “sangat praktis”. Pada uji coba yang dilakukan pada kelas III UPT SDN 060863 Medan dengan jumlah siswa 22 orang. Dari keseluruhan respon siswa mendapatkan 90% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, ADDIE, Media Mosudut

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. pemilik alam semesta yang telah menciptakan, melimpahkan, dan menyempurnakan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan, keselamatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Mosudut (Mobil busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SD N 060863 Medan”**. Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadikan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menyampaikan wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat islam ke jalan yang telah diridhoi Allah SWT.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak serta bimbingan dari staf pengajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan aktivitas sebagai mahasiswa. Tidak sedikit benturan yang dilalui oleh peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semua dapat diraih berkat dorongan dari semua pihak. Peneliti sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, terutama kedua orang tua peneliti, yaitu Ayahanda **Agus Dalimunthe**

dan Ibunda **Farida Hanum Harahap.** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang moril maupun material. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus. Dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP.,** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.,** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, SS., 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 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. **Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Ibu Tilamsari, S.Pd.**, selaku kepala sekolah UPT SDN 060863 Medan dan **Ibu Laila Ramadhani, S.Pd.**, sebagai wali kelas III, serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru UPT SDN 060863 Medan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan beribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima saya dengan baik.
10. Kepada Abang saya **Aston Rivandy Dalimunthe, A.Md.Kom.**, dan Kakak sepupu saya **Yuli Sayhputri**, Abang sepupu saya **Nur Arif Jatmoko**, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material yang sangat luar biasa.
11. Sahabat kecil saya **Nur'aini**, yang selalu menemani, mendukung, berjuang bersama, susah senang bersama, saling menyemangati satu sama lain dan selalu ada di setiap kebersamaan ini, dari proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Teman terbaik saya **Lia Rahayu, S.Pd** yang selalu ada disetiap langkah proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi penelitian ini, teman bertukar pikiran dalam memberikan solusi yang terbaik setiap kendala yang peneliti hadapi.
13. Sahabat selama kampus mengajar Angkatan 5 saya ajumma **Ade Irwani**, orang yang menjadi teman pertama kali dalam kampus mengajar angkata 5 yang selalu baik, sabar, selalu membantu dan menjadi pendengar yang baik, penulis ucapkan terima kasih banyak karena sudah membantu melewati masa-masa magang dengan sangat sabar.

14. Teman saya **Dewi Auriyanti Rangkuti, Ajeng Ayu Setia Ningsih, Nurani Atika Putri Lubis, Ayu Andira** yang telah memberikan canda tawa dan dukungannya.
15. Teman-teman kos **Putri Malika Lantai 1B** yang selalu mendukung dan memberi semangat dan selalu ada di setiap kebersamaan ini hingga penyelesaian skripsi ini.
16. Teman-teman seperjuangan **VII C Pagi Stambuk 2020** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.
17. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri yaitu Rahmadani Sri Rahayu, terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih sudah selalu berusaha menjadi yang terbaik walaupun terkadang apa yang diinginkan tidak tercapai, terima kasih sudah selalu mencoba bangkit ketika terluka, terima kasih untuk semua hal-hal yang tidak bisa diceritakan, terima kasih sudah memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut di rayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, dan apapun kekurangan dan kelebihanmu, mari rayakan diri sendiri.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini, melainkan ucapan terima kasih. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan keburukan dan bantuan yang telah diberikan kepada

peneliti semoga dibalas Allah SWT dengan pahala yang berlimbah dan akhir kata
peneliti mengucapkan terima kasih.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Mei 2024

Peneliti

Rahmadani Sri Rahayu
NPM: 2002090122

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Spesifikasi Produk	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
2.1 Kerangka Teori	9
2.1.1 Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran	9
2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran	9
2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran Matematika	10
2.1.1.3 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	12

2.1.1.4	Karakteristik Matematika di Sekolah Dasar	13
2.1.2	Media Pembelajaran	15
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.2	Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran	16
2.1.2.3	Kalsifikasi Media Pembelajaran	18
2.1.2.4	Media 3 Dimensi	20
2.1.2.5	Pengertian Media Mosudut	22
2.1.2.6	Manfaat Media Mosudut	22
2.2	Kerangka Konseptual	23
2.3	Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Metode Penelitian.....	27
3.2	Tahapan Penelitian	29
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2	Sumber Data Penelitian	29
3.2.3	Instrumen Penelitian	30
3.2.4	Analisis Data Penelitian	33
3.3	Rancangan Produk	36
3.3.1	Pengujian Internal	36
3.3.2	Pengujian Eksternal.....	37
3.4	Tahapan Pengembangan	38
3.4.1	Pembuatan Produk	38
3.4.2	Pengujian Lapangan	40

3.4.3	Jadwal Penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Deksripsi Hasil Penelitian	42
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan	42
4.1.1.2	Analisis karakteristik Siswa.....	44
4.1.1.3	Analisis Kurikulum	45
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	46
4.1.2.1	Merancang Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)....	46
4.1.2.2	Menyusun Instrumen.....	47
4.1.2.3	Menyusun Silabus dan Rpp.....	47
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4.1.3.1	Validasi Ahli Materi.....	48
4.1.3.2	Validasi Ahli Desain Media	48
4.1.3.3	Validasi Ahli Bahasa.....	49
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	50
4.1.4.1	Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	51
4.1.4.2	Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	52
4.2	Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	31
Table 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	32
Table 3.4 Kisi-kisi Respon Guru.....	32
Table 3.5 Kisi-kisi Respon Siswa	33
Table 3.6 Presentase Kevalidan	34
Table 3.7 Presentase Kepraktisan	35
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian	41
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pemelajaran.....	45
Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Desain Media	49
Tabel 4.4 Hasil Data Validasi Ahli Bahasa.....	49
Tabel 4.5 Hasil Data Kepraktisan Guru	51
Tabel 4.6 Hasil Data Kepraktisan Siswa.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	25
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Tampilan Media Mosudut	36
Gambar 4.1 Desain Media Mosudut	46
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	50
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	51
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	66
Lampiran 2 RPP	73
Lampiran 3 Materi Pembelajaran	77
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Desain	84
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Desain	87
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa	88
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru	92
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru	94
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa	95
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa	99
Lampiran 14 Media Pembelajaran Mosudut (Mobil Busur Sudut)	100
Lampiran 15 Dialog Wawancara	101
Lampiran 16 Dokumentasi.....	102
Lampiran 17 K1	103

Lampiran 18 K2	104
Lampiran 19 K3	105
Lampiran 20 Berita Acara Bimbingan Proposal	106
Lampiran 21 Pengesahan Proposal	107
Lampiran 22 Permohonan Perubahan Judul	108
Lampiran 23 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	109
Lampiran 24 Surat Keterangan	110
Lampiran 25 Berita Acara Seminar Proposal	111
Lampiran 26 Permohonan Izin Riset	112
Lampiran 27 Surat Balasan	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses di mana manusia berinteraksi dengan lingkungannya dengan sadar dan terencana untuk meningkatkan semua potensi yang dimiliki, baik secara fisik maupun spiritual. Tujuan dari proses ini adalah untuk mencapai perubahan dan kemajuan positif dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, emosi, dan keterampilan yang terus-menerus. Menurut (BP et al., 2022) Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani dan jasmani. Dalam hal ini, pendidikan berfungsi sebagai alat penting dalam mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa secara efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Albar & Khoiriyah, n.d, 2021). Selain itu fungsi pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan individu dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang memiliki martabat. Hal ini dilakukan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa secara keseluruhan (Sujana, 2019).

Tujuan pendidikan pada Undang-Undang No.20/2003 tentang sistem nasional, yaitu: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan bisa disimpulkan sebagai usaha untuk membantu peserta didik agar bisa melakukan tugas mereka secara mandiri dan menjalankan tanggung jawabnya. Oleh karena itu, pendidikan mencakup segala faktor yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap individu. Perubahan yang terjadi meliputi pengembangan potensi anak didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam kehidupan mereka (Pristiwanti et al., 2022).

Matematika adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Matematika diajarkan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika merupakan faktor kunci dalam mempelajari pengetahuan-pengetahuan lain di sekolah, seperti yang disampaikan oleh (Sihombing et al., 2021). Sejalan dengan itu menurut (Cahdriyana & Richardo, 2020) bahwa matematika adalah pelajaran yang dapat memperkenalkan dan mengembangkan keterampilan berfikir kepada siswa. Menurut (Kamarullah, 2017) matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan/keahlian berpikir tingkat tinggi, *higher order thinking skill* (HOTS).

Kegiatan pembelajaran akan melibatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran Matematika harus dilaksanakan dengan memperhatikan tingkat usia anak, yaitu pembelajaran harus mengaitkan materi dengan hal-hal konkret, artinya materi yang diajarkan mudah di pahami oleh peserta didik. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan suatu materi. Menurut (Swastyastu, 2020) manfaat yang didapat dari penggunaan media pembelajaran. Peserta didik lebih mudah tertarik dan menyerap informasi secara cepat dengan didasari rasa ingin tahu dan sifat peserta didik yang mudah meniru. Sejalan dengan itu menurut (Wulandari et al., 2023) manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat yang besar bagi kompetensi siswa dan interaksi dalam proses pembelajaran. Media juga berpengaruh terhadap cara siswa memproses informasi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Wahyu et al., 2020) media bukan tujuan tetapi sekadar “instrumen atau media berkomunikasi” (*a channel of communication*) antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa tanpa media, pembelajaran menjadi tidak berkualitas.

Menurut (Khauro et al., 2020) permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran Matematika diantaranya kurang tersedianya media/

alat peraga pembelajaran, dimana kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, perhatian siswa kurang terpusat pada pemberian materi yang dilakukan guru. Sehingga terdapat permasalahan dimana peserta didik kurang dalam memahami materi matematika yang telah dijelaskan.

Pada Senin 23 Oktober 2023 peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III UPT SD N 060863 Medan untuk mengetahui keadaan siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media ajar. Dalam wawancara tersebut guru menyampaikan ketika menggunakan media siswa lebih aktif dan lebih senang apalagi ketika siswa diperlihatkan hal yang baru. Dimana guru masih menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran hal ini menyebabkan kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga mereka kurang paham dengan materi yang disampaikan guru. Terutama pada kelas III di UPT SD N 060863 Medan dimana kelas ini melakukan kegiatan pembelajaran pada siang hari. Dimana konsentrasi siswa sendiri lebih berkurang dari pada siswa yang melakukan pembelajaran pada pagi. Dengan demikian siswa membutuhkan hal baru agar bisa menumbuhkan rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran didalam kelas lebih aktif dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Dapat dilihat pada lampiran halaman 101.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dan perlu digunakan oleh guru dalam penyampaian materi atau informasi kepada siswa. Dengan menggunakan media, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik, mengembangkan keterampilan kognitif dan visual, serta meningkatkan motivasi dan niat mereka dalam mempelajari materi pelajaran. Proses pembelajaran di mana guru menerangkan dan siswa hanya duduk mendengarkan, mencatat sehingga dalam pembelajaran tersebut guru yang paling dominan aktif dalam proses pembelajaran. Akibat kondisi proses pembelajaran tersebut siswa cenderung merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa kurang fokus terhadap materi yang diterangkan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SD N 060863 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya konsentrasi siswa kelas III dalam pembelajaran.
2. Kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan ketidakpahaman mereka terhadap pembelajaran.
3. Kurangnya ketersedianya media yang tepat digunakan guru saat mengajar.

