

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisatul Farida
NIM : 1520421024
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Sains-MI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Agustus 2019

Saya yang menyatakan,



Anisatul Farida, S.Pd.I

NIM 1520421024

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisatul Farida
NIM : 1520421024
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Sains-MI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 4 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Anisatul Farida

NIM. 1520421024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621, 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B-250/Un.02/DT/PP.01.1/VIII/2019

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGURUTAN BILANGAN, PERBANDINGAN BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I MI MA'ARIF GIRILOYO 2

Nama : Anisatul Farida

NIM : 1520421024

Program Studi : PGMI

Konsentrasi : Sains MI

Tanggal Ujian : 30 Agustus 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 30 Agustus 2019

Dekan,

STATE ISLAMIC
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

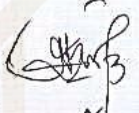

Dr. Nurhid Arifi, M.Ag
NIP. 19661121 199203 1 002

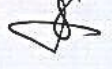
**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENGURUTAN BILANGAN,
PERBANDINGAN BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN
UNTUK SISWA KELAS I MI MA'ARIF GIRILOYO 2

Nama : Anisatul Farida
NIM : 1520421024
Prodi : PGMI
Konsentrasi : Sains MI

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Pembimbing /Ketua : Dr. Hj. Khurul Wardati, M.Si ()

Penguji I : Dr. Sigit Purnama, M.Pd ()

Penguji II : Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 Agustus 2019

Waktu : 10.00 WIB.

Hasil/Nilai : B

IPK : 3,88

Predikat : Memuaskan /SangatMemuaskan/DenganPujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

TESIS INI DIPERSEMBAHKAN UNTUK ALMAMATER TERCINTA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



ABSTRAK

Anisatul Farida, NIM. 1520421024. *Pengembangan Media Kartu dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 pada Siswa Kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2.* Tesis, Yogyakarta: Program Magister, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun yang terjadi di sekolah-sekolah khususnya MI Ma'arif Giriloyo 2 keberadaan media pembelajaran sangat kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk kartu bilangan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 1 di MI Ma'arif Giriloyo 2.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D). Prosedur pengembangan ini mengadaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall dalam buku Sugiono dengan langkah-langkah yaitu: 1) penelitian pendahuluan, 2) perencanaan, 3) pengembangan desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) uji coba pemakaian, 8) revisi produk 9) produksi massal.

Subjek uji coba adalah siswa kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2 sebanyak 21 siswa. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar penilaian produk, skala respon guru, dan skala respon siswa.

Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa produk kartu layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori "sangat baik". Menurut respon guru dan siswa media kartu ini masuk dalam kategori "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu bilangan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas I MI/SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Matematika, Media Kartu Bilangan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, karena rahmat, taufik serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Pengembangan Media Kartu dalam Pembelajaran Matematika Materi Pengurutan Bilangan, Perbandingan Bilangan dan Lambang Bilangan untuk Siswa Kelas 1 MI Ma’arif Giriloyo 2*”.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penulisan Tesis ini penulis menyadari banyak mengalami kesulitan, namun berkat pertolongan Allah SWT serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. K.H. Drs. Yudian Wahyudi, M.A, Pd.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. H Abdul Munif, M.Ag., selaku Ka. Prodi S2 PGMI yang banyak membantu mengarahkan dan memberi motivasi.
4. Dosen Pembimbing penulisan tesis Dr. H. Khurul Wardati, M.Si, yang telah dengan ikhlas mengarahkan dan membimbing samapai terselesaikannya tesis ini.
5. Dosen ahli materi Ibu Luluk Mauluah, M.Si, M.Pd. yang telah memberikan waktu serta tenaganya untuk memvalidasi produk yang dikembangkan penulis.
6. Dosen ahli media Ibu Endang Sulistyowati, M.Pd.I yang telah memberikan masukan demi kesempurnaan produk yang dikembangkan penulis.

7. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Program Magister, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian serta bantuan yang diberikan.
8. Kepala MI Ma'arif Giriloyo 2, Bapak M. Subhan, S.Ag, yang telah memperkenalkan peneliti untuk melakukan penelitian, beserta segenap guru dan karyawan MI Ma'arif Giriloyo 2 yang telah memberikan banyak bantuan kepada peneliti.
9. Siswa-siswi kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2 atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian.
10. Orang tua tercinta, Ibu Siti Muhibah dan Bapak Muatain yang dengan sabar telah membesarkan, mendidik, dan membimbing hingga sekarang
11. Seluruh teman-teman program magister PGMI-Sains non-Reguler yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tesis ini.

Tulisan ini jauh dari kata sempurna untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk penyempurnaan tesis ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Yogyakarta, Agustus 2019
Penulis,

Anisatul Farida

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERNYATAAN BERHIJAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Batasan penelitian	8
J. Kajian Penelitian Relevan	9
K. Kerangka Berfikir	12
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Teori Pengembangan	16
B. Pembelajaran	17
C. Matematika	23
D. Media Pembelajaran	27
E. Media Kartu	37
F. Materi Bilangan.....	43

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	48
B. Subjek Penelitian	52
C. Jenis dan Sumber Data	53
D. Instrumen Pengumpulan Data	54
E. Analisis Data	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA KARTU MATEMATIKA

A. Pengembangan Produk	62
B. Uji Coba Produk	74
C. Revisi Produk	83
D. Analisis Data	87
E. Kajian Produk Akhir	89
F. Keterbatasan Penelitian	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat dikembangkan melalui dunia pendidikan. Generasi bangsa dituntut untuk memiliki kemampuan mengelola dan memanfaatkan iptek secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.¹

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam proses kehidupan manusia. James dan James dalam bukunya mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu mengenai logika, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan antara satu dengan lainnya. Tujuan pendidikan matematika sekolah dasar adalah agar peserta didik terampil menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.²

Realita yang ada menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Pemikiran terhadap sulitnya matematika juga diungkapkan oleh Yuniawantika. Yuniawantika dalam jurnalnya menyatakan bahwa matematika dianggap sebagai ilmu yang ditakuti, menyeramkan dan membosankan bagi siswa.³

¹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 2

² Fera Yuli Erviana dan Muslimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 SD*, Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Vol. 11, 2018, hal. 59

³ Ibid. hal. 60

Menurut *H.W Fowler*, Matematika adalah ilmu yang abstrak mengenai ruang dan bilangan. Pendapat lain (*Piaget*) menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar masih berada pada masa operasional konkret. Operasional konkret adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.⁴ Untuk memahami konsep yang bersifat abstrak, anak-anak memerlukan benda-benda konkret atau real sebagai media visualisasinya.

Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan instruksional sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.⁵ Media tersebut disebut media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan sangat membantu dalam memperlancar kegiatan pembelajaran. Anak-anak sangat menyukai hal baru dan menarik sesuai dengan ciri khas sebuah media pembelajaran. Menurut teori metakognisis, siswa yang belajar mestinya akan memiliki kemampuan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya. Secara rinci *Woolfolk* menyatakan bahwa kemampuan itu meliputi empat jenis, yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pengambilan keputusan, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berpikir kreatif.⁶

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : Remaja Rosdakrya, 2010), hlm. 28

⁵ Cecep kustandi, dan bambang sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 7

⁶ Ibrahim, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), hal. 33.

