

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Persetujuan Judul Skripsi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101062
Nama Mahasiswa : Diki Hari Pradana
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring* Sebagai
: Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Pada Materi Pecahan Kelas
: IV SD

Madiun, 25 Maret 2024

Diki Hari Pradana
NIM. 2002101062

Dosen Pembimbing I

Hartini, S.Sn., M.Pd
NIDN. 0702057603

Dosen Pembimbing II

Fauzatul Ma'rufah N., M.Pd.
NIDN. 0707108701

Mengetahui,
Kaprosdi. PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian



Nomor : 0365.b/N/FKIP/UNIPMA/2024 Madiun, 11 Juni 2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 02 Luworo Kabupaten Ngawi
di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Diki Hari Pradana
NIM : 2002101062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD".

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dri Sardulo Gembong, M.Pd.
NIP. 19650922 199303 1 001

Lampiran 3 Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LUWORO 02
Jln. Kepala Desa, Desa Luworo
Kec. Pilangkenceng Kab. Madiun 63154 email : sdnluworodua@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/15/402.107.170.10/2024

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : UNTARI, S.Pd.SD
NIP. : 196802241994032005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Luworo 02, Kec. Pilangkenceng, Kab. Madiun

Menyatakan dengan benar bahwa :

Nama : Diki Hari Pradana
NIM. : 2002101062
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Bahwa Mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN Luworo 02, Kec. Pilangkenceng, Kab. Madiun dalam rangka penyusunan tugas akhir kuliah (Skripsi) yang berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD”**

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Luworo, 05 Juli 2024

Kepala SDN Luworo 02

UNTARI, S.Pd.SD

NIP. 196802241994032005

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Ispring* Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd.

Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal :

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
 - Skor 4 = Setuju (ST)
 - Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
 - Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 - Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas	a. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	1	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	2	1
		c. Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	3	1
		d. Ketepatan penggunaan gambar.	4	1
		e. Media dapat digunakan sesuai dengan situasi siswa.	5	1
		f. Media dapat melatih kemandirian siswa.	6	1

D2.	Aspek Teknis	a. Tampilan umum media menarik.	7	1
		b. Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.	8	1
		c. Media mudah digunakan.	9	1
		d. Desain media baik (teks, warna, dan gambar).	10	6
		e. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kualitas						
1.	Kualitas multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	✓				
2.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
3.	Desain multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	✓				
4.	Penggunaan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat.	✓				
5.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> dapat digunakan diberbagai waktu.	✓				
6.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> dapat melatih kemandirian siswa.	✓				
Aspek Teknis						
7.	Tampilan umum dari multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> menarik.	✓				
8.	Penyajian multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mendukung siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.	✓				
9.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah digunakan.	✓				
10.	Desain media baik (teks, warna, dan gambar), meliputi:					
	1.) Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	✓				
	2.) Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca.	✓				
	3.) Ketepatan pemilihan komposisi gambar.		✓			
	4.) Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas.	✓				
	5.) Ketepatan ukuran gambar.		✓			
	6.) Kualitas tampilan gambar jelas.	✓				

11.	Petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah untuk dipahami		V			
-----	--	--	---	--	--	--

**E. KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PECAHAN BERBASIS *ISPRING***

Silahkan lanjut uji coba

F. KESIMPULAN

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Ispring* Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 11 Juni 2024

Ahli Media



Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0720108902

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI DAN AHLI BAHASA

Pengembangan Media Multimedia Interaktif berbasis Ispring Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.

Bidang Keahlian :

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.	1	1
		b. Kemudahan mempelajari materi yang disajikan pada media pembelajaran.	2	1
		c. Ketepatan video dengan tujuan pembelajaran	3	1
		d. Ketepatan game dengan tujuan pembelajaran dan indikator.	4	2
		e. Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran	6	1
		f. Ketepatan cakupan materi dan soal.	7	2
		g. Penyampaian materi dan soal yang urut.	9	1
		h. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	10	1
2.	Aspek Bahasa	a. Bahasa yang digunakan komunikatif.	11	1
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	12	1
		c. Kalimat jelas dan dapat dipahami.	13	1
		d. Ketepatan penggunaan istilah.	14	1
		e. Ketepatan penulisan tanda baca.	15	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi						
1.	Materi pembelajaran yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√			
2.	Materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah dipelajari.		√			
3.	Video yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah dipelajari.	√				
4.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat dengan tujuan pembelajaran.	√				

5.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat dengan materi.	√				
6.	Kesesuaian game dengan materi pembelajaran.		√			
7.	Ketepatan cakupan materi pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> .		√			
8.	Ketepatan cakupan soal pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.		√			
9.	Materi dan soal yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> disampaikan dengan urutan.	√				
10.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> disesuaikan tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	√				
Aspek Bahasa						
11.	Bahasa yang digunakan komunikatif.		√			
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		√			
13.	Kalimat yang digunakan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> jelas dan dapat dipahami.		√			
14.	Ketepatan penggunaan istilah pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> .		√			
15.	Penulisan tanda baca pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat.		√			

**E. KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PECAHAN BERBASIS *ISPRING***

<p>Sudah bagus dan sesuai.</p>

F. KESIMPULAN

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Ispring* Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan untuk dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 10 Juni 2024

Ahli Materi dan Bahasa



Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0701018803

Lampiran 6 Hasil Angket Respon Guru

Lembar Validasi Wali Kelas

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Materi Pecahan Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nam : Wiwik Widiyaningsih, S.Pd.