4. Tidak kondusifnya kelas saat pembelajaran berlangsung, karena media yang digunakan guru kurang menarik minat serta perhatian peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya pada Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) serta akan diuji cobakan pada pembelajaran matematika pada materi titik sudut di kelas III UPT SD N 060863 Medan, serta dengan adanya penelitian pengembangan media mosudut (mobil busur sudut) dapat menjadi solusi dalam mengajarkan materi sudut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diangkat pada penelitian ini, peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media mosudut (mobil busur sudut) dalam pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan?
2. Bagaimana kevalidan media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan media mosudut (mobil busur sudut) dalam pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan, peneliti mengambil beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media mosudut (mobil busur sudut) dalam pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan.
2. Untuk mengetahui kevalidan media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media mosudut (mobil busur sudut) dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran Matematika yang berbentuk tiga dimensi.
2. Media mosudut (mobil busur sudut) yang dikembangkan dikhususkan untuk materi titik sudut kelas III. Media ini digunakan untuk membantu siswa agar lebih memahami materi, menambah minat, dan semangat pada kegiatan belajar.
3. Media mosudut (mobil busur sudut) ini dibuat menggunakan triplek/kayu untuk membuat lengkungan seperti busur yang mana busur dibuat menjadi 2 dan ditengah-tengahnya dibuat jalan yang akan digunakan sebagai jalannya mobil.
4. Media mosudut (mobil busur sudut) dilengkapi dengan mobil mainan, jarum jam yang dapat diputar dan nomor sesuai dengan sudut yang

digunakan untuk memperjelas saat menunjukkan bagaimana macam-macam sudut tersebut.

5. Media mosudut membantu siswa dalam melakukan aktivitas saintifik seperti menalar, mengamati, melakukan percobaan dan mengkomunikasikan.
6. Keunikan dari media mosudut yang telah dibuat oleh peneliti yaitu mobil akan digerakkan dan berhenti di titik sudut yang diinginkan dimana alat peraga berupa kayu yang seperti jarum jam diputar sesuai titik dimana mobil tersebut berhenti. Dengan begitu siswa dapat visualisasi konsep sudut secara interaktif.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru yang membedakannya hanya pada perannya saja. Secara umum pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Menurut (Fakhrurrazi, 2018) pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa saling berinteraksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Munif Chatib (Jamalud et al., n.d 2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah transfer dua arah, anatar guru dan peserta didik. Menurut (Ubabuddin, 2019) mengungkapkan bahwa, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah proses melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi ini menjadi factor kunci dalam pembelajaran, di mana guru memainkan peran penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru melalui pengalaman, eksplorasi, dan pengetahuan. Siswa juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai aktivitas seperti bertanya dan berdiskusi.

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumen, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam dunia kerja dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Maka matematika sangat dibutuhkan mulai dari saat ini hingga masa mendatang yang sangat berpengaruh dalam kehidupan. Matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Matematika merupakan model berfikir logis.

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini, sebagai cabang ilmu dasar matematika

memberikan dasar yang kuat bagi berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Selain itu, matematika juga berkontribusi dalam meningkatkan pola pikir manusia Sari, Wahyuni, & Rosmayadi 2016 (dalam jurnal Rohman et al., n.d. 2021)

Belajar matematika juga merupakan suatu pembentukan pada pola pikir yang dalam pemahaman menjelaskan suatu pengertian yang ada dalam penalaran di suatu hubungan antara pengertian (Maskar et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, menurut *National Council of Teacher Mathematics* (NCTM) sebagaimana dikutip oleh Asikin 2011:40 (Maryanti et al., 2021) menyatakan bahwa ada lima standar proses pembelajaran matematika yang harus dikuasai peserta didik yaitu (1) Belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*); (2) Belajar untuk bernalar dan bukti (*mathematical reasoning and proof*); (3) Belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*); (4) Belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connection*); dan (5) Belajar untuk mempresentasikan (*mathematical presentation*).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan pembelajaran matematika memiliki peran yang penting dalam pengembangan keterampilan berpikir logis, analitis, dan kreatif. Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir abstrak, dan keterampilan komunikasi. Selain itu, matematika juga memberikan dasar yang kuat bagi berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika dapat

membantu siswa memahami konsep-konsep matematika, mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan kemampuan berfikir logis yang berguna di berbagai bidang.

2.1.1.3 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Zamzam, 2017 (dalam jurnal Rizky Wandini et al., 2021). Tujuan pembelajaran matematika dibedakan menjadi dua, diantaranya yaitu:

- 1) Siswa pandai menyelesaikan permasalahan (*problem solver*). Dalam bagian ini, siswa dapat menerapkan dasar pada pembelajaran matematika dengan pembelajaran dua arah. Oleh karena itu, siswa akan bisa memahami konsepsi matematika dengan benar.
- 2) Siswa akan pandai dalam berhitung. Artinya, siswa akan bisa mahir dalam berhitung dengan tepat dan juga benar. Dari tujuan tersebut bisa dimiliki oleh siswa jika siswa dapat memahami tentang operasi dasar dalam matematika yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Menurut Diba, Zulkardi, & Saleh 2009 (dalam jurnal Yanti & Fauzan, 2021) mengatakan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah supaya siswa dapat menerapkan kemampuan matematis dalam kehidupan sehari-hari. Maka diperlukan pemahaman konsep yang baik dan memadai di sekolah dasar pada setiap topik. Salah satu topik pembelajaran matematika sangat penting yaitu mengenal bilangan 0-99 bagi siswa pada awal pembelajaran matematika.

Berdasarkan pendapat ahli lain tujuan dari pembelajaran matematika Ruseffendi, 1991:70 (dalam jurnal Nasution, 2017) adalah tujuan belajar matematika kita mampu berhitung dan mampu melakukan perhitungan-perhitungan lainnya, matematika merupakan persyaratan untuk beberapa mata pelajaran lainnya, dengan belajar matematika perhitungan menjadi lebih sederhana dan praktis, dengan belajar matematika diharapkan siswa mampu menjadi manusia yang berpikir logis, kritis, tekun, bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan persoalan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah agar siswa bisa menjalankan situasi (keadaan) yang selalu berubah, dan juga agar siswa bisa meningkatkan keterampilannya dalam perhitungan dan dapat membentuk sikap siswa yang disiplin, kreatif, teliti, dan kritis secara logis.

2.1.1.4 Karakteristik Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Soedjadi, 1998 (dalam jurnal Rizky Wandini et al., 2021). Pembelajaran matematika memiliki beberapa karakteristik di antaranya sebagai berikut :

1) Pembelajaran Memakai Metode spiral

Pembelajaran memakai metode spiral ini memiliki materi atau bahan yang hendak dibahas dan selalu dikaitkan dengan bahan atau materi yang ada pada sebelumnya. Setiap materi yang dibahas saling bergantung dan terikat, jadi ketika hendak mempelajari suatu materi yang baru butuh pengembangan dari materi sebelumnya.

2) Pembelajaran Bertahap

Pembelajaran bertahap adalah bahan yang ingin diajarkan dan dipelajari akan diberikan secara bertahap mulai tahap dasar sampai kepada tahap yang rumit. Pada pembelajaran matematika di MI/SD dimulai dari yang nyata setelah peserta didik sudah paham, kemudian berikutnya menjelaskan gambaran sebuah objek, setelah itu ke tahap berikutnya yaitu mengenai simbol.

3) Pembelajaran Memakai Metode Induktif

Pembelajaran memakai metode induktif adalah dalam pembelajaran ini menggunakan cara berpikir dari keadaan yang khusus kemudian menuju kepada keadaan yang umum. Contohnya: pada materi bangun datar tidak dimulai dengan menjelaskan pengertiannya akan tetapi dimulai dari gambarnya, sehingga peserta didik akan lebih memahami konsep dari suatu materi tersebut.

4) Menganut Kebenaran Konsistensi

Menganut kebenaran konsistensi adalah bahwa dengan kenyataan yang satu dengan kenyataan yang lainnya sebuah pernyataan itu dinyatakan benar apabila pernyataannya telah diakui benar.

5) Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran hendaknya bermakna adalah dalam hal ini pemberian pengajaran suatu topik atau materi lebih mementingkan pengertian daripada hafalan.

Pemahaman karakteristik-karakteristik ini penting untuk membangun fondasi yang kuat dalam matematika di tingkat sekolah dasar. Dengan memahami karakteristik matematika ini, siswa bisa mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber dengan penerima pesan. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media salah satunya adalah pendapat dari (Ahmad Zaki, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut (Daniyati et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran dan perasaan, siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut (Wulandari et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (informasi) dari pemberi ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan proses belajar siswa. Secara sederhana media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, sarana menyampaikan informasi dan perantara yang membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

2.1.2.2 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya 2014 (dalam jurnal Rizqi & Aghni, n.d. 2018) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

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

2) Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan

tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi Kebermaknaan

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

4) Fungsi penyamaan Persepsi

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

5) Fungsi Individualitas

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

Menurut Hamalik (2008:49) (dalam jurnal Indriyani, 2019) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif.
- 2) Media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting untuk menapai tujuan pembelajaran.

- 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas.
- 5) Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan.

Fungsi media pembelajaran sendiri memiliki banyak fungsi dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menumbuhkan keinginan, minat, dan motivasi siswa dalam proses belajar.

2.1.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut (Kumala, 2016) Media dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yakni media audio, visual, audio visual dan multimedia. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Media visual

Media yang hanya melibatkan indera penglihatan, media visual terbagi menjadi tiga yaitu pertama, media visual verbal yaitu media visual yang memuat pesan – pesan verbal.

2) Media audio

Media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suatu semata. Pesan yang tersampaikan dapat pesan verbal maupun non-verbal. Pesan verbal seperti bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non-verbal adalah seperti bunyi – bunyian dan vokalisasi, seperti gumam, musik dan gerutuan. Jenis media ini contohnya program radio atau rekam, audio tape dan compact disk.

3) Media audio visual

Media yang melibatkan indera pendengar dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan visual yang terdengar dan terlibat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film, video dan juga televisi yang dapat disambungkan pada alat proyeksi. (ciri khusus makhluk hidup).