Apabila keempat kemampuan (menurut *Woolfolk*) dikembangkan, dapat diperkirakan bahwa kualitas hasil belajar siswa paling tidak memenuhi tuntutan masyarakat bangsa ini. Selama ini kita masih menyaksikan keluaran pendidikan yang ternyata belum memadai dalam hal keempat kemampuan itu. Penyebabnya adalah siswa yang dididik sampai saat ini berada pada paradigma lama, yaitu paradigma monoton.⁷

Paradigma ini mempunyai ciri penggunaan strategi pembelajaran seragam, sumber belajar hanya mengandalkan dari buku paket seragam. Padahal bentuk penyeragaman ini ternyata hanya mampu menghasilkan lulusan sekolah yang sangat menghargai kesamaan sehingga tidak menerima ada perbedaan. Perilaku yang berbeda lebih dilihat sebagai kesalahan atau kesesatan yang harus diberi hukuman. Hal ini tentunya akan menghambat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan pemecahan masalah.⁸

Fungsi media pembelajaran itu sendiri bagi siswa menurut Kemp & Dayton (dalam bukunya Azhar Arsyad), diantaranya untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.⁹ Selain itu, media juga dapat menjadikan siswa mandiri, karena siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran yang dibutuhkan tentunya harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari siswa.

Kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika dapat di fasilitasi salah satunya dengan pengembangan bahan ajar atau media. Bahan ajar yang dikembangkan tersebut harus bahan ajar yang bisa

⁷ Ibrahim, *Strategi Pembelajaran Matematika...*, hal. 33

⁸ Ibid, hal. 34

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 19.

mengkonstruksi pengetahuan dalam diri siswa dan juga dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Prof. Hamruni bahwa melalui kegiatan menemukan suatu konsep, siswa akan mengkonstruksi pengetahuan sehingga bisa mengembangkan intelektualnya.¹⁰

Shirley M. Yates dalam jurnalnya mengatakan bahwa “*Teachers not only want students to learn mathematics but also want to be able to enjoy and be confident*”.¹¹ Guru tidak hanya menginginkan siswanya belajar matematika tetapi juga menginginkan siswanya mampu nyaman dan percaya diri dengan apa yang dia pelajari.

Hasil observasi yang dilakukan di MI Ma’arif giriloyo 2 menunjukkan bahwa media atau alat peraga yang dimiliki masih kurang dan terbatas. Guru yang mengajar di kelas 1 menggunakan buku siswa sebagai media utama yang digunakan.¹² Peneliti sebagai salah satu guru yang mengajar di sekolah tersebut merasa bahwa keberadaan media di sekolah tersebut masih sangat minim.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika media yang dikembangkan merupakan media kartu cetak yang dapat digunakan dengan metode permainan layaknya permainan kartu remi. Permainan kartu ini dikembangkan menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajran matematika. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran di MI Ma’arif Giriloyo 2. Selain

¹⁰ Hamruni, *Strategi dan model-model pembelajaran aktif dan menyenangkan*, (Yogyakarta: Investidaya, 2012), hlm. 174

¹¹ Shirley M. Yates, The Influence of Optimism and Pessimism on Student Achievement in Mathematics, *Mathematics Education Research Journal*, Flinders University, Adelaide, vol. 14, No. 1, 2002, hlm. 1

¹² Observasi di Mi Ma’arfi giriloyo 2 pada mei 2017

itu media ini diharapkan mampu memberikan khasanah pengetahuan bagi guru di madrasah tersebut untuk terpacu mengembangkan media lain guna memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Bertolak dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran kartu dengan tujuan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2 khususnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa jenjang SD/MI masih berada pada fase operasional konkrit, sedangkan matematika merupakan konsep abstrak, sehingga dibutuhkan media atau benda konkrit untuk memvisualisasikannya.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif Giriloyo 2 masih terbatas pada gambar dan buku siswa.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika materi lambang bilangan, pengurutan bilangan, dan perbandingan bilangan untuk siswa kelas 1 SD/MI. Materi-materi ini merupakan materi yang diajarkan pada semester 1 tema pertama.

D. Rumusan Masalah

1. Mengapa pengembangan media pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan media kartu pada siswa kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2?
2. Apakah media pembelajaran matematika kartu layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi?

E. Tujuan Pengembangan

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran kartu pada pembelajaran matematika kelas 1 tingkat SD/MI.
2. Untuk mengetahui kualitas / kelayakan media pembelajaran kartu berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan guru pengguna.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media kartu merupakan media yang terdiri dari :
 - a. 1 set kartu angka
Satu set kartu angka terdiri dari 20 kartu, setiap satu set bertuliskan angka 1 sampai 20.
 - b. 1 set kartu soal
Kartu soal berjumlah 20 kartu yang berisi soal-soal mengenai lambang bilangan, pengurutan bilangan, dan perbandingan bilangan.
 - c. 1 set kartu bintang
Kartu bintang ini merupakan *reward* atau hadiah bagi siswa/pemain yang dapat menyelesaikan soal terlebih dahulu. Kartu bintang berjumlah 20 kartu.
2. Kriteria kualitas media ini meliputi tiga kriteria:
 - a. Validitas yaitu kualitas media matematika dinilai baik atau sangat baik oleh validator jika sesuai dengan konten pembelajaran dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Dalam penelitian ini akan divalidasi oleh dua dosen dan dua guru kelas 1.

- b. Efektivitas adalah keadaan berpengaruh, keberhasilan usaha atau tindakan. Bahan ajar dikatakan efektif jika memberikan hasil yang sesuai harapan. Efektivitas media ini dilihat dari dampak proses dan hasil. Dampak proses dilihat dari proses pembelajaran di kelas apakah sudah dikatakan baik atau belum. Sementara dampak hasil dilihat dari nilai *posttest* siswa. Siswa mampu memahami konsep dan pemecahan masalah yang berhubungan dengan materi lambang bilangan, perbandingan bilangan dan pengurutan bilangan setelah menggunakan media matematika tersebut. ditandai dengan nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.
- c. Praktibilitas melihat kepraktisan produk, kepraktisan berarti produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna atau siswa. Praktibilitas dalam penelitian ini yaitu media kartu matematika mendapatkan respon positif atau sangat positif oleh siswa dilihat dari angket yang diberikan.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peserta didik:
 - a. Sebagai sumber belajar mandiri maupun kelompok
 - b. Sebagai penunjang pembelajaran matematika
 - c. Media dalam meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran matematika terutama materi lambang bilangan, perbandingan bilangan dan pengurutan bilangan
 - d. Media pengembangan kreatifitas anak

e. Meningkatkan minat belajar anak

f. Meningkatkan keaktifan anak

2. Bagi Pendidik

Sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi pengenalan lambang bilangan, perbandingan bilangan dan pengurutan bilangan pembelajaran matematika kepada anak didik.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan ketrampilan peneliti dalam mengolah media pembelajaran sekaligus perwujudan partisipasi dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

H. Batasan Penelitian

1. Produk ini dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 untuk memfasilitasi pengenalan bilangan pada anak-anak kelas 1.
2. Produk yang dirancang bertujuan untuk menambah alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif Giriloyo 2
3. Produk dirancang untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penggunaan media pembelajaran khususnya materi lambang bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan.
4. Media kartu ini difokuskan pada materi lambang bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan.
5. Media ini difokuskan pada bilangan 1-20 saja. Meskipun Kompetensi Dasar yang dicantumkan dalam RPP adalah pengenalan bilangan sampai angka 99 namun dalam media ini hanya sampai 20, hal ini dikarenakan

pengenalan bilangan sampai 99 dicapai 2 semester. Penelitian ini berfokus pada semester pertama tema pertama (diriku).

6. Media ini dikembangkan untuk mengetahui kelayakan media kartu dalam memfasilitasi pembelajaran matematika. Kelayakan di buktikan dengan hasil penialain ahli, review guru dan respon siswa.

I. Kajian Penelitian yang Relevan

Pembahasan mengenai Pengembangan Media telah banyak dibahas baik oleh ahli pendidikan maupun dijadikan tema oleh mahasiswa dalam penulisan skripsi. Media yang peneliti kembangkan bukanlah satu-satunya media kartu yang ada. Namun peneliti mencoba mengembangkan media yang sejenis dengan fokus materi dan permainan.