NIP : 199005062019032006

Guru Kelas : IV

Hari/Tanggal : 16 Mei 2024

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (ST)

Skor 3 = Kurang Setuju (KS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (✓) pada kolom 1 yang sesuai pada setiap butir penilaian
3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI KISI INSTRUMEN RESPON GURU

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.	1	1
		b. Kemudahan mempelajari materi yang disajikan pada media pembelajaran.	2	1
		c. Ketepatan video dengan materi pembelajaran.	3	1
		d. Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran.	4	2
		e. Kesesuaian game dengan materi pembelajarn.	6	1

		f. Ketepatan cakupan materi dan soal.	7	2
		g. Penyampaian materi dan soal yang urut.	9	1
		h. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	10	1
2.	Aspek Kualitas	a. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	11	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	12	1
		c. Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	13	1
		d. Ketepatan penggunaan gambar.	14	1
		e. Media dapat digunakan sesuai dengan.	15	1
		f. Media dapat melatih kemandirian siswa.	16	1
3.	Aspek Teknis	a. Media mudah digunakan.	17	1
		b. Desain media baik (teks, warna, dan gambar).	18	6
		c. Kemudahan memahami petunjuk.	24	1
4.	Aspek Bahasa	a. Bahasa yang digunakan komunikatif.	25	1
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	21	1
		c. Kalimat jelas dan dapat dipahami.	22	1
		d. Ketepatan penggunaan istilah.	23	1
		e. Ketepatan penulisan tanda baca.	29	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi						
1.	Materi pembelajaran yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		V			
2.	Materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah dipelajari.	V				
3.	Video yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah dipelajari.	V				
4.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat dengan tujuan pembelajaran.		V			
5.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat dengan materi.		V			
6.	Kesesuaian game dengan materi pembelajaran.	V				
7.	Ketepatan cakupan materi pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> .	V				
8.	Ketepatan cakupan soal pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> .	V				
9.	Materi dan soal yang disajikan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> disampaikan dengan urutan.		V			
10.	Soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> disesuaikan tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	V				
Aspek Kualitas						
11.	Kualitas multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	V				
12.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> berbasis tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	V				
13.	Desain multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	V				
14.	Penggunaan gambar pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat.	V				
15.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> dapat digunakan diberbagai waktu.	V				
16.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> dapat melatih kemandirian siswa.	V				
Aspek Teknis (Desain media baik teks, warna, dan gambar),						

17.	Multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah digunakan.	V				
18.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf.		V			
19.	Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca.		V			
20.	Ketepatan pemilihan komposisi gambar.	V				
21.	Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas.	V				
22.	Ketepatan ukuran gambar.		V			
23.	Kualitas tampilan gambar jelas.	V				
24.	Petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> mudah untuk dipahami.		V			
Aspek Bahasa						
25.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	V				
26.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	V				
27.	Kalimat yang digunakan pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> jelas dan dapat dipahami.		V			
28.	Ketepatan penggunaan istilah pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> .		V			
24.	Penulisan tanda baca pada multimedia pembelajaran pecahan berbasis <i>ispring</i> tepat.		V			

E. KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PECAHAN BERBASIS *ISPRING*

Menurut saya medianya sangat menarik dan cocok dipakai di sekolah.

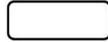
F. KESIMPULAN

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Ispring* Materi Pecahan

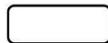
Kelas IV SD dinyatakan:



Layak digunakan untuk penelitian



Layak digunakan untuk dengan revisi sesuai saran



Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 16 Mei 2024

Guru Kelas IV



Wiwik Widiyaningsih, S.Pd.
NIP. 199005062019032006

Lampiran 7 Hasil Obsevasi

HASIL OBSERVASI

Nama Sekolah : SDN Luworo 02

Alamat Sekolah : Desa Luworo Kec. Pilangkenceng Kab. Madiun

No	Indikator	Hasil
Aspek proses pembelajaran di kelas		
1.	Mengamati kurikulum yang diterapkan di sekolah	Kurikulum yang diterapkan di SDN Luworo 02 ada dua yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum 13. Kurikulum merdeka diterapkan di kelas satu dan empat. Sedangkan kurikulum merdeka di terapkan di kelas dua, tiga, lima dan enam.
Aspek ketersediaan media pembelajaran		
2.	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah media berupa buku paket
3.	Mengamati fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (WiFi, LCD, Proyektor)	Fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah Tablet, jaringan wifi, LCD dan proyektor.
Aspek permasalahan dalam pembelajaran		
4.	Mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.	Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan media buku paket, minat belajar siswa dalam penggunaan media digital sangat minim sehingga siswa kurang berminat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika dan siswa terkadang kebingungan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena kurangnya media.