4) Multimedia

Media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Media ini dapat dicontohkan dapat memberikan pengalaman langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Menurut Jamil suprihatiningrum 2013 (Silahuddin et al., n.d. 2022)

media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu:

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis

- 4) Proyeksi visual diam: over heard transparent (OHT), slide
- 5) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
- 6) Visual gerak: film bisu
- 7) Audio visual gerak: video/VCD/television
- 8) Objek fisik: benda nyata, model
- 9) Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer

Agar peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan menggunakan beragam jenis media pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

2.1.2.4 Media 3 Dimensi

Media tiga dimensi (3D) adalah jenis media yang menggunakan panjang, lebar, dan tinggi, untuk menciptakan objek atau lingkungan yang tampak lebih nyata dan mendalam. Media ini dapat digunakan dalam berbagai konteks. Dalam konteks penelitian, media 3D dapat digunakan

sebagai alat visual untuk memvisualisasikan objek atau konsep yang ingin diteliti. Misalnya, dalam penelitian arsitektur, media 3D dapat digunakan untuk membuat model bangunan yang memungkinkan peneliti untuk melihat dan menganalisis struktur secara lebih detail. Media 3D juga dapat digunakan dalam penelitian di bidang desain produk, ilmu komputer, atau bidang lainnya yang melibatkan visualisasi dan simulasi. Dalam hal ini, media 3D dapat membantu peneliti dalam menghasilkan model atau simulasi yang lebih realistis, sehingga memudahkan dalam pengumpulan data dan analisis.

Menurut (Sari et al., 2019) media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Daryanto, 2010: 29 (Febri Anggoro, n.d.) mengatakan bahwa Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Selain itu, media pembelajaran 3 dimensi juga dapat menimbulkan efek positif dalam proses pembelajaran, seperti dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Rohmatulloh et al., n.d.2022).

Dari pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang).

2.1.2.5 Pengertian Media Mosudut (mobil busur sudut)

Media merupakan alat komunikasi yang digunakan sebagai alat menyampaikan pesan. Menurut (Prabowo, 2017) dengan menggunakan media busur derajat dan jam dapat membantu siswa belajar pengukuran sudut. Menurut (Widianingsih, 2022) busur derajat adalah sebuah alat yang berbentuk setengah lingkaran dengan satuan derajat yang digunakan untuk mengukur sebuah sudut. (Setiawan & Maharani, 2021) Mengatakan bahwa pengukuran sudut dengan busur derajat akan membantu siswa untuk menaksir (memperkirakan) besaran sudut.

Bedasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media mosudut (mobil busur sudut) merupakan media yang sama dengan media busur derajat dan jam dimana media mosudut (mobil busur sudut) memiliki lengkungan seperti busur derajat yang terdapat angka dari 0 sampai 180. Dan terdapat mobil mainan sebagai alat untuk menjalankan media tersebut dan busur Panjang seperti jarum jam untuk memutar dan menentukan besaran sudut tersebut.

2.1.2.6 Manfaat Media Mosudut (mobil busur sudut)

Dalam penggunaan setiap media pembelajaran pasti memiliki manfaat dalam setiap proses pembelajaran. Berikut manfaat media mosudut (mobil busur sudut) Menurut (J, 2013) manfaat media busur derajat:

- 1) Lebih mudah digunakan dalam menggambarkan sudut dari pada penggunaan jangka,
- 2) Lebih mudah dicari dan dibaca

3) Lebih mudah dipergunakan untuk menghitung jumlah sudut

Menurut (R. Mayasari et al., 2022) manfaat media jam sudut adalah mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam melakukan pengukuran sudut. Menurut (Supriyadi & Nur, 2019) busur derajat sangat penting peranannya dalam mengukur sudut pada bidang datar bahkan dapat digunakan untuk mengetahui Panjang garis pada objek-objek geometri lainnya.

2.2 Kerangka Konseptual

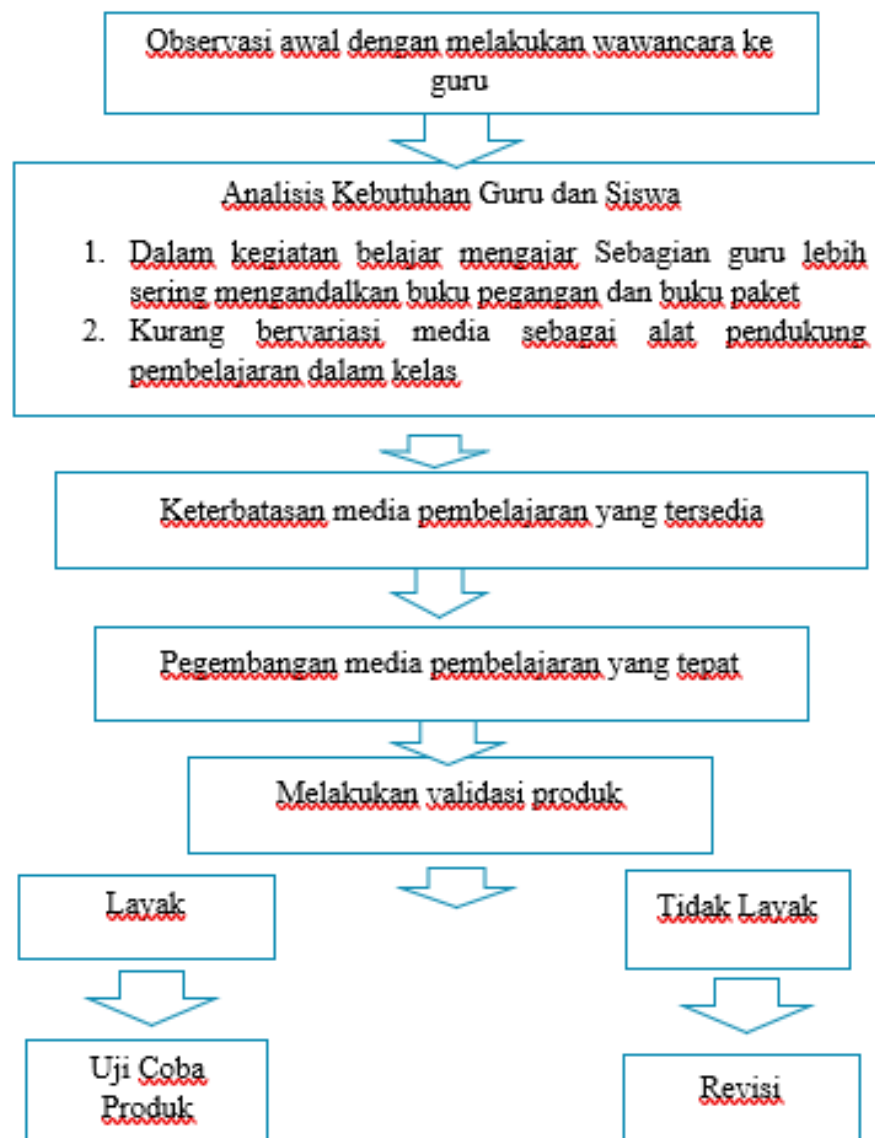
Perangkat pembelajaran ada satu hal yang terpenting digunakan guru untuk mendukung pembelajaran dan supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dalam wawancara guru yang dilakukan di UPT SD N 060863 Medan. Peneliti menganalisis bahwa di kelas 3 UPT SD N 060863 Medan guru menggunakan media namun media tersebut belum bervariasi. Ditemukan di sekolah terutama di sekolah dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media dalam penyampaian materinya. Perihal siswa memerlukan sesuatu yang baru terutama dalam cara menyampaikan materi pembelajaran. Di kelas 3 UPT SD N 060863 Medan sendiri melakukan proses pembelajaran siang hari di mana siswa memerlukan stimulus yang lebih bisa untuk memotivasi atau membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Dengan begitu penggunaan media sendiri amat sangat penting terhadap proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Media adalah hal yang dibutuhkan oleh guru sebagai salah satu cara guru menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa terutama siswa di kelas rendah. Oleh karena itu guru harus memikirkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan didalam kelas yaitu penggunaan media untuk membantu guru dan membuat siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran.

Maka pengembangan media pembelajaran berbasis mosudut sendiri harus terus ada agar dapat membantu dalam proses pembelajaran. Di lihat dari masalah tersebut mak peneliti mengembangkan media mosudut sebagai solusi atas kurangnya media yang bervariasi. Di mana media mosudut sendiri akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran di kelas III UPT SD N 060863 Medan. Media mosudut sendiri merupakan media tiga dimensi yang memperlihatkan keadaan nyata dalam bentuk miniature. Di mana siswa dapat langsung mempraktikkan titik sudut dengan bentuk nyata yang lebih menarik.

Penyelesaian tahap pengembangan media mosudut sendiri tidak langsung di uji coba di kelas dalam pembelajaran. Namun pengembangan media mosudut akan melakukan uji kelayakan dimana akan dinilai oleh beberapa ahli seperti ahli materi, desain, dan ahli Bahasa. Hingga pada akhirnya media mogabi dinyatakan layak melakukan uji coba di kelas. Secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian ini, berdasarkan teori yang dikemukakan maka dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Sugiyono, 2018:63 (S. Mayasari & Safina, 2021) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori.

Yunus 2010:241 (Muchsini & Rahmawati, 2020) kata hipotesis berasal dari dua kata, yakni “hipo” dan “tesis”. Secara harfiah, hipotesis artinya ialah suatu kebenaran yang masih bersifat meragukan, yang dimaksud dapat dibedakan atas dua hal, yaitu kebenaran secara teoritik, penalaran bersifat konseptual, dan kebenaran secara faktual. Sementara itu hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang bersifat sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi Heryana 2020 (dalam jurnal Waruhu, 2023)

Jadi hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti mengambil hipotesis pada penelitian ini yaitu : untuk melihat apakah ada kepraktisan dalam penggunaan media sudut (mobil busur sudut) dalam pembelajaran Matematika di kelas III UPT SD N 060863 Medan.

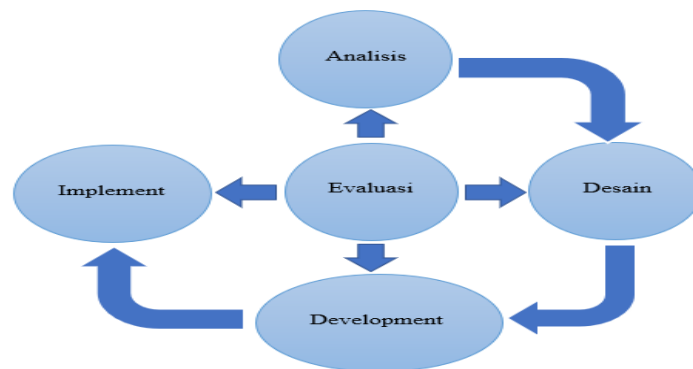
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk dengan sesuatu yang baru melalui adanya pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran mosudut ini menggunakan desain model pengembangan ADDIE. Alasan menggunakan model ini karena pengembangan media pembelajaran yang memerlukan Langkah-langkah yang jelas dan bersifat deskriptif. Adapun Langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE adalah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Modifikasi (Sani, 2022:238)

Adapun penjelasan mengenai tahap ADDIE menurut (Syahri & Yusnadar, 2022) sebagai berikut:

1) *Analysis*

Tahap ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan seperti: analisis kebutuhan, analisis karakter siswa dan analisis materi.

2) *Design*

Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu dibuat sketsa mengenai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Sketsa ini akan bermanfaat untuk membuat media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar atau patokan untuk membuat media.

3) *Development*

Merupakan pengembangan setelah membuat desain, dilakukan pengembangan media terhadap media tersebut produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Setelah produk selesai, selanjutnya produk akan dilakukan validasi oleh 2 tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.