Sejauh penelitian peneliti ada beberapa penelitian terdahulu yang searah dengan tema ini antara lain :

1. Penelitian skripsi Umi Azizah dengan judul *“Pengembangan Media Kartu Carawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk siswa SD/MI”* mendapatkan kualitas kelayakan berdasarkan kualitas ahli media sebesar 82, 5% dengan predikat “sangat baik”. Dari guru bahasa jawa mendapatkan nilai 91%, sedangkan penilaian siswa mendapatkan 92% yang berarti sangat layak digunakan sebagai media. Persamaan dengan peneliti adalah penggunaan kartu sebagai media. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah materi yang

dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini.¹³ Peneliti menitik beratkan pada media matematika sedangkan skripsi umi menekankan pada kartu bahasa jawa.

2. Jurnal Siti Umayah (2013) berjudul “*Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan*”, dalam jurnalnya mengungkap bahwa media pembelajaran kartu bergambar yang dikembangkannya “layak digunakan”. Media ini merupakan media kartu bergambar tiga dimensi pada materi IPA.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada materi pembelajaran dan target kelas yang menggunakan media tersebut. pengembangan siti memfokuskan pada pembelajaran IPA sedangkan peneliti lebih fokus pada pembelajaran matematika. Jenjang kelas yang menggunakan media juga berbeda. Media yang peneliti kembangkan adalah untuk kelas 1.
3. Jurnal Meilani Safitri “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macro Media Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*”, dalam jurnalnya membahas mengenai keefektifan *Macro Media Flash* dan hasilnya adalah media yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran di tingkat tersebut.¹⁵ Perbedaan dengan

¹³ Umi Azizah, *Pengembangan Media Kartu Carawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk siswa SD/MI*, (skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), hal. 82

¹⁴ Siti Umayah, *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan*, jurnal Unnes Science Education Journal, Prodi IPA FMIPA, UNNES, 2013, hlm. 24

¹⁵ Meilani Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macro Media Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*, Jurnal Speed-sentra penelitian engineering dan edukasi, Universitas Sriwijaya, volume 2, No. 2, 2013, hlm. 8

penelitian peneliti adalah peneliti mengembangkan media kartu serta target pengguna adalah tingkat SD.

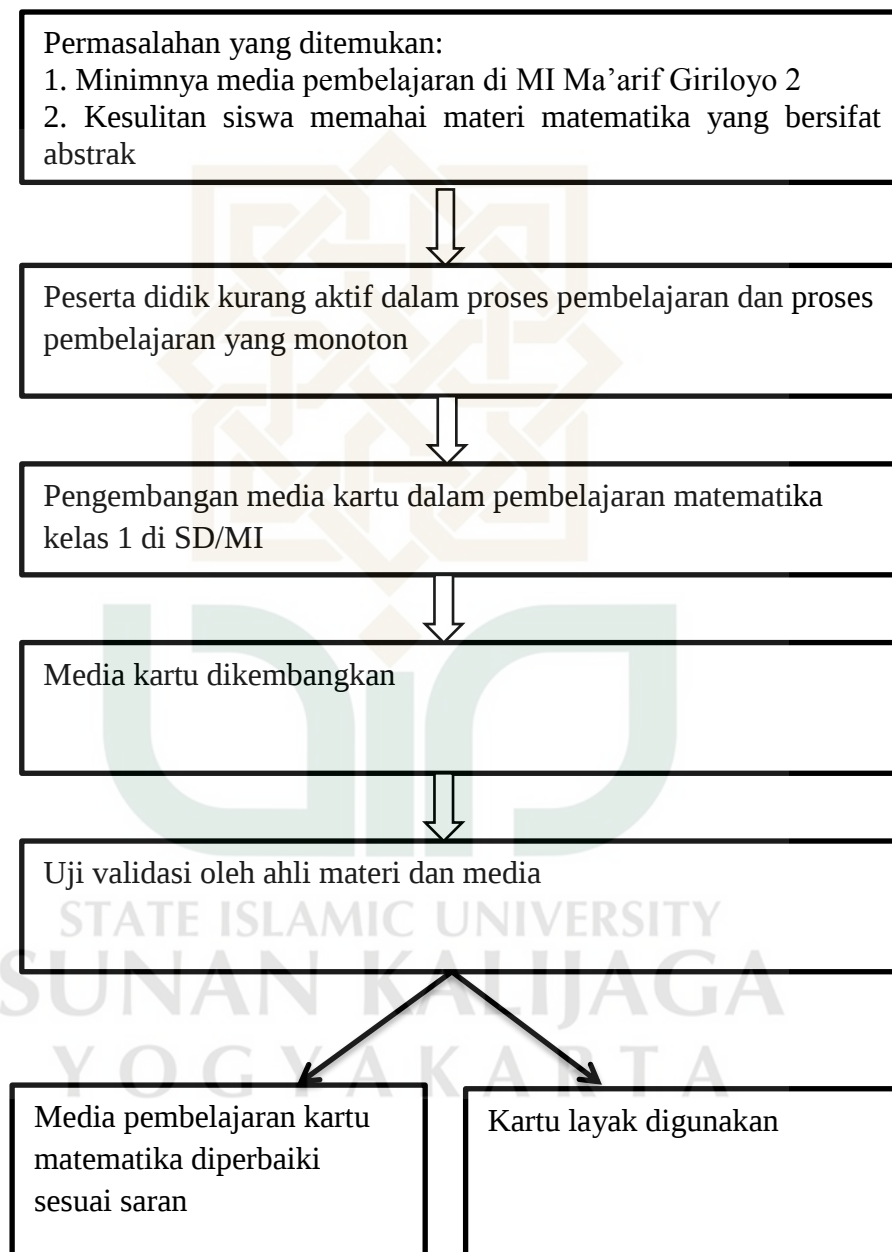
4. Tesis Endang Susilowati PGMI Konsentrasi Sains (2013) yang berjudul “*Pengembangan Peraga Permainan Pembelajaran Perkalian di Kelas 2 SD/MI*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kelas yang menggunakan media permainan tersebut mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan media tersebut layak digunakan. Produk yang dikembangkan oleh Endang Susilowati adalah media kartu ular tangga yang telah dimodifikasi, kartu perkalian dengan gambar puzzle dimodifikasi dengan perkalian. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media kartu bilangan dengan materi pengenalan bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, perbedaan dengan penelitian ini adalah dari segi materi, metode permainan dan fokus jenjang yang menjadi sasaran media. Media yang peneliti kembangkan adalah media untuk kelas 1 tingkatan SD/MI.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

J. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari skema berikut:



Gambar 1. Skema kerangka berfikir

Pembelajaran matematika materi pengurutan bilangan, lambang bilangan, dan perbandingan bilangan merupakan materi yang membutuhkan visualisasi. Pembelajaran dengan hanya mengandalkan metode ceramah di depan kelas tentunya tidak akan cukup untuk membuat siswa mengerti. Untuk itu keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan guna mensiasati keterbatasan-keterbatasan yang ada agar siswa tetap dapat memahami materi bilangan sangat perlu dibuat dan digunakan.

Multimedia visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dapat teratasi. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Brog and Gall dalam buku Sugiyono. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah-langkah jelas dan sesuai dengan jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur ini dinilai mampu untuk menciptakan suatu produk yang dapat memenuhi nilai kegunaan, kepraktisan, keluwesan dan kelayakan sebuah media pembelajaran.

K. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini dibagi menjadi tiga bagian antara lain bagian awal, inti dan akhir. Bagian akhir terdiri dari halaman judul, surat pernyataan keaslian, surat bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, motto, halaman abstrak, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian inti terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I tesis ini berisi gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat pengembangan, batasan penelitian, kajian penelitian relevan, kerangka berfikir dan sistematika pembahasan.

BAB II dalam tesis ini menjelaskan mengenai kajian teori. Dalam kajian teori ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan produk.

BAB III berisi metode penelitian yang digunakan. Pada bab ini dijelaskan langkah dan metode yang digunakan secara spesifik.

BAB IV akan membahas analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kualitas pengembangan media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah berdasarkan validitas ahli media dan ahli materi serta membahas keefektifan media dalam perannya sebagai jembatan penyampaian materi kepada siswa siswa kelas 1 MI Ma'arif Giriloyo 2.

BAB V berupa penutup, yang merupakan hasil penelitian yang berbentuk simpulan dan saran-saran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Prosedur pengembangan produk media kartu menggunakan langkah langkah yaitu :

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan informasi
3. Desain produk
4. Validasi ahli
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produk akhir

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media kartu bilangan yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakann dalam pembelajaran matematika kelas 1 SD/MI. karena:

1. Berdasarkan penilaian ahli media memperoleh nilai 85,45 dengan kategori sangat baik
2. Berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh nilai 94 dengan kategori sangat baik

3. Berdasarkan respon guru 1 mendapatkan nilai 81,90 dengan kategori sangat baik
4. Berdasarkan respon guru 2 mendapatkan nilai 80 dengan kategori baik
5. Berdasarkan respon siswa mendapatkan nilai 94,30 dengan kategori sangat baik.

B. Saran

1. Produk kartu bilangan ini merupakan media pelengkap dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran tetap dibutuhkan guru untuk menjelaskan materi.
2. Produk media kartu bilangan ini merupakan media yang dapat digunakan sebagai ice breaking, media drill dan media pengingat materi
3. Produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perluasan materi dan soal yang dituangkan dalam media.
4. Produk ini juga dapat dikembangkan oleh peneliti lain untuk materi-materi dan pada jenjang yang lebih tinggi. Misalnya untuk materi penjumlahan dan pengurangan serta perkalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahaman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, Umi. 2015. *Pengembangan Media Kartu Carawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk siswa SD/MI*. skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Coronata, Claudia and Angel alsina. 2014. Evaluation Of The Mathematical Processes In The Practices Of Teaching And Learning In Childhood Education, Social and Behavioral Sciences. Vol. 116.
- Depatemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Ensiklopedia. 2011. *Ensiklopedia Matematika Buku Panduan Matematika*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Erviana, Fera Yuli. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 SD*, Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Vol. 11.
- Ibrahim. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- _____. 2012. *Strategi dan model-model pembelajaran aktif dan menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartanti, Diah. *Program Kegiatan Belajar TK*. Depdikbud
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakrya.

- Kustandi, Cecep. 2011. *Media pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rasyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Runtukahu, J. Tombokan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadiman, Arief dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Meilani. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macro Media Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*, Jurnal Speed-sentra penelitian engineering dan edukasi, Universitas Sriwijaya, volume 2, No. 2.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyowati, Endang, 2013. *Pengembangan Alat Peraga Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI*. Tesis. Yogyakarta: Prodi PGMI, Konsentrasi Sains MI

- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyono, dkk. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran, Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Umayah. Siti. 2013. *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan*, jurnal Unnes Science Education Journal, Prodi IPA FMIPA, UNNES.
- Uno, Hamzah B& Koni. 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wijaya. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik (Suatu Alternative Pendekatan Pembelajaran Matematika)*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Yates, Shirley M..2002. *The Influence of Optimism and Pessimism on Student Achievement in Mathematics*, Mathematics Education Research Journal, Flinders University, Adelaide, vol. 14, No. 1.



LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 1

A. Validasi Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Keterangan
1.	Skala validasi produk untuk ahli materi	
2.	Skala validasi produk untuk ahli media	
3.	Skala respon guru	
4.	Skala respon siswa	

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Instrumen penelitian ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah Satu

Yogyakarta, . . . 2019

Dosen Ahli Instrumen Penelitian

.....

NIP.

Lampiran 2

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA KARTU
UNTUK DOSEN AHLI MATERI**

A. Identitas

1. Nama :
2. Email :
3. Instansi:

B. Petunjuk Pengisian

Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi muatan pembelajaran tentang “Pengembangan Media Kartu dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 untuk siswa kelas 1 SD/MI”. Aspek penilaian materi produk ini meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi, kemampuan berfikir kritis, mutu teknis, penilaian, dan saran. Koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar validasi ini.

1. Pengisian skala penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
2. Kriteria Penilaian:
 SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang
 SK = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian adalah C, K dan SK maka dimohon memberikan saran tentang hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan atau perlu penambahan sesuatu.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

C. Instrumen Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
A.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1. Mendukung pencapaian KD					
		2. Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik					
B.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	3. Relevan dengan materi					
		4. Tidak menimbulkan salah konsep					
		5. Mendukung pemahaman materi					
C.	Mengarahkan pada kemampuan berfikir kritis	6. Melatih siswa memberikan penjelasan dasar					
		7. Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan					
		8. Melatih siswa menarik kesimpulan					
D.	Mutu Teknis	9. Media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik					
		10. Media mengarah pada pemahaman konsep yang disajikan					

D. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media kartu untuk kelas 1 SD/MI ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah Satu

Yogyakarta, ... 2019

Dosen Ahli Materi

NIP.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENJABARAN KRITERIA PENILAIAN AHLI MATERI

KD Matematika kelas 1 SD :

Kompetensi Inti

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 dan di sekolah

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek

3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda- benda konkret

4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret

NO	Kriteria	Nilai	Indikator
1.	Mendukung pencapaian KD	SB	Jika media mendukung pencapaian ketiga kompetensi dasar
		B	Jika media hanya mendukung pencapaian dua kompetensi dasar
		C	Jika media hanya mendukung pencapaian salah satu kompetensi dasar
		K	Jika media hanya mendukung satu kompetensi dasar tetapi hanya sebagian kecil
		SK	Jika tidak mendukung pencapaian kompetensi dasar
2.	Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik	SB	Jika media mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik
		B	Jika media mengacu pada ranah kognitif dan afektif
		C	Jika media mengacu pada ranah kognitif saja
		K	Jika media mengacu pada ranah psikomotorik

			saja
		SK	Jika media tidak mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik
3.	Relevan dengan materi	SB	Jika media Sangat Relevan dengan materi
		B	Jika media Relevan dengan materi
		C	Jika media Cukup Relevan dengan materi
		K	Jika media Kurang Relevan dengan materi
		SK	Jika media Tidak Relevan dengan materi
4.	Tidak menimbulkan salah konsep	SB	Jika media tidak menimbulkan salah konsep
		B	Jika media $\geq 75\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		C	Jika media $\geq 50\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		K	Jika media $\geq 25\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		SK	Jika media menimbulkan salah konsep
5.	Mendukung pemahaman materi	SB	Jika media mendukung pemahaman tiga materi
		B	Jika media mendukung pemahaman dua materi
		C	Jika media mendukung pemahaman satu materi
		K	Jika media mendukung pemahaman satu materi tetapi hanya sebagian kecil
		SK	Jika media tidak mendukung pemahaman materi
6.	Melatih siswa memberikan penjelasan dasar	SB	Jika media melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		B	Jika media $\geq 75\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		C	Jika media $\geq 50\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		K	Jika media $\geq 25\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		SK	Jika media tidak melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
7.	Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan	SB	Jika media Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		B	Jika media $\geq 75\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		C	Jika media $\geq 50\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		K	Jika media $\geq 25\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		SK	Jika media tidak Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
8.	Melatih siswa menarik kesimpulan	SB	Jika media Melatih siswa menarik kesimpulan
		B	Jika media $\geq 75\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan

		C	Jika media $\geq 50\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan
		K	Jika media $\geq 25\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan
		SK	Jika media tidak Melatih siswa menarik kesimpulan
9.	Media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik	SB	Jika media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		B	Jika $\geq 75\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		C	Jika $\geq 50\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		K	Jika $\geq 25\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		SK	Jika media tidak sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
10.	Media mengarah pada pemahaman konsep yang disajikan	SB	Jika media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		B	Jika $\geq 75\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		C	Jika $\geq 50\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		K	Jika $\geq 25\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		SK	Jika media tidak mengarah pada pemahaman konsep peserta didik

Lampiran 3

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA KARTU UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

A. Identitas

1. Nama :
2. Email :
3. Instansi:

B. Petunjuk Pengisian

Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media muatan pembelajaran tentang “Pengembangan Media Kartu dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 untuk siswa kelas 1 SD/MI”. Aspek penilaian materi produk ini meliputi kepraktisan, keluwesan, tampilan dan efisiensi. Koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar validasi ini.