4) *Implementation*

Adalah Langkah nyata untuk dilakukan sistem pembelajaran yang sedang peneliti buat. Dimana, pada tahap ini semua yang dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Produk yang direvisi oleh tim ahli dan dinyatakan

layak akan diuji cobakan pada sampel yang sudah ditentukan sebelumnya.

5) *Evaluation*

Merupakan Langkah yang dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan dan saran dari para validator.

Tetapi pada penelitian pengembangan media mosudut ini akan difokuskan hanya pada tahap *implementation*, di mana produk akan langsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran di dalam kelas. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini harus membatasi fokusnya pada tahap *implementation*.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 060863 Jl. Kantor, Pulo Brayon Bengkel Baru, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengembangan media mosudut, yang akan dilakukan di kelas III UPT SD N 060863 Medan yang akan dilaksanakan di semester genap.

3.2.2 Sumber data Penelitian

3.2.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III B UPT SD N 060863 Medan yang berjumlah 22 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan serta 1 orang guru yang merupakan wali kelas tersebut.

3.2.2.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah media mosudut (mobil busur sudut) yang merupakan produk pengembangan media pembelajaran.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah sebagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan instrument angket. Angket akan diberikan kepada beberapa pihak ahli yang akan menilai kevalidan dari media yang dikembangkan di antara ahli desain media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon siswa.

3.2.3.1 Instrumen Validasi Ahli Media

Instrument validasi ahli desain Media digunakan untuk mengukur apakah desain pada media Mosudut valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli desain Media sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media

No	Indicator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Kesesuaian media	1
		Kemudahan penggunaan media	2,3
		Kelengkapan media	4
2	Tampilan Media	Tampilan media	5,6
		Bentuk media	7
Jumlah			7

Sumber: (Susmawati, 2020) dimodifikasi

3.2.3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi

Intrument validasi ahli materi yang digunakan untuk mengukur kelayakan isi materi. Untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan dalam media Mosudut valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Indicator	Aspek	Butir Penilaian
1	Isi materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indicator	1,2
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	3,4
		Penyajian materi	5
2	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	6,7
		Dampak penggunaan media mosudut dalam pembelajaran	8
Jumlah			8

Sumber: (Susmawati, 2020) dimodifikasi

3.2.3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrument validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur apakah desain pada media Mosudut valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap Bahasa dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli Bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indicator	Aspek	Butir Penilaian
1	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	1,2
		Kemudahan dalam bertinteraksi menggunakan media sebagai alat informasi	3
		Kemudahan siswa dalam mendapatkan informasi dari penggunaan media	4,5
Jumlah			5

Sumber: (Susmawati, 2020) dimodifikasi

3.2.3.4 Instrumen untuk Respon Guru

Instrumen validasi untuk respon guru diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media mosudut di kelas III UPT SD N 060863 Medan. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon guru sebagai berikut:

Table 3.4 kisi-kisi Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media mosudut	1,2
		Penggunaan media pembelajaran mosudut	3,4
2	Materi	Penyajian materi	5,6
3	Manfaat	Kemudahan belajar	7
		Ketertarikan menggunakan media mosudut	8
		Peningkatan motivasi belajar	9,10
Jumlah			10

Sumber : (Susmawati, 2020) dimodifikasi

3.2.3.5 Instrumen untuk Respon Siswa

Instrumen validasi untuk respon siswa diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media mosudut di kelas III UPT SD N 060863 Medan. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media mosudut	1,2
		Penggunaan media pembelajaran mosudut	3
2	Materi	Penyajian materi	4,5
3	Pembelajaran	Suasana materi	6
		Respon siswa	7,8,9,10
Jumlah			10

Sumber: (Susmawati, 2020) dimodifikasi

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang telah didapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu media berbasis mosudut (mobil busur sudut). Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.4.1 Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada table berikut ini :

Tabel 3.6 Presentase Kevalidan

Presentase	Interprestasi
81-100 %	Sangat Valid
61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20 %	Tidak Valid

Sumber: (Samudera et al., 2019)

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81-100 %, maka produk tidak perlu melakukan revisi.

3.2.4.2 Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada table berikut ini :

Tabel 3.7 Presentase Kepraktisan

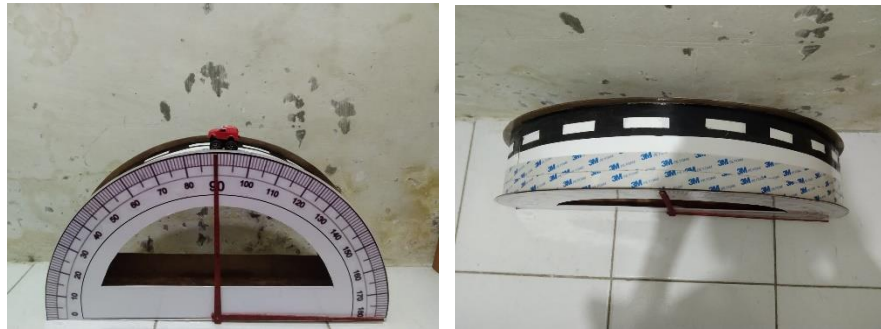
Presentase	Interprestasi
81-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60 %	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20 %	Tidak Praktis

Sumber : (Samudera et al., 2019)

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 81-100 %, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal



Gambar 3.2 Tampilan media mosudut

Pengujian internal merupakan tahapan awal yang diuji oleh para validator yang ahli dalam bidangnya. Pada penelitian ini menggunakan 3 validator ahli yaitu: validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi Bahasa. Validasi ahli merupakan proses pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan. Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat dari beberapa ahli, diantaranya adalah:

3.3.1.1 Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi materi pada pembelajaran yang dikembangkan. Yaitu materi titik sudut pada pembelajaran Matematika berdasarkan aspek-aspek yang diukur dan divalidasi oleh ahli materi. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah materi yang digunakan sudah sesuai dengan KD serta tujuan pembelajaran.

3.3.1.2 Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media pada pembelajaran yang dikembangkan. Yaitu media mosudut (mobil busur sudut) yang dinilai oleh validator ahli media berdasarkan aspek kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran

3.3.1.3 Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk memberikan masukan mengenai Bahasa yang digunakan baik dalam materi pembelajaran maupun di dalam media mosudut yang dikembangkan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pengujian eksternal dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran mosudut di lapangan. Misalnya dengan melihat angket yang dibagikan.

3.3.2.1 Respon Guru

Respon guru dilakukan untuk melihat kepraktisan media mosudut tersebut dalam pembelajaran, guru melihat apa yang terjadi perbedaan proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Guru juga menilai apakah dengan menggunakan media tersebut tujuan dari proses pembelajaran dapat dicapai atau tidak. Guru dapat memberi nilai melalui lembar angket yang disebar oleh peneliti.

3.3.2.2 Respon Siswa

Respon siswa juga digunakan untuk melihat ketertarikan siswa dengan media tersebut. Siswa dapat melihat sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Dalam pengisian lembar angket respon siswa ini, siswa dibantu oleh guru jika ada pertanyaan dari lembar angket tersebut yang tidak di mengerti oleh siswa bisa ditanyakan oleh guru.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Desain produk kemudian dilakukan setelah mendapatkan hasil pengumpulan data dengan cara melakukan observasi ke sekolah. Langkah selanjutnya yaitu dengan menentukan dan membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan adalah media mosudut (mobil busur sudut).

Desain produk ini dilakukan melalui 2 tahap. Pertama yaitu dengan menentukan bahan yang akan dipakai. Kedua, yaitu merancang produk pembelajaran dengan mosudut (mobil busur sudut), seperti menentukan bahan dan beberapa rangkaian isi media sesuai dengan mata pelajaran yang diambil.

Tahapan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media mosudut (mobil busur sudut), yaitu:

1) Alat dan Bahan

Adapun alat yang digunakan meliputi: gergaji dan pisau triprek, kuas, double tib, cutter. Sedangkan bahan yang digunakan yaitu: triplek/ papan untuk membuat media garis, cat, hiasan, mobil mainan.

2) Langkah-langkah pembuatan

1. Langkah pertama yaitu dengan membuat desain awal rancangan media mosudut, kemudian mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media mosudut.
2. Langkah kedua yaitu merangkai triplek yang menjadi wabah media mosudut, dimana triplek dibentuk seperti melengkung 180 derajat menyesuaikan dengan busur, dimana panjangnya 60cm dan tinggi 30 cm. triplek yang dibentuk seperti busur dibuat menjadi 2 bagian untuk bagian depan dan belakang. Setelah triplek dibentuk menjadi busur, kedua busur disatukan dan ditengah-tengahnya dibentuk jalan yang mana lebar jalan 10cm. di depan busur pertama ditempelkan stiker nomor sesuai dengan angka di busur setelah itu dibuat jarum jam yang akan digunakan sebagai alat putar media saat menentukan titik sudut dan media mobil mainan digunakan sebagai alat peraga.
3. Kemudian untuk proses *finishing* dibagian jalan di cat dengan warna hitam untuk menyesuaikan dengan jalan serta

di tempelkan lem/perekat agar jika nanti menjalankan mobil dari titik 0 ke angka 90° maka nanti mobil bisa berhenti dan tidak jatuh.

4. Setelah semua rangkaian sudah selesai, setelah itu peneliti melakukan validasi media untuk melihat apakah di perlukan revisi media atau tidak.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran Matematika materi macam-macam sudut. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran mosudut. Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran sempurna dari media awalnya. Kecocokan media pembelajaran ingin diujikan sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melakukan validasi ahli desain media, materi dan Bahasa. Masukan dari validator dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapatkan masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diujicoba dilapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsikan hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 060863 Medan Timur, Kabupaten Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian untuk menguji pengembangan media ajar yang akan dilakukan terhadap kelas III UPT SDN 060863 semester II dengan tahun ajar 2023/2024. Adapun penelitian pengembangan media mosudut ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas III UPT SDN 060863 Medan.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analisis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di UPT SDN 060863 Medan di kelas III. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pembelajaran berharap media yang dibuat akan digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa. salah satunya agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat kebutuhan yang ada dikelas.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di UPT SDN 060863 di kelas III Medan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan wali kelas mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi yang ditemukan permasalahan siswa lebih aktif dan senang menggunakan media pembelajaran saat belajar dibandingkan tidak menggunakan media, serta mata pelajaran Matematika yang merupakan mata pelajaran sulit bagi anggapan para siswa. Siswa memiliki minat belajar Matematika yang kecil dibandingkan dengan pelajaran yang lain dikarenakan bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru sekolah dengan model konvensional. Selain itu, media pembelajaran yang monoton memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar yang berisi materi yang dipelajari. Hasil dari diskusi oleh wali kelas maka menyepakati untuk menggunakan media mosudut (mobil busur sudut) sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran mata pelajaran Matematika di kelas III UPT SDN 060863 Medan.

Guru kelas juga mengatakan bahwa terdapat dua factor yang menyebabkan permasalahan diatas. Factor pertama adalah proses belajar dan mengajar pada kelas III UPT SDN 060863 Medan ini dilakukan pada siang hari. Dimana konsentrasi siswa akan lebih menurun daripada melaksanakan pembelajaran pada pagi hari. Mengakibatkan pemberian stimulus terhadap siswa kelas III lebih diperhatikan, hal ini menjadi salah

satu alasan untuk mendampingi proses pembelajaran dengan menggunakan media. Faktor kedua adalah media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung kegiatan yang dilakukan. Seperti yang telah disampaikan bahwa guru biasanya hanya menggunakan media dalam bentuk gambar sebagai salah satu solusi dari penggunaan media.

Berdasarkan hasil yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media mosudut (mobil busur sudut) yang dapat memfasilitasikan siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran mosudut (mobil busur sudut) untuk siswa kelas III UPT SDN 060863 Medan.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Menganalisis karakteristik siswa merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa, sebagai dasar peneliti dalam menyusun media yang akan dikembangkan. Media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Siswa Kelas III SD 8-10 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa selalu membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Siswa pada tahap ini senang belajar dengan memainkan permainan agar tidak monoton dan bosan. Dimanapun siswa melihat sesuatu, mereka masih berpikir secara konkrit. Oleh karena itu, guru hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, dan

perlu memastikan bahwa siswa dapat memandang media sebagai peristiwa nyata.

Media hendaknya diciptakan sesuai dengan kemampuan berpikir orang yang belum mampu berpikir abstrak. Keberadaan alat peraga ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang dilakukan di kelas.

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di UPT SDN 060863 Medan. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi (KD) yang berlaku.

Adapun pemaparan dari indikator berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.11 Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku- siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), 4.11 Mengidentifikasi jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.	3.11.1. Menjelaskan tentang sudut dan jenis-jenis sudut dengan benar 4.11 Menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar



Berdasarkan indikator diatas yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- Dengan menggunakan media mosudut (mobil busur sudut), siswa mampu menjelaskan sudut dan jenis-jenis sudut.
- Dengan menggunakan media mosudut (media busur sudut), siswa mampu menentukan sudut dan jenis-jenis sudut melalui media mosudut.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

4.1.2.1 Merancang Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)

Pada tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau desain. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau Menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa media mosudut. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang memuat informasi mengenai sudut. Mosudut yang digunakan membuat berbagai langkah cara menentukan sudut.

Gambar	Keterangan
	<p>Untuk bagian depan pada media terdapat lengkungan seperti busur derajat. Yang dimana Panjang busur 60cm dan tinggi 30 cm</p>
	<p>Dibagian depan juga terdapat angka penomoran sudut yang menggunakan stiker dan berupa jarum jam yang berwarna merah yang dapat diputar</p>



Gambar 4.1 Desain Media Mosudut

4.1.2.2 Menyusun Instrumen

Penilaian media instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, Adapun instrumen yang divalidasikan yaitu; (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media, (c) instrument ahli Bahasa. Untuk instrumen kepraktisan yaitu; (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

4.1.2.3 Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dikelas yang diintegrasikan denan pengamplikasian media pembelajaran. Adapun RPP yang telah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dipaparkan tiga hal pokok yang meliputi validasi media menurut; (1) ahli materi, (2) ahli desain media, dan (3) ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistimatis.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran tersebut. Validasi ini memanfaatkan angket sebagai instrumen penilaian, di mana setiap penilaian diberi skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang” =2, dan “Sangat Kurang” = 1. Berikut penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Renny Rostiani Simanjuntak, S.Pd	38	40	95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 95% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, guru ahli materi menyatakan “layak digunakan tanpa revisi”. Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran halaman 81.

4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas desain media yang telah dikembangkan. Validasi ini memanfaatkan angket sebagai instrumen penilaian, di mana setiap penilaian diberi skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang” =2, dan

“Sangat Kurang = 1. Berikut penilaian dari ahli desain media melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si	33	35	94,28%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi desain media diatas yang sudah diberikan oleh ahli desain media menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 94,28% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan “layak digunakan tanpa revisi”. Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran halaman 85.

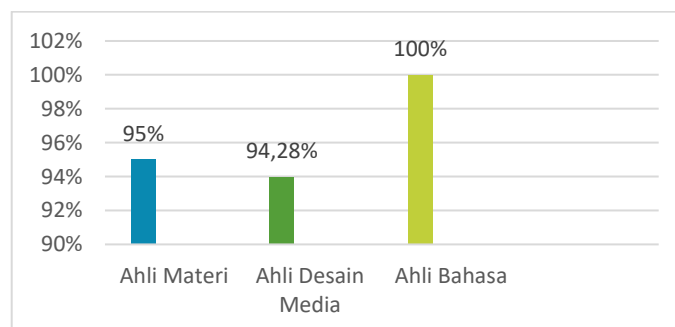
4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian Bahasa pada media pembelajaran. Validasi ini memanfaatkan angket sebagai instrumen penilaian, di mana setiap penilaian diberi skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang” =2, dan “Sangat Kurang = 1. Berikut penilaian dari ahli desain media melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dra. Hj Syamsuyurnita, M.Pd	25	25	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi diatas yang sudah diberikan oleh ahli Bahasa menunjukkan bahwa Bahasa yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 100% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli Bahasa menyatakan “layak digunakan tanpa revisi”. Hasil dari validasi ahli Bahasa pembelajaran dapat dilihat pada lampiran halaman 89.



Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentasi kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi memperoleh rata-rata 95% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 94,28% dikategorikan sangat layak digunakan. Validasi ahli Bahasa memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media mosudut dilakukan pada hari Jum'at 23 Febuari 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 14.00-16.00 WIB. Materi yang dibahas adalah materi sudut dengan menggunakan media mosudut. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari RPP yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba dikelas

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 22 (dua puluh dua) orang siswa yang diambil dari kelas III UPT SDN 060863 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

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

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Laila Ramadhani, S.Pd	47	50	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan presentase nilai 94% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat

respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas III UPT SDN 060863 Medan. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran halaman 92.

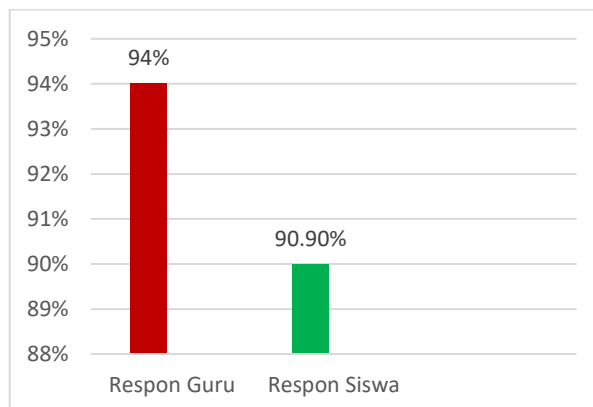
4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden 22 orang siswa, pemakaian dilakukan dikelas III UPT SDN 060863 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di RPP, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media tersebut dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media ajar tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas III	1000	1100	90,90%	Sangat Praktis

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 94% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 90,90% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran mosudut (mobil busur sudut) dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas III UPT SDN 060863 Medan. Media mosudut yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analiysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)

Media mosudut yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analiysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkah yang sistematis. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya 4 menggunakan dari model ADDIE yaitu *Analiysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, hal ini di karenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti menemukan jawaban dari hipotesis penelitian pengembangan ini, yaitu adanya kevalidan pada media mosudut yang mencapai nilai rata-rata ahli media 94,28%, ahli materi 95% serta ahli Bahasa yang mencapai angka 100%. Selain itu untuk kepraktisan media mosudut ini juga mendapatkan nilai yang sangat praktis dengan rata-rata nilai respon guru 94% dan nilai rata-rata respon siswa mencapai angka 90,90% dari 22 siswa yang menjadi subjek pada penelitian pengembangan ini.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (development) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media Diosir yang telah di desain. Adapaun hasil tanggapan dari validator ahli desain media yang merupakan Dosen Universitas Sumatera Utara yaitu bapak Dr Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Pd. sebesar 94,28% dengan kategori “sangat valid”, untuk ahli materi di validasi oleh Ibu Renny Rostiani Simanjuntak, S.Pd yang merupakan guru kelas di UPT SDN 060863 Medan yaitu sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”, dan ahli bahasa di validasi oleh Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. yang merupakan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan nilai 100% kategori “sangat valid”. Dengan hasil dari penilaian para ahli tersebut dapat

disimpulkan bahwa media diorama layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)

Setelah melewati uji validasi oleh para ahli, media akan diuji coba kepada siswa, uji coba dilakukan di kelas V UPT SDN 060863 Medan yang berjumlah 22 siswa dengan 14 siswa laki dan 8 siswa perempuan. Uji coba sendiri dilakukan pada hari 23 Febuari 2024. Selain itu, pada tahap implementasi (implementation) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapat persentase sebesar 94% kategori “sangat praktis” adapun yang mengisi lembar angket penilaian kepraktisan dilakukan oleh Ibu Laila Ramadhani S.Pd yang merupakan wali kelas IIIB dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 97,90% kategori “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran mosudut (mobil busur sudut) di kelas III UPT SDN 060863 Medan.

Dapat disimpulkan berdasarkan dengan pengembangan yang telah dilakukan, bahwa media mosudut (mobil busur sudut) layak digunakan sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Media mosudut (mobil busur sudut) mendorong minat dan antusias siswa, selain nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Melalui media mosudut, siswa dapat mengeksplorasi konsep baru dalam pembelajaran,

menciptakan rasa ingin tahu terhadap materi yang dijelaskan. Media mosudut membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya mengandalkan membaca buku dan mengerjakan soal saja.

Menurut (Nilawati, 2019) penggunaan alat peraga busur derajat dalam pembelajaran sudut sangat baik, dimana busur derajat merupakan media yang berbentuk setengah lingkaran yang berukuran 0 sampai 180°. Sejalan dengan itu, menurut (Husnia et al., 2023) busur derajat adalah alat yang digunakan untuk mengukur sudut dalam standar unit yang mana dengan menggunakan busur derajat siswa mampu mengetahui jenis-jenis sudut. Menurut (Anggraini, 2022) kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung dengan media konkret berupa busur derajat pada materi sudut membuat kegiatan pembelajaran tetap meminimalisir dominasi ceramah dan berpusat pada siswa (*student oriented*) melalui kegiatan praktik dan kerja kelompok menggunakan media konkret.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Widianingsih, 2022) pada penelitian pengembangan busur derajat berjarum tersebut mendapatkan nilai validasi yaitu 86 % ahli materi, 86 % ahli media dalam kategori valid. Pada kepraktisan mendapatkan 100 % dari respon guru dan siswa dimana semua dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian media busur derajat yang dikembangkan berhasil dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran didalam kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media mosudut (mobil busur sudut) pada pembelajaran Matematika diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media mosudut (mobil busur sudut) yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADIIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Pada tahap analisis peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik siswa. untuk tahap desain peneliti mendesain media mosudut (mobil busur sudut) dari bahan yang digunakan hingga tampilan mosudut itu sendiri. Tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli yaitu; ahli materi, ahli desain media dan ahli Bahasa dan dapat diketahui hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan ini media mosudut (mobil busur sudut) ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. hingga selanjutnya media akan masuk ketahap implementasi atau tahap uji coba yang dilakukan dengan uji coba kepraktisan yang mana akan diberikan kepada guru dan siswa.
2. Kevalidan media mosudut (mobil busur sudut) didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (*development*).