1. Pengisian skala penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
2. Kriteria Penilaian:
SB = Sangat Baik
B = Baik
C = Cukup
K = Kurang
SK = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah C, K dan SK maka berilah saran tentang hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan atau perlu penambahan sesuatu.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

E. Kesimpulan

Media kartu untuk kelas 1 SD/MI ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah Satu

Yogyakarta, ... 2019

Dosen Ahli Media

NIP.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENJABARAN KRITERIA PENILAIAN AHLI MEDIA

NO	Kriteria	Nilai	Indikator
1.	Kemudahan menggunakan media	SB	Jika media sangat mudah untuk digunakan
		B	Jika media mudah digunakan
		C	Jika media cukup mudah digunakan
		K	Jika media sulit digunakan
		SK	Jika media sangat sulit digunakan
2.	Keterbacaan petunjuk yang dibuat	SB	Jika petunjuk media mudah dipahami
		B	Jika petunjuk media $\geq 75\%$ mudah dipahami
		C	Jika petunjuk media $\geq 50\%$ mudah dipahami
		K	Jika petunjuk media $\geq 25\%$ mudah dipahami
		SK	Jika petunjuk media tidak mudah dipahami
3.	Bahan aman untuk anak-anak	SB	Jika bahan media sangat aman untuk anak-anak
		B	Jika bahan media aman untuk anak-anak
		C	Jika bahan media cukup aman untuk anak-anak
		K	Jika bahan media kurang aman untuk anak-anak
		SK	Jika bahan media tidak aman untuk anak-anak
4.	Desain media yang menarik	SB	Jika desain media sangat menarik
		B	Jika desain media menarik
		C	Jika desain media cukup menarik
		K	Jika desain media kurang menarik
		SK	Jika desain media tidak menarik
5.	Kejelasan tulisan dan gambar	SB	Jika tulisan dan gambar pada media jelas
		B	Jika $\geq 75\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		C	Jika $\geq 50\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		K	Jika $\geq 25\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		SK	Jika tulisan dan gambar pada media tidak jelas
6.	Ukuran kartu	SB	Jika ukuran kartu sangat sesuai dengan fungsinya
		B	Jika ukuran kartu sesuai dengan fungsinya
		C	Jika ukuran kartu cukup sesuai dengan fungsinya
		K	Jika ukuran kart kurang sesuai dengan fungsinya
		SK	Jika ukuran kartu tidak sesuai dengan fungsinya
7.	Pemilihan huruf	SB	Jika pemilihan huruf sangat sesuai dengan subyek pemakai
		B	Jika pemilihan huruf sesuai dengan subyek pemakai
		C	Jika pemilihan huruf cukup sesuai dengan subyek pemakai
		K	Jika pemilihan huruf kurang sesuai dengan subyek pemakai
		SK	Jika pemilihan huruf tidak sesuai dengan subyek pemakai

8.	Keterbacaan teks	SB	Jika teks pada media kartu dapat terbaca dengan baik
		B	Jika $\geq 75\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		C	Jika $\geq 50\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		K	Jika $\geq 25\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		SK	Jika teks pada media kartu tidak dapat terbaca
9.	Tata letak	SB	Jika tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		B	Jika $\geq 75\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		C	Jika $\geq 50\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		K	Jika $\geq 25\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		SK	Jika tata letak baik gambar maupun tulisan tidak sesuai fungsinya
10.	Efisiensi waktu penyiapan media	SB	Jika memerlukan waktu yang singkat untuk menyiapkan media
		B	Jika memerlukan waktu lebih dari 5 menit untuk menyiapkan media
		C	Jika memerlukan waktu lebih dari 10 menit untuk menyiapkan media
		K	Jika memerlukan waktu lebih dari 15 menit untuk menyiapkan media
		SK	Jika memerlukan waktu lebih dari 20 menit untuk menyiapkan media
11.	Alokasi waktu untuk permainan tidak lama	SB	Jika penggunaan media kurang dari setengah jam pelajaran
		B	Jika penggunaan media setengah jam pembelajaran
		C	Jika penggunaan media lebih dari setengahjam pembelajaran (16 menit)
		K	Jika penggunaan media satu jam pembelajaran
		SK	Jika penggunaan media lebih dari satu jam pembelajaran

Lampiran 4

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA KARTU UNTUK GURU

A. Identitas

1. Nama :
2. Instansi:

B. Petunjuk Pengisian

Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media muatan pembelajaran tentang “Pengembangan Meedia Kartu dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 untuk siswa kelas 1 SD/MI”. Aspek respon guru dari produk ini meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi, kemampuan berfikir kritis, tampilan, efisisensi, keluwesan, mutu teknis, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar ini.

1. Pengisian skala penilaian dengan memberika tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/ibu.
2. Kriteria Penilaian:
 SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang
 SK = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah C, K dan SK maka berilah saran tentang hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan atau perlu penambahan sesuatu.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

C. INSTRUMEN UNTUK GURU

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
A.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1. Mendukung pencapaian KI dan KD					
		2. Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik					
B.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	3. Relevan dengan materi					
		4. Tidak menimbulkan salah konsep					
		5. Mendukung pemahaman materi					
C.	Mengarahkan pada kemampuan berfikir kritis	6. Melatih siswa memberikan penjelasan dasar					
		7. Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan					
		8. Melatih siswa menarik kesimpulan					
D.	Mutu Teknis	9. Media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik					
		10. Media mengarah pada pemahaman konsep yang disajikan					
E	Kepraktisan dan keluwesan	11. Kemudahan menggunakan media					
		12. Keterbacaan petunjuk yang dibuat					
		13. Bahan aman untuk anak-anak					
F	Tampilan	14. Desain media yang menarik					
		15. Kejelasan tulisan dan gambar					

		16. Ukuran kartu					
		17. Pemilihan huruf					
		18. Keterbacaan teks					
		19. Tata letak					
G.	Efisiensi	20. Efisiensi waktu penyiapan media					
		21. Alokasi waktu untuk permainan tidak terlalu lama					

D.Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, . . . 2019

Guru Kelas 1

.....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NIP.

PENJABARAN KRITERIA PENILAIAN RESPON GURU

KD Matematika kelas 1 SD :

Kompetensi Inti

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 dan di sekolah

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek

3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda- benda konkret

4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret.