Validasi dilakukan oleh validator materi, validator desain media, dan validator Bahasa. Validator menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media mosudut (mobil busur sudut) layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan media mosudut dapat dilihat dari hasil validasi yaitu; validator ahli materi memperoleh rata-rata 95% kategori “sangat valid” hasil dari validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 94% kategori “sangat valid” dan hasil validasi ahli Bahasa memperoleh rata-rata 100% kategori “sangat valid” sehingga media mosudut (mobil busur sudut) layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Kepraktisan didapatkan dari angket respon guru dan siswa. Hasil dari penilaian guru wali kelas terhadap media mosudut memperoleh rata-rata 94% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media mosudut oleh siswa memperoleh jumlah skor keseluruhan 22 siswa dengan presentasi 90% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Matematika di kelas III UPT SDN 060863 Medan.

5.2 Saran

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

1. Media mosudut (mobil busur sudut) dapat dikembangkan lagi pada pembelajaran Matematika, namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu
2. Media mosudut (mobil busur sudut) hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran Matematika, sehingga akan mempermudah siswa memahami materi yang disajikan.
3. Proses pembelajaran seperti metode ceramah dioptimalkan dengan media mosudut yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Anggraini, F. (2022). MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA KONKRET PADA MATERI SUDUT SISWA KELAS IV SDIP BAITUL MAAL. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 2(2), 161–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1264>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berfikir Komputasi dala Pembelajaran Matematika. In *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan : Vol. XI* (pp. 50–56). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-52691-1_13
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fakhrurrazi, O. : (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. In *Jurnal At-Ta'fikir: Vol. XI* (Issue 1).
- Febri Anggoro, Y. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MATERI BANGUN RUANG*.
- Husnia, Hotimah, H., Wahyudi, M., & Sitaresmi, P. D. W. (2023). ANALISIS PENGARUH PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* , 2(1), 21–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/aljabar.v2i1.514>
- Indriyani, L. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA* (Vol. 2, Issue 1).
- J, H. (2013). *Penerapan Metod Demonstrasi Menggunakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 001 Sebatik barat*.
- Jamaludin, U., Pribadi, A. R., & Mulyawati, F. (n.d.). *KARAKTERISTIK BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131>

- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21–32.
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Dalam Pelajaran Matematika Kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Diponegoro*, 1(1), 667–671.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (Edisi Pert). Ediiide Infografika.
- Maryanti, I., 'Afifah, N., Nasution, I. S., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi (MIKIR). *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6385–6400. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1814>
- Maskar, S., Sukma Dewi, P., & Puspaningtyas, N. D. (2020). *Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu* (Vol. 9, Issue 2). <https://jurnal.unsur.ac.id/prisma>
- Mayasari, R., Sofiarini, A., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Pengembangan Media Jam Sudut Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 12. *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal*, 1(2), 1–10.
- Mayasari, S., & Safina, D. W. (2021). Pengaruh Kualitas Produk dan Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen pada Restoran Ayam Goreng Kalasan Cabang Iskandar Muda Medan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 63–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.60036/jbm.v1i2.7>
- Muchsini, & Rahmawati, T. (2020). Teori Hipotesa dan Proposisi Penelitian. *Scholastica: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 188–203.
- Nasution, I. S. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI di SD Muhammadiyah 12 Medan. *Paedagogia: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 8(2), 42–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/paedagogia.v8i2.66>
- Nilawati. (2019). *Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengukuran Sudut Menggunakan Busur Derajat di Kelas IV*.
- Prabowo, R. B. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Matematika Menggunakan Busur Derajat dan Jam untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD. *Manajemen Pendidikan*, 11(2), 189–192.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, sholeh, & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rizky Wandini, R., Meningkatkan Proses Pembelajaran, U., Zulva Sari, P., Yanti Harahap, E., Ramadani, R., & Azza Adila, N. (2021a). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1).
- Rizky Wandini, R., Meningkatkan Proses Pembelajaran, U., Zulva Sari, P., Yanti Harahap, E., Ramadani, R., & Azza Adila, N. (2021b). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1).
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Rohman, Syaifudin, & Astiswijaya, N. (n.d.). *Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jp2m.v5i2.4333>
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (n.d.). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning)*. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Samudera, W., Wildan, W., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Development of Chemistry Learning Instruments Based on Reading Questioning and Answering Strategy Mixed with Creative Problem Solving. *Journal of Physics: Conference Series*, 1364(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1364/1/012002>
- Sani, R. A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (R. A. Sani, Ed.; 1st ed.). Kencana.
- Sari, E., Sumarno, & Putri, A. D. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150–157.

- Setiawan, Y., & Maharani, A. I. (2021). Pengembangan Mathlite untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3520–3530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1375>
- Sihombing, S., Ronaldus Silalahi, H., Sitinjak, J. R., Tambunan, H., & Hutauruk, A. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan. In *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* (Vol. 02, Issue 02). <https://doi.org/https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.555>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (n.d.). *PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI*.
- Supriyadi, S., & Nur, A. S. (2019). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN IPA YANG TERINTEGRASI DENGAN NILAI BUDAYA LOKAL PADA SMP YPK TOMER. *Sarwahita*, 16(01), 56–67. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.161.06>
- Susmawati. (2020). PENGEMBANGAN BUKU DONGENG BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAMBI UNTUK SISWA KELAS II SD/MI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 411–421. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.279>
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemeroleh Bahasa KEdua Anak Usia Dini. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 52–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1359>
- Syahri, W., & Yusnadar, Y. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.16506>
- Ubabuddin. (2019). *HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. V, 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

- Waruhu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Prndidikan Tambusai*, 7, 2897–2910. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Widianingsih. (2022). *Pengembangan Busur Derajat Berjarum untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD N Bumi Mulyo Kabupaten Pati*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah 2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah	1.1.1 Mengidentifikasi tempat terpasang lambang negara Garuda Pancasila dengan benar. 2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah 3.3.1. Menceritakan gambar dan simbol	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-Bagian Burung Garuda • Simbol sila-sila pancasila • Makna Keberagaman • Arti lambang Negara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang negara Garuda Pancasila • Mengenal arti bagian dari lambang negara Garuda Pancasila • Mengenal arti semboyan Bhinneka Tunggal Ika • Mengenal arti warna yang ada pada lambang 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p>	<p>apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar</p> <p>4.1.1. Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila</p>		<p>negara Garuda Pancasila</p>	<p>sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • »» Tes tertulis mengenai ide pokok dan pokok-pokok informasi dari suatu bacaan. 		
Bahasa Indonesia	<p>3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan</p>	<p>3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.</p> <p>4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam Kegiatan Kepramukaan • Arti lagu Garuda Pancasila • Arti Bagian-Bagian Burung Garuda Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain tepuk pramuka • Mengenal simbol negara Garuda Pancasila • Menuliskan kembali hasil bacaan • Menuliskan kembali hasil bacaan tentang arti lagu Garuda Pancasila • Mengenal kebhinekaan yang ada di kelas • Membuat simbol untuk kelompok dan memilih warna yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • »» Tes tertulis mengenai ide pokok dan pokok-pokok informasi dari suatu bacaan. »» Tes tertulis mengenai luas permukaan suatu benda dengan satuan tidak baku menggunakan benda konkret <p>Pengetahuan</p>		

	kosakata baku dan kalimat efektif				: Tes tertulis: Skor a. Mengisi tabel tentang lambang negara dan lambang gerakan pramuka b. Skor: jumlah benar $\times 20 =$ nilai a. Menggambar contoh sudut. Dapat berbagai macam jawaban, yang terpenting dapat menunjukkan sudut dari gambar yang dibuat. b. Skor : jumlah benar 4 $\times 100 =$ nilai Keterampilan: ▪ Menentukan sudut		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional 4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	3.4.1. Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar. 4.4.1 Mempraktikkan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan Keseimbangan • Pengembangan Kebugaran Jasmani 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat dengan satu kaki • Berjalan merangkak maju dan mundur 			
Matematika	3.11 Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku	3.11.1. Menjelaskan tentang sudut dengan benar 4.11.1 Menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian sudut • Sudut Siku-siku • Jenis-Jenis Sudut 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal sudut • Mengenal berbagai jenis sudut dengan menggunakan media mosudut • Menentukan dan 			

	4.11 Mengidentifikasi jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku	benda konkret dengan benar		menggambar berbagai jenis sudut dengan menggunakan media.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian: Unjuk Kerja Diskusi Menyimpulkan arti kata sudut • Rubrik Kegiatan menyanyi 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar</p> <p>4.2.1 Memeragakan pola irama dengan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda melalui menyuarakan atau memainkannya dengan benar..</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu • variasi pola irama pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi lagu Pantun Pramuka • Mengenal variasi pola irama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian: Unjuk Kerja Diskusi Menyimpulkan arti kata sudut • Rubrik Kegiatan menyanyi <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis: Skor Identifikasi informasi tentang lambang Negara Garuda Pancasila dari teks yang dibaca. • a. jumlah benar • Menyebutkan 5 nama tempat dipasang lambang Negara Garuda Pancasila. × 100 = nilai 		

					<p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kembali informasi tentang lambang negara - Rubrik Penilaian Berlatih Keseimbangan -Rubrik bercerita <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghitung Bulu pada Lambang Negara Garuda Pancasila dan Hubungan dengan hari Kemerdekaan Indonesia <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Menyampaikan Pendapat tentang Hubungan 	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>Banyak Bulu pada Lambang Negara Garuda Pancasila dengan Hari Kemerdekaan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Rubrik permainan arum jeram <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none">- Menentukan jenis sudut- Menuliskan contoh sudut tumpul dan sudut lancip di sekitar kelas- Menjawab pertanyaan dari bacaan- Rubrik Menulis Pendapat tentang Pemilihan Semboyan		
--	--	--	--	--	---	--	--

					Bhinneka Tunggal Ika - Rubrik menulis hasil diskusi		
--	--	--	--	--	---	--	--


Medan, Febuari 2024
Penulis

Mengetahui
Kepala Sekolah



Damsari Harahap, S.Pd
NIP. 19711016 199301 2 002

Wali Kelas III



Laila Ramadhani, S.Pd



Rahmadani Sri Rahayu

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPT SD N 060863 Medan
 Kelas/Semester : 3/2
 Tema : 8/Praja Muda Karana
 Muatan Terpadu : Matematika
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logistik dan kritis, dalam karya yang estetika, yalama gerakan yang mewakili anak sehat, dan tindakan yang mewakili perilaku anak sesuai dengan tahap pengembangan.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.11	Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul),	3.11.1. Menjelaskan tentang sudut dan jenis-jenis sudut dengan benar