1.	Mendukung pencapaian KD	SB	Jika media mendukung pencapaian ketiga kompetensi dasar
		B	Jika media hanya mendukung pencapaian dua kompetensi dasar
		C	Jika media hanya mendukung pencapaian salah satu kompetensi dasar
		K	Jika media hanya mendukung satu kompetensi dasar tetapi hanya sebagian kecil
		SK	Jika tidak mendukung pencapaian kompetensi dasar
2.	Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik	SB	Jika media mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik
		B	Jika media mengacu pada ranah kognitif dan afektif
		C	Jika media mengacu pada ranah kognitif saja
		K	Jika media mengacu pada ranah psikomotorik saja
		SK	Jika media tidak mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik

3.	Relevan dengan materi	SB	Jika media Sangat Relevan dengan materi
		B	Jika media Relevan dengan materi
		C	Jika media Cukup Relevan dengan materi
		K	Jika media Kurang Relevan dengan materi
		SK	Jika media Tidak Relevan dengan materi
4.	Tidak menimbulkan salah konsep	SB	Jika media tidak menimbulkan salah konsep
		B	Jika media $\geq 75\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		C	Jika media $\geq 50\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		K	Jika media $\geq 25\%$ tidak menimbulkan salah konsep
		SK	Jika media menimbulkan salah konsep
5.	Mendukung pemahaman materi	SB	Jika media mendukung pemahaman tiga materi
		B	Jika media mendukung pemahaman dua materi
		C	Jika media mendukung pemahaman satu materi
		K	Jika media mendukung pemahaman satu materi tetapi hanya sebagian kecil
		SK	Jika media tidak mendukung pemahaman materi
6.	Melatih siswa memberikan penjelasan dasar	SB	Jika media melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		B	Jika media $\geq 75\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		C	Jika media $\geq 50\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		K	Jika media $\geq 25\%$ melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
		SK	Jika media tidak melatih siswa memberikan penjelasan dasar mengenai materi
7.	Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan	SB	Jika media Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		B	Jika media $\geq 75\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		C	Jika media $\geq 50\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		K	Jika media $\geq 25\%$ Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
		SK	Jika media tidak Melatih siswa menentukan dasar pengambilan keputusan
8.	Melatih siswa menarik kesimpulan	SB	Jika media Melatih siswa menarik kesimpulan
		B	Jika media $\geq 75\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan
		C	Jika media $\geq 50\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan

		K	Jika media $\geq 25\%$ Melatih siswa menarik kesimpulan
		SK	Jika media tidak Melatih siswa menarik kesimpulan
9.	Media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik	SB	Jika media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		B	Jika $\geq 75\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		C	Jika $\geq 50\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		K	Jika $\geq 25\%$ media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
		SK	Jika media tidak sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
10.	Media mengarah pada pemahaman konsep yang disajikan	SB	Jika media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		B	Jika $\geq 75\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		C	Jika $\geq 50\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		K	Jika $\geq 25\%$ media mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
		SK	Jika media tidak mengarah pada pemahaman konsep peserta didik
11.	Kemudahan menggunakan media	SB	Jika media sangat mudah untuk digunakan
		B	Jika media mudah digunakan
		C	Jika media cukup mudah digunakan
		K	Jika media sulit digunakan
		SK	Jika media sangat sulit digunakan
12.	Keterbacaan petunjuk yang dibuat	SB	Jika petunjuk media mudah dipahami
		B	Jika petunjuk media $\geq 75\%$ mudah dipahami
		C	Jika petunjuk media $\geq 50\%$ mudah dipahami
		K	Jika petunjuk media $\geq 25\%$ mudah dipahami
		SK	Jika petunjuk media tidak mudah dipahami
13.	Bahan aman untuk anak-anak	SB	Jika bahan media sangat aman untuk anak-anak
		B	Jika bahan media aman untuk anak-anak
		C	Jika bahan media cukup aman untuk anak-anak
		K	Jika bahan media kurang aman untuk anak-anak
		SK	Jika bahan media tidak aman untuk anak-anak
14.	Desain media yang menarik	SB	Jika desain media sangat menarik
		B	Jika desain media menarik
		C	Jika desain media cukup menarik
		K	Jika desain media kurang menarik
		SK	Jika desain media tidak menarik
15.	Kejelasan	SB	Jika tulisan dan gambar pada media jelas

	tulisan dan gambar	B	Jika $\geq 75\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		C	Jika $\geq 50\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		K	Jika $\geq 25\%$ tulisan dan gambar pada media jelas
		SK	Jika tulisan dan gambar pada media tidak jelas
16.	Ukuran kartu	SB	Jika ukuran kartu sangat sesuai dengan fungsinya
		B	Jika ukuran kartu sesuai dengan fungsinya
		C	Jika ukuran kartu cukup sesuai dengan fungsinya
		K	Jika ukuran kart kurang sesuai dengan fungsinya
		SK	Jika ukuran kartu tidak sesuai dengan fungsinya
17.	Pemilihan huruf	SB	Jika pemilihan huruf sangat sesuai dengan subyek pemakai
		B	Jika pemilihan huruf sesuai dengan subyek pemakai
		C	Jika pemilihan huruf cukup sesuai dengan subyek pemakai
		K	Jika pemilihan huruf kurang sesuai dengan subyek pemakai
		SK	Jika pemilihan huruf tidak sesuai dengan subyek pemakai
18.	Keterbacaan teks	SB	Jika teks pada media kartu dapat terbaca dengan baik
		B	Jika $\geq 75\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		C	Jika $\geq 50\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		K	Jika $\geq 25\%$ teks pada media kartu dapat terbaca
		SK	Jika teks pada media kartu tidak dapat terbaca
19.	Tata letak	SB	Jika tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		B	Jika $\geq 75\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		C	Jika $\geq 50\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		K	Jika $\geq 25\%$ tata letak baik gambar maupun tulisan tepat sesuai dengan fungsinya
		SK	Jika tata letak baik gambar maupun tulisan tidak sesuai fungsinya
20.	Efisiensi waktu penyiapan media	SB	Jika memerlukan waktu yang singkat untuk menyiapkan media
		B	Jika memerlukan waktu lebih dari 5 menit untuk menyiapkan media
		C	Jika memerlukan waktu lebih dari 10 menit untuk menyiapkan media
		K	Jika memerlukan waktu lebih dari 15 menit

21.	Alokasi waktu untuk permainan tidak lama		untuk menyiapkan media
		SK	Jika memerlukan waktu lebih dari 20 menit untuk menyiapkan media
		SB	Jika penggunaan media kurang dari setengah jam pelajaran
		B	Jika penggunaan media setengah jam pembelajaran
		C	Jika penggunaan media lebih dari setengahjam pembelajaran (16 menit)
		K	Jika penggunaan media satu jam pembelajaran
		SK	Jika penggunaan media lebih dari satu jam pembelajaran

Lampiran 5

INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA**Nama :****Kelas :**

NO	Butir Pertanyaan	Penilaian	
		ya	tidak
1.	Saya dapat lebih cepat memahami materi dengan adanya kartu		
2.	Saya suka dengan warna kartunya		
3.	Saya suka dengan gambarnya		
4.	Saya suka dengan ukuran kartunya		
5.	Saya suka menggunakan media dalam pembelajaran		
6.	Saya suka dengan bahan kartu		
7.	Saya tertarik untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran di kelas		
8.	Saya menjadi lebih bersemangat saat belajar dengan menggunakan media		
9.	Saya dapat menggunakan media dengan mudah		

Lampiran 6

INSTRUMEN OBSERVASI MI MA'ARIF GIRILOYO 2

Instrumen Pedoman Observasi

Hari/ tanggal :

Sekolah : MI Ma'arif Giriloyo 2

No	Aspek yang dinilai	ya	tidak	catatan
	Perencanaan Pembelajaran			
1.	Guru menyusun RPP			
2.	Guru menyiapkan metode dan media pembelajaran yang tepat			
3.	Guru menyiapkan alat penilaian yang mengacu pada kemampuan belajar pada siswa			
	Pelaksanaan Pembelajaran			
4.	Guru menggunakan media pembelajaran			
5.	Guru mengarahkan pembelajaran pada kemampuan belajar setiap siswa			
6.	Siswa mampu mengingat kembali materi yang lalu			
7.	Siswa mampu memberikan contoh pada materi yang telah dipelajari			
8.	Siswa dapat menghitung materi pada pembelajaran matematika			
9.	Siswa dilibatkan dalam pembelajaran			
10.	Siswa difasilitasi untuk bertanya, mencoba, dan menyimpulkan			
	Evaluasi Pembelajaran			
11.	Guru menilai dan mengevaluasi proses pembelajarn yang dilalui siswa			
12.	Guru menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran terhadap kemampuan kritis siswa			

Lampiran 7

Instrumen pedoman wawancara pelaksanaan pembelajaran di kelas 1

Hari, tanggal :

Sekolah : MI MA'ARIF Giriloyo 2

NO	Pertanyaan
1.	Bagaimana pelaksanaan kurikulum 2013 ?
2.	Metode apa yang sering digunakan dalam pembelajaran tematik?
3.	Media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran ?
4.	Apakah media yang tersedia di sekolah sudah mencukupi dan memenuhi kebutuhan siswa?
5.	Pada pembelajaran apa guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga memerlukan media?