4.11	Mengidentifikasi jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.	4.11 Menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar
------	---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media mosudut (mobil busur sudut), siswa mampu menjelaskan sudut dan jenis-jenis sudut
2. Dengan menggunakan media mosudut (media busur sudut), siswa mampu menentukan sudut dan jenis-jenis sudut melalui media mosudut.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Sudut dan jenis-jenis sudut

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

F. MEDIA, ALAT, BAHAN BELAJAR

1. Media : Media Mosudut (Mobil Busur Sudut)
2. Sumber belajar : Buku Guru dan Buku Siswa

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi). 2. Kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran. 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. 	10 Menit

	4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi).	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Class Precentation (Penyajian Kelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi sudut seperti pengertian sudut dan macam-macam sudut terlebih dahulu. • Guru menjelaskan cara menentukan macam-macam sudut dengan menggunakan media mosudut (mobil busur sudut). • Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) <p>Fase 2 : Teams (Kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah guru menjelaskan materi dan cara melakukan kegiatan TGT, guru membagi kelompok menjadi 3-4 kelompok • Guru menjelaskan aturan main game yang akan dimainkan oleh peserta didik • Peserta didik mempersiapkan diri agar bisa mengikuti game <p>Fase 3 : Games (Permainan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang diletakkan didalam kotak, dimana setiap kelompok yang maju mengambil pertanyaan yang ada didalam kotak yang sudah dipersiapkan. • Peserta didik yang sudah mengambil pertanyaan didalam kotak menjawab soal dengan menggunakan bantuan media mosudut. <p>Fase 4 : Tournament (pertandingan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan dengan menjalankan media mosudut dan mempresentasikan hasil jawaban kelompok mereka • Setiap kelompok berlomba-lomba mendapatkan point terbanyak 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang mendapatkan point terbanyak mendapatkan reward sebagai pemenang. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik Bersama guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini. 2. Guru menginformasikan mengenai pembelajaran untuk hari berikutnya. 3. Kemudian guru bersmaa peserta didik berdoa Bersama untuk mengakhiri pembelajaran. Guru menutup pertemuan dengan memberikan salam. 	10 Menit

A. PENILAIAN (ASSESMEN)

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

Mengetahui
Kepala Sekolah




Tilamsari Marahap, S.Pd
NIP.19711016 199301 2 002

Guru Kelas III



Laila Ramadhani, S.Pd

Medan, Februari 2024
Peneliti



Rahmadani Sri Rahayu

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas / Semester	: III / 2
Tema	: 8 / Praja Muda Karana
Subtema	: 1 / Aku Anggota Pramuka
Muatan Terpadu	: Matematika

MACAM-MACAM SUDUT

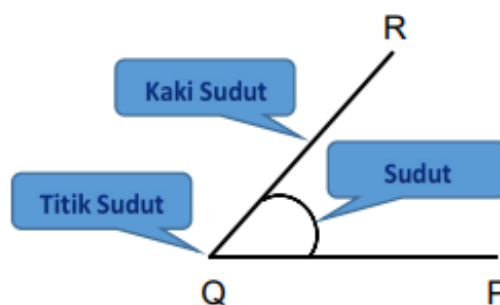
A. Pengertian Sudut

Apa itu sudut?

Sudut adalah daerah yang terbentuk saat dua garis berpotongan pada satu

titik. Lambang sudut adalah : \sphericalangle

Garis-garis yang membentuk sudut tersebut dinamakan kaki sudut. Titik perpotongannya disebut titik sudut. Perhatikan gambar dibawah ini



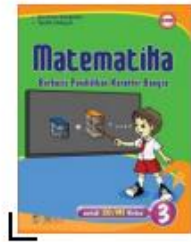
Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa:

- Dua garis yang membentuk sudut disebut kaki sudut.
- Titik pertemuan antara dua kaki sudut disebut titik sudut.
- Nama sudut di atas adalah sudut PQR atau sudut RQP.
- Kaki sudutnya adalah garis PQ dan RQ.

- Titik sudutnya adalah Q.

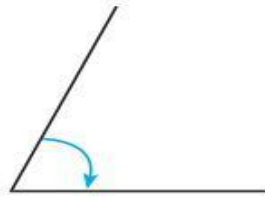
Sudut juga dapat ditemukan pada benda-benda di sekitar kita.

Perhatikan gambar berikut !



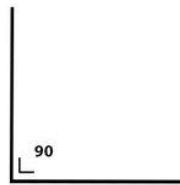
B. Macam-macam Sudut

1.



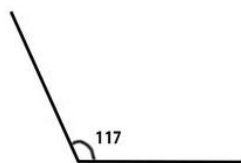
Sudut Lancip, yaitu sudut dengan besar kurang 90° .

2.



Sudut siku-siku, yaitu sudut dengan besar 90° .

3.



Sudut tumpul, yaitu sudut dengan besar lebih dari 90° , tetapi kurang dari 180° .

4.



Sudut Lurus, yaitu sudut yang besarnya 180° .

Lampiran 4

Lembar Validasi Ahli Materi

Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Nama Validator : Penny Rosbani Simanjuntak . S.Pd

Tanggal : Selasa, 24 -02-2024

Profesi : Guru kelas

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media mosudut pada pembelajaran Matematika materi sudut yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi Materi	1. Kesesuaian media mosudut dengan kurikulum					✓
		2. Kesesuaian media mosudut dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kelengkapan konsep media mosudut sesuai dengan materi sudut					✓
		4. Materi dalam media mosudut mencakup semua tentang materi sudut				✓	
		5. Media mosudut disajikan sesuai dengan materi yang dibahas				✓	
2	Pembelajaran	6. Media mosudut dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					✓
		7. Media mosudut memudahkan guru untuk					✓

		menyampaikan materi					
		8. Media mosudut memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan					✓

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran matematika dengan materi sudut ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Penulisan kurang sesuai dengan PUEBI - Mengubah kalimat pada materi pembelajaran yang tidak tepat. |
|---|

Medan, Febuari 2024
Ahli Materi



(Renny Postiani Simanjuntak.S)Pd
19700905 200103 2 001

Lampiran 5

Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Isi Materi	1. Kesesuaian media mosudut dengan kurikulum	5	5
	2. Kesesuaian media mosudut dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
	3. Kelengkapan konsep media mosudut sesuai dengan materi sudut	5	5
	4. Materi dalam media mosudut mencakup semua tentang materi sudut	5	4
	5. Media mosudut disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	4
Pembelajaran	6. Media mosudut dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	5	5
	7. Media mosudut memudahkan guru untuk menyampaikan materi	5	5
	8. Media mosudut memberikan dampak kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan	5	5
Jumlah		40	38

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

$$\text{Persentase} = \frac{38}{40} \times 100$$

$$P = 95\%$$

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Desain Media

Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada

Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Nama Validator : Dr. Marah DOLY Nasution. S.Pd., M.Pd

Tanggal : 20-02-2024

Profesi : Dosen UMSU

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media mosudut pada pembelajaran Matematika materi sudut yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Media mosudut sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu					✓
		2. Media mosudut sesuai digunakan pada materi sudut					✓
		3. Media mosudut mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran				✓	
		4. Kelengkapan media mosudut dalam menyajikan untuk menjelaskan materi				✓	
2	Tampilan	5. Tampilan media mosudut sudah menarik perhatian siswa					✓
		6. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada di materi sudut					✓

		7. Bentuk media mosudut yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa							✓
--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian desain media, terhadap materi pembelajaran matematika dengan materi sudut ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Medan, Febuari 2024
Validator



Dr. Marah Doly Nasution., S.Pd., M.Si

Lampiran 7

Hasil Data Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Media	1. Media mosudut sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu	5	5
	2. Media mosudut sesuai digunakan pada materi sudut	5	5
	3. Media mosudut mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5	4
	4. Kelengkapan media mosudut dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	5	4
Tampilan	5. Tampilan media mosudut sudah menarik perhatian siswa	5	5
	6. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada di materi sudut	5	5
	7. Bentuk media mosudut yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	5	5
Jumlah		35	33

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

$$\text{Persentase} = \frac{33}{35} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 94\%$$

Lampiran 8

Lembar Validasi Ahli Bahasa
Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada
Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

Nama Validator : Dra. Hj. Syaifulurmita, M.Pd.
 Tanggal : 21-02-2024
 Profesi : Dosen (Magister Pendidikan)

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media mosudut pada pembelajaran Matematika materi sudut yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media mosudut bisa digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik.					✓
2	Penggunaan beberapa alat bantu sebagai petunjuk di dalam media mosudut					✓
3	Kemudahan dalam penggunaan media mosudut sebagai alat penyampaian materi					✓
4	Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media mosudut agar mudah dipahami oleh siswa					✓
5	Media mosudut tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan					✓

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian ahli Bahasa, terhadap materi pembelajaran Matematika dengan materi sudut ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Uyale digunoban febrzi Uedri kebubel
ajoran-

Medan, Febuari 2024

Validator


Dr. Hj. Fransiska Yurrita, M.Pd.

Lampiran 9

Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Komunikatif	1. Media mosudut bisa digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik	5	5
	2. Penggunaan beberapa alat bantu sebagai petunjuk di dalam media mosudut	5	5
	3. Kemudahan dalam penggunaan media mosudut sebagai alat penyampaian materi	5	5
	4. Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media mosudut agar mudah dipahami oleh siswa	5	5
	5. Media mosudut tidak membuat melakukan kegiatan verbal secara berlebihan	5	5
Jumlah		25	25

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

$$Persentase = \frac{25}{25} \times 100$$

$$Persentase = 100\%$$

Lampiran 10

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : Laila Ramadhani, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

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

Keterangan pilihan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

- Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media mosudut yang diberikan jelas dan menarik	✓				
2	Tulisan angka pada media mosudut terlihat jelas	✓				
3	Media mosudut mudah digunakan dalam menjelaskan materi sudut	✓				
4	Media mosudut dapat dioperasikan dengan baik.		✓			
5	Media mosudut menyajikan materi jenis-jenis dengan baik.	✓				
6	Media mosudut membantu guru dalam menyampaikan materi sudut		✓			
7	Siswa tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari		✓			
8	Media mosudut meningkatkan minat belajar siswa didalam kelas	✓				

9	Media mosudut membuat perhatian siswa fokus pada media	✓				
10	Penyampaian menggunakan media mosudut dapat menimbulkan antusias siswa didalam kelas	✓				

Medan, Febuari 2023

Guru Kelas III



Laila Ramdhani, S.Pd

Lampiran 11

Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1	Media mosudut yang diberikan jelas dan menarik	5	5
2	Tulisan angka pada media mosudut terlihat jelas	5	5
3	Media mosudut mudah digunakan dalam menjelaskan materi sudut	5	5
4	Media mosudut dapat dioperasikan dengan baik.	5	4
5	Media mosudut menyajikan materi jenis-jenis dengan baik.	5	5
6	Media mosudut membantu guru dalam menyampaikan materi sudut	5	4
7	Siswa tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari	5	4
8	Media mosudut meningkatkan minat belajar siswa didalam kelas	5	5
9	Media mosudut membuat perhatian siswa fokus pada media	5	5
10	Penyampaian menggunakan media mosudut dapat menimbulkan antusias siswa didalam kelas	5	5
Jumlah		50	47

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

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 94\%$$

Lampiran 12

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : Carissa Putri Alwi
 No. Absen :
 Kelas : 30

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, no absen dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang () pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang mempelajari jenis-jenis sudut menggunakan media mosudut	✓				
2	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika yang menggunakan media mosudut	✓				
3	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran matematika media mosudut	✓				
4	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran matematika	✓				
5	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran		✓			

	matematika dengan menggunakan media mosudut					
6	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran matematika yang menggunakan media mosudut	✓				
7	Media mosudut menambah rasa ingin tahu saya	✓				
8	Materi yang disampaikan menggunakan media mosudut sangat jelas	✓				
9	Tampilan media mosudut menarik perhatian saya	✓				
10	Saya merasa media mosudut ini membantu saya dalam pembelajaran matematika	✓				

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{M} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

LEMBAR ANKET RESPON SISWA

Nama : *Gibran Alfarizi NST*

No. Absen :

Kelas : *3B*

Petunjuk Pengisian :

- a. Isilah nama, no absen dan kelas
- b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- c. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang () pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

- d. Mintalah penjelasan pada guru, jika belim jelas
- e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang mempelajari jenis-jenis sudut menggunakan media mosudut		<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika yang menggunakan media mosudut			<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran matematika media mosudut			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran matematika		<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran			<input checked="" type="checkbox"/>		

	matematika dengan menggunakan media mosudut					
6	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran matematika yang menggunakan media mosudut	✓				
7	Media mosudut menambah rasa ingin tahu saya	✓				
8	Materi yang disampaikan menggunakan media mosudut sangat jelas	✓				
9	Tampilan media mosudut menarik perhatian saya	✓				
10	Saya merasa media mosudut ini membantu saya dalam pembelajaran matematika		✓			

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{50} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 13

Hasil Angket Siswa

No	Siswa	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	46	92%
2	NRK	5	5	4	3	3	5	4	5	5	5	44	88%
3	RIO	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	46	92%
4	DER	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	46	92%
5	HH	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	96%
6	TWS	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96%
7	JSR	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	42	82%
8	CP	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
9	SD	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	96%
10	AC	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	47	94%
11	NAS	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	45	90%
12	RAD	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	96%
13	REJ	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
14	MRP	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	45	90%
15	EPA	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46	92%
16	LA	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	94%
17	MRI	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	45	90%
18	NAS	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	44	88%
19	GAN	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	40	80%
20	ZAKI	5	5	5	4	3	5	5	5	4	4	45	90%
21	RDZ	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	43	86%
22	UEA	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	40	80%
Jumlah												1000	90,90%

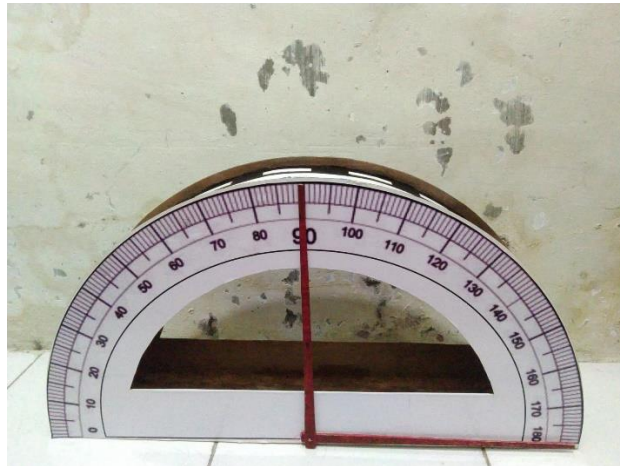
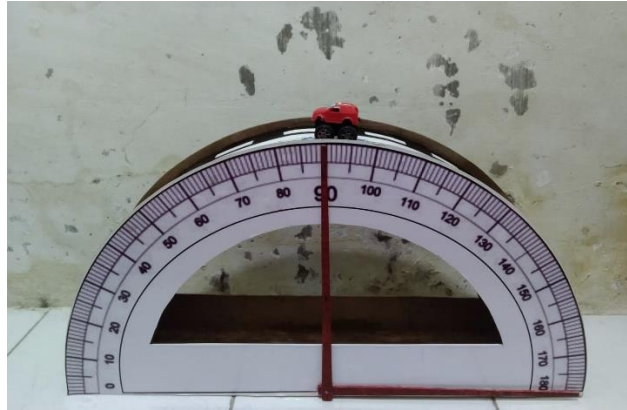
$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Persentase = \frac{1000}{1100} \times 100$$

$$Persentase = 90\%$$

Lampiran 14

Media Pembelajaran Mosudut (Mobil Busur Sudut)



Lampiraan 15

Dialog Wawancara

<https://drive.google.com/file/d/1XRBdBksviV2COFuEdkvnByzdQ65IoCJM/view?usp=drivesdk>

Peneliti : Apakah guru menggunakan kurikulum dan silabus sebagai pedoman ?

Guru : Iya karena itu adalah hal yang wajib digunakan

Peneliti : Apakah guru Menyusun RPP dalam proses pembelajaran ?

Guru : Iya, karena itu merupakan bagian dari perangkat pembelajaran

Peneliti : Untuk materi titik sudut, apakah guru sudah mempunyai media Sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi?

Guru : untuk materi titik sudut saya belum mematikan medianya, namun saya akan menggunakan benda dan contoh sederhana seperti busur untuk menjelaskan kepada siswa.

Peneliti : Apakah guru menggunakan media pembelajaran dan melibatkan siswa dalam penggunaanya?

Guru : iya, saya melibatkan siswa saat penggunaan media pembelajaran

Peneliti : Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa berperan aktif dalam berlangsung proses pengajaran mata pelajaran?

Guru : iya siswa aktif saat menggunakan media pembelajaran

Peneliti : Bagaimana respon siswa ketika tidak menggunakan media pembelajaran?

Guru : Siswa menjadi bingung saat tidak ada media pembelajaran.

Lampiran 16

**Dokumentasi
Kegiatan Uji Coba**



Foto Bersama Guru Kelas dan Guru Lainnya



Lampiran 17



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

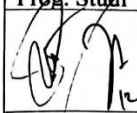

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rahmadani Sri Rahayu
 N P M : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Mogabil Pada Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan di Kelas III UPT SDN 060863 Medan	
	Pengembangan Media ROPER Pada Pembelajaran Matematika Kelas III UPT SDN 060863 Medan	
	Pengembangan Media Power Point Berbasis Digital Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV UPT SDN 060863 Medan	

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

Medan, 12 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Rahmadani Sri Rahayu

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

Lampiran 18



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmadani Sri Rahayu
 NPM : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengembangan Media Mogabil Pada Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan Di Kelas III UPT SD N 060863 Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.

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

Medan, 12 Oktober 2023
 Hormat Pemohon,

Rahmadani Sri Rahayu

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

Lampiran 19



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

Nomor : 3475 / 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 : **Rahmadani Sri Rahayu**
N P M : 2002090122
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Mogabil Pada Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan di Kelas III UPT SDN 060863 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 : **17 Oktober 2024**

Medan, 02 Rabi'ul Akhir 1445 H
17 Oktober 2023 M



Wassalam
Dekan

Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

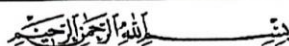
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 20



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

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Rahmadani Sri Rahayu
 NPM : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Mogabil pada Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan di Kelas III UPT SD N 060863 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
12/10-2023	ACC Judul	
20/11-2023	BABI Latar belakang masalah, Identifikasi masalah dan batasan masalah	
24/11-2023	BAB I Latar belakang masalah BAB II	
27/11-2023	Penambahan Lampiran Desain Media	
05/12-2023	Penambahan Lampiran Bukti Dokumentasi	
07/12-2023	ACC Seminar Proposal	

Medan, Desember 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21



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 : Rahmadani Sri Rahayu
 NPM : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Mogabil pada Pembelajaran Matematika Materi
 Garis Bilangan di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

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

Distujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

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

Lampiran 22



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
 N.P.M : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

**Pengembangan Media Mogabil pada Pembelajaran Matematika Materi Garis
 Bilangan Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.**

Menjadi:

**Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran
 Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.**

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

Medan, Desember 2023

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Diketahui Oleh :

Hormat Pemohon

Rahmadani Sri Rahayu

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

Lampiran 23



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

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
 N.P.M : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.

Pada hari Rabu, tanggal 27 Desember, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing

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

Pembahas

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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 24



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
 N.P.M : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 27 Bulan Desember Tahun 2023.

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

Medan, Januari 2024

Ketua,


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

Lampiran 25



**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 Rabu Tanggal 27 Desember 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
N.P.M : 2002090122
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Mogabil pada Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perubahan Judul Proposal
2.	Perubahan Kerangka Proposal Bab 1-3
3.	Perbaikan PPP
4.	Perbaikan Penyusunan Latar belakang

Medan, Januari 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.



**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 Rabu Tanggal 27 Desember 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rahmadani Sri Rahayu
N.P.M : 2002090122
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Pembahas

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

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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

Lampiran 26



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 263/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 12 Rajab 1445 H
 Lamp : --- 24 Januari 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060863 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 : **Rahmadani Sri Rahayu**
 N P M : 2002090122
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 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




 Dekan
Drs. H. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIDN: 3004066701

****Penting!!****



Lampiran 27



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 060863
 Jalan Kantor Kelurahan Pulo Brayan Bengkel
 Kecamatan Medan Timur - Kota Medan
 NSS : 101076002007 NPSN : 10210541
 Email : sdnegeri060863@gmail.com, Telp (061) 42066470



Nomor : 422/1452/SDN-863/11/2024
 Hal : Balasan

Medan, 01 Maret 2024

Kepada Yth :
Dekan FKIP UMSU
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TILAMSARI HARAHAHAP, S.Pd
 NIP : 19711016 199301 2 002
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Rahmadani Sri Rahayu
 NIM : 2002090122
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Universitas : UMSU

Sesuai dengan surat yang kami terima Nomor 263/11.3-AU/UMSU-02/F/2024 tanggal 24 Januari 2024 dari Universitas Muhammdadiyah Sumatera Utara telah kami setujui dan sudah mengadakan Riset di UPT SD Negeri 060863 Kec. Medan Timur dengan judul - **Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 Medan.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Mengetahui,
 Kepala Sekolah


TILAMSARI HARAHAHAP, S.Pd
 NIP. 19711016 199301 2 002

Rahmadani Sri Rahayu : Pengembangan Media Mosudut (Mobil Busur Sudut) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 060863 Medan

ORIGINALITY REPORT

14%	13%	6%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
4	Submitted to Landmark University Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1%
6	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1%
7	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	<1%

digilib.unimed.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Rahmadani Sri Rahayu

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

T/T lahir : Lima Puluh Asahan, 15 Desember 2001

Tempat Tinggal : Marenu, Kec Aek Nabara Barumun, Kab Padang Lawas
Prov. Sumatera Utara

Email : rdalimunthe15@gmail.com

**Pendidikan Formal :**

1. SD Swasta Eka Pendawa Sakti Tamat Tahun 2016
2. SMP Swasta Eka Pendawa Sakti Tamat Tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Lima Puluh Tamat Tahun 2020