Lampiran 8

Hasil Validasi Instrumen

A. Validasi Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Keterangan
1.	Skala validasi produk untuk ahli materi	revisi
2.	Skala validasi produk untuk ahli media	revisi
3.	Skala respon guru	revisi
4.	Skala respon siswa	

B. Komentar dan Saran

1. kriteria penjabaran lebih jelas lagi. Persentase pada kriteria penjabaran kurang tepat
2. beberapa kriteria penilaian kurang tepat. Saran : Diganti atau dihapus

E. Kesimpulan

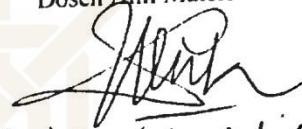
Media kartu untuk kelas 1 SD/MI ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah Satu

Yogyakarta, ... 2019

Dosen Ahli Materi



..Luluk M., M. Si..

NIP.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 10

Hasil Uji Ahli Media

C. Instrumen Ahli Media

No	Aspek penilaian	Kriteria penilaian	SB	B	C	K	CK
A.	Kepraktisan dan keluwesan	1. Kemudahan menggunakan media		✓			
		2. Keterbacaan petunjuk yang dibuat		✓			
		3. Bahan aman untuk anak-anak	✓				
B.	Tampilan	4. Desain media yang menarik		✓			
		5. Kejelasan tulisan dan gambar		✓			
		6. Ukuran kartu	✓				
		7. Pemilihan huruf		✓			
		8. Keterbacaan teks		✓			
		9. Tata letak		✓			
C.	Efisiensi	10. Efisiensi waktu penyiapan media	✓				
		11. Alokasi waktu untuk permainan tidak terlalu lama		✓			

D. Komentar dan Saran

- Produk disiapkan agar mencukupi untuk kebutuhan
 di kelas

- Perlu dibuat juga Buku Petunjuk penggunaan

E. Kesimpulan

Media kartu untuk kelas I SD/MI ini dinyatakan *) :

- 1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah Satu

Yogyakarta, ... 2019

Dosen Ahli Media

Indang Sulistyowati, M. Pd.I

NIP. 19670419 199903 2 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

D. Komenta dan Saran

Sertakan kD pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran.

Untuk lembar petunjuk mungkin bisa diperbesar lagi tulisannya, dan lebih diperjelas mengapa harus ada aturan pertama dan kedua.

Media diperuntukan untuk kelompok kecil ya? mungkin apa bisa untuk kelompok besar?

Yogyakarta, . . . 2019

Guru Kelas I



Azah Elvana, S.Pd.

NIP.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 12

Data Hasil Penilaian Produk oleh ahli Materi

No.	Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor tiap butir soal	Skor Tiap Aspek	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	5	4	8	80,00	Baik
		2	5	4			
		Jumlah	10	8			
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	3	5	5	13	86,67	Sangat Baik
		4	5	4			
		5	5	4			
		Jumlah	15	13			
3.	Mengarahkan pada kemampuan berfikir kritis	6	5	5	13	86,67	Sangat Baik
		7	5	4			
		8	5	4			
		Jumlah	15	13			
4.	Mutu teknis	9	5	4	8	80,00	Baik
		10	5	4			
	Jumlah		10	8			
Jumlah skor total			50	42	42	333,34	Sangat Baik

Lampiran 13

Data Hasil Penilaian produk oleh ahli Media

No	Aspek	No butir	Skor maksimal	Skor tiap butir soal	Skor tiap aspek	nilai	Kriteria
1.	Kepraktisan dan keluwesan	1	5	4	13	86,67	Sangat Baik
		2	5	4			
		3	5	5			
	Jumlah		15	13			
2.	Tampilan	4	5	4	25	83,34	Sangat Baik
		5	5	4			
		6	5	5			
		7	5	4			
		8	5	4			
		9	5	4			
	Jumlah		30	25			
3.	Efisiensi	10	5	5	9	90,00	Sangat Baik
		11	5	4			
	Jumlah		10	9			
Jumlah skor Total			55	47	47	260	Sangat Baik

LAMPIRAN 14

Hasil penilaian/respon guru

No.	Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor tiap butir soal	Skor Tiap Aspek	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	5	5	9	90,00	Sangat Baik
		2	5	4			
	Jumlah		10	9			
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	3	5	4	13	86,67	Sangat Baik
		4	5	5			
		5	5	4			
	Jumlah		15	13			
3.	Mengarahkan pada kemampuan berfikir kritis	6	5	4	12	80,00	Baik
		7	5	4			
		8	5	4			
	Jumlah		15	12			
4.	Mutu teknis	9	5	4	8	80,00	Baik
		10	5	4			
	Jumlah		10	8			
5.	Kepraktisan dan keluwesan	11	5	3	11	73,34	Baik
		12	5	4			
		13	5	4			
	Jumlah		15	11			
6.	Tampilan	14	5	5	26	86,67	Sangat Baik
		15	5	5			
		16	5	4			
		17	5	4			
		18	5	4			
		19	5	4			
	Jumlah		30	26			
3.	Efisiensi	10	5	3	7	70,00	Baik
		11	5	4			
	Jumlah		10	7			
Jumlah skor Total			105	86	86	81,90	Sangat Baik

Lampiran 17

Dokumen RPP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Ma'arif Giriloyo 2
Kelas / Semester : I (Satu) / 1
Pembelajaran : Matematika
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek
- 3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret
- 4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret

Indikator

3.1.1 menyebutkan lambang bilangan 1-20

3.3.1 membandingkan bilangan-bilangan 1-20

4.3.1 menyajikan urutan bilangan dari yang terbesar sampai terkecil (1-20)

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. lambang bilangan
2. urutan bilangan
3. perbandingan bilangan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "bilangan". 4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
Inti	5. Siswa diajak membaca melihat media yang di bawa guru 6. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang media.(<i>menanya</i>) 7. Siswa diminta membentuk kelompok kecil.(<i>mengumpulkan informasi</i>) 8. Setiap kelompok diberikan satu set media.(<i>mengkomunikasikan</i>) 9. Siswa dibimbing untuk memahami	30 Menit X 35 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	aturan permainan kartu. (mengasosiasi) 10. Guru menunjukkan lambang bilangan dari 1 sampai 20 11. Siswa berlomba menunjukkan lambang bilangan seperti yang dilakukan guru 12. Guru menyebutkan bilangan lebih besar dan lebih kecil 13. Siswa mengikuti guru 14. Guru mengulangi sedikit penjelasan mengenai pengurutan bilangan dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya 15. Guru mengulangi penjelasan mengenai bilangan terkecil dan terbesar 16. Siswa diminta melakukan permainan dengan terlebih dahulu dijelaskan aturan permainannya	
Penutup	17. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 18. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 19. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 20. Melakukan penilaian hasil belajar 21. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa Tema : *diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Media kartu bilangan

F. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Tes (terlampir)

Siswa mengerjakan soal tes berkaitan dengan bilangan dan kartu bilangan

2. non tes (berupa diskripsi oleh guru)

Pengamatan guru selama proses pembelajaran menggunakan media kartu bilangan

Refleksi

1. Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....

2. Siswa saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus

.....

3. Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan

.....

4. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1

(_____)
 NIP

(_____)
 NIP

Lampiran 18

Soal tes untuk siswa

Tes 1

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b atau c

1. lambang bilangan lima . . .

a. 4

b. 5

c. 6

2. lambang bilangan tiga . . .

a. 1

b. 2

c. 3

3. lambang bilangan tujuh . . .

a. 6

b. 7

c. 8

4. lambang bilangan sepuluh. . .

a. 8

b. 10

c. 12

5. bilangan setelah delapan . . .

a. 4

b. 6

c. 8

6. bilangan sebelum lima . . .

a. 4

b. 6

c. 7

7. bilangan setelah enam . . .

a. 8

b. 7

c. 6

8. Bilangan 6, 7, 4, 5 apabila diurutkan dari yang terkecil adalah .

a. 5, 4, 6, 7

b. 4, 5, 6, 7

c. 7, 6, 5, 4

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

9. urutan bilangan di atas dari yang terbesar adalah . . .

a. 1, 3, 4, 5, 6, 10

b. 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4

c. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

10. bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah . . .

1, 2, 3, . . . , 5, . . . , 7

a. 4 dan 6

b. 5 dan 8

c. 5 dan 6

11. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah . . .

10, . . . , 8, . . . 6

a. 9 dan 8

b. 6 dan 8

c. 9 dan 7

12. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

15, 16, 17, . . .

a. 17

b. 18

c. 19

13. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

20, 19, 18, . . .

a. 17

b. 16

c. 15

Tes 2

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b atau c

1. lambang bilangan enam . . .

a. 4

b. 5

c. 6

2. lambang bilangan dua . . .

a. 1

b. 2

c. 3

3. lambang bilangan delapan . . .

a. 6

b. 7

c. 8

4. lambang bilangan dua belas. . .

a. 8

b. 10

c. 12

5. bilangan setelah lima . . .

a. 4

b. 6

c. 8

6. bilangan sebelum tujuh. . .

- a. 4
- b. 6
- c. 7

7. bilangan setelah tujuh . . .

- a. 8
- b. 7
- c. 6

8. Bilangan 6, 7, 4, 5 apabila diurutkan dari yang terkecil adalah .

- a. 5, 4, 6, 7
- b. 4, 5, 6, 7
- c. 7, 6, 5, 4

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15

9. urutan bilangan di atas dari yang terbesar adalah . . .

- a. 1, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15
- b. 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4
- c. 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

10. bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

1, 2, 3, . . . , 5, . . . , 7

- a. 4 dan 6
- b. 5 dan 8
- c. 5 dan 6

11. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

$10, \dots, 8, \dots 6$

a. 9 dan 8

b. 6 dan 8

c. 9 dan 7

12. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

$15, 16, 17, 18, \dots$

a. 17

b. 18

c. 19

13. Bilangan yang tepat mengisi titik-titik berikut adalah

$20, 19, 18, 17, \dots$

a. 17

b. 16

c. 15

Lampiran 19

PETUNJUK MEDIA KARTU**A. Judul Media**

Media kartu bilangan materi pengenalan bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan untuk siswa kelas 1 SD/MI

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**Kompetensi Inti**

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 dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar

- 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek
- 3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret

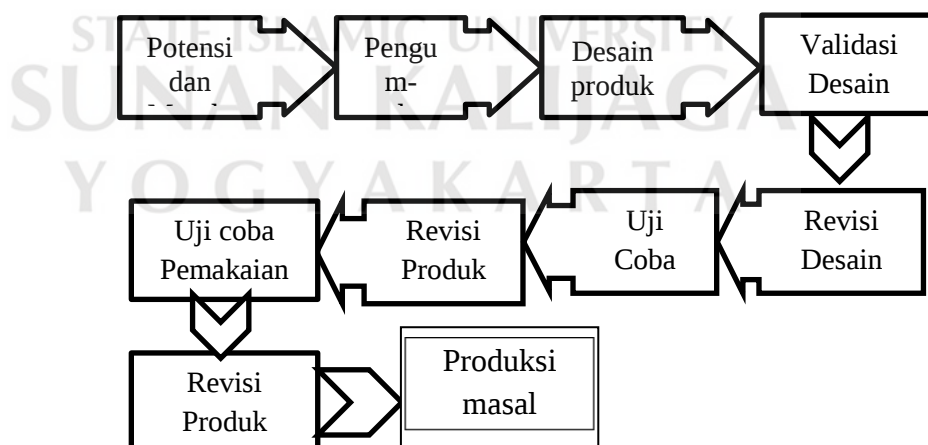
4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan kartu bilangan untuk pembelajaran matematika.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang diajukan oleh Sugiyono namun hanya sampai pada tahap revisi produk akhir setelah dilakukannya uji coba pada subyek coba, tidak sampai produksi masal dikarenakan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkah yang diajukan Sugiyono sebagai berikut:¹



Gambar 1. Langkah-langkah Metode R&D

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, hal. 409

E. Tujuan Pengembangan Produk

1. Produk ini dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 untuk memfasilitasi pengenalan bilangan pada anak-anak kelas 1
2. Produk yang dirancang bertujuan untuk menambah alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif Giriloyo 2
3. Produk dirancang untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penggunaan media pembelajaran khususnya materi lambang bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan.

F. Karakteristik Produk

1. Produk berupa hard copy atau media cetak yang didesain menggunakan aplikasi correl draw dan photoshop.
2. Bahan yang digunakan dalam produk adalah kertas ivory 260.
3. Ukuran setiap kartu adalah 8 x 13 cm
4. Produk merupakan media pembelajaran matematika dengan materi lambang bilangan, pengurutan bilangan dan perbandingan bilangan.
5. Produk ini terdiri dari 3 box kecil. Setiap box terdiri dari 20 kartu. Box pertama adalah box kartu angka yang berisi angka-angka mulai dari angka 1 sampai 20. Box kedua adalah box kartu soal yang berisi 20 soal mengenai bilangan. Dan yang ketiga adalah box kartu bintang yang berisi gambar bintang sebagai reward bagi anak yang mampu menyelesaikan soal pada kartu.

7. Ambil satu kartu bintang jika menjawab benar

B. Aturan permainan ke dua :

(Menggunakan 2 set kartu angka atau lebih, dapat dimainkan 2 orang anak atau lebih).

1. keluarkan semua kartu
2. letakkan di atas meja
3. Ambil semua kartu angka (masing-masing anak memegang satu set kartu angka)
4. Salah satu anak mengambil kartu soal
5. Kartu soal diletakkan di tengah
6. Kedua anak atau lebih saling berlomba menyelesaikan instruksi di kartu soal
7. Anak yang lebih dahulu menyelesaikan soal mendapat satu bintang

CURRICULUM VITAE

Data Pribadi

Nama : Anisatul Farida, S.Pd.I
 Tempat/Tanggal Lahir : Bantul, 21 Mei 1992
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pendidikan : S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
 Alamat : Cengkehan, Wukirsari, Imogiri, Bantul, 55782, D.I
 Yogyakarta
 No. HP : 085723398390
 Email : anisafarida92@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

1. 1999 – 2005 : MI Ma'arif Giriloyo 1
2. 2005 – 2008 : SMP N 1 Imogiri
3. 2008 – 2011 : SMA N 2 Bantul
4. 2011 – 2015 : S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. 2015 – sekarang : S2 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pengalaman Organisasi

1. 2005 - 2008 : Pengurus Osis (divisi bela negara) SMP N 1 Imogiri
2. 2008 – 2009 : Pengurus Osis SMA N 2 Bantul

Pengalaman Kerja

1. 2013 - 2014 : Guru les privat
2. 2015 – sekarang : Guru di MI Ma'arif Giriloyo

Demikian curriculum vitae vitae ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawabkan sebagaimana mestinya.

Hormat Saya,

Anisatul Farida, S.Pd.I