Lampiran 8 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV SDN Luworo 02

Nama Sekolah : SDN Luworo 02

Alamat Sekolah : Desa Luworo Kec. Pilangkenceng Kab. Madiun

Hasil Wawancara dengan Guru		Kode Data
Peneliti	: Selamat pagi Bu, mohon maaf mengganggu waktunya.	
Guru	: Iya, selamat pagi mas.	
Peneliti	: Saya Diki Hari Pradana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun Semester 8 yang ingin melakukan penelitian di SDN Luworo 02 Bu. Tujuan saya bertemu Ibu selaku wali kelas IV di SDN Luworo 02 ini adalah ingin menayakan beberapa hal kepada Ibu.	
Guru	: Baik mas, silahkan ditanyakan.	
Peneliti (1)	: Pertama, apa kurikulum yang diterapkan di SDN Luworo 02 Bu?	
Guru	: Kalau di SDN Luworo 02 ini ada dua kurikulum yang diterapkan mas yaitu kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 13 ini diterapkan di kelas dua, tiga, lima dan enam. Sedangkan kurikulum merdeka diterapkan di kelas I dan IV.	CLWG-1
Peneliti (2)	: Baik Bu, lalu bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada di kelas Bu?	
Guru	: Alhamdulillah mas, kelas IV di SDN Luworo 02 ini mau mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun dengan keterbatasan kemampuan saya.	CLWG-2
Peneliti (3)	: Media seperti apa yang Ibu gunakan dalam menyampaikan materi di kelas terutama untuk mata pelajaran yang agak sulit seperti matematika?	
Guru	: Saat proses pembelajaran saya hanya memakai media pembelajaran buku paket guna menyampaikan materi pembelajaran mas. Karena keterbatasan saya dalam menggunakan media digital jadi saya hanya menggunakan buku paket dan terkadang menggunakan media konkrit. Menurut saya media yang saya gunakan	CLWG-3

		dalam proses pembelajaran ini cukup membantu dalam menyampaikan materi	
Peneliti (4)	:	Baik Bu, apakah Ibu sudah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah ini dengan maksimal pada proses pembelajaran matematika?	
Guru	:	Saya merasa masih kurang memanfaatkan media yang ada seperti proyektor dan tablet yang terdapat di sekolah mungkin karena kurangnya pemahaman saya tentang penggunaan media tersebut dan kurangnya waktu saya dalam mengembangkan media-media tersebut sehingga membuat saya enggan menggunakannya	(CLWG-4)
Peneliti (5)	:	Baik Bu, permasalahan seperti apa yang Ibu temui dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran matematika	
Guru	:	Saat proses pembelajaran saya hanya menggunakan media pembelajaran buku paket mungkin anak-anak mulai bosan. Selain itu, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa terlihat kurang berminat dan belum terlalu paham dengan materi yang diajarkan.	CLWG-5
Peneliti (6)	:	Jika ditemukan permasalahan seperti itu tadi, bagaimana solusi yang Ibu lakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi?	
Guru	:	Untuk mengatasi permasalahan tersebut saya membuat rangkuman materi, kadang saya menggunakan metode belajar berkelompok.	(CLWG-6)
Peneliti (7)	:	Baik Bu, lalu apa kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi Bu?	
Guru	:	Mungkin media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan siswa tidak akan merasa bosan serta kebingungan dalam memahami materi.	(CLWG-7)

Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV SDN Luworo 02

Informan : Alvany

Kelas : IV

Hasil Wawancara dengan Siswa		Kode Data
Peneliti	: Selamat pagi dik, mohon maaf mengganggu waktunya.	
Siswa	: Iya, Pak.	
Peneliti	: Saya Diki Hari Pradana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun Semester 8 yang ingin melakukan penelitian di SDN Luworo 02. Tujuan saya bertemu adik selaku siswa kelas IV di SDN Luworo ini adalah ingin menayakan beberapa hal kepada adik.	
Peneliti (1)	: Pertama, menurut adik bagaimana proses pembelajaran di kelas dan bagaimana kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran tertentu seperti matematika?	
Siswa	: Menurut saya proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik, untuk belajar matematika saya merasa beberapa teman saya kurang berminat	CLWS-1
Peneliti (2)	: Kemudian, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika apakah guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi?	
Siswa	: Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran buket paket saja dan terkadang menggunakan beberapa contoh nyata.	CLWS-2
Peneliti (3)	: Bagaimana respon adik ketika guru menerapkan media tersebut?	
Siswa	: Saya kurang suka pak karena terkadang dibuku hanya berupa tulisan saja dan tidak ada gambar maupun contoh.	CLWS-3
Peneliti (4)	: Baik, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika apakah guru sudah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah?	
Siswa	: Sepertinya belum, karena guru belum pernah menggunakan media tablet yang pernah didapat sekolah beberapa tahun lalu.	(CLWS-4)

Peneliti (5)	:	Lalu, apakah adik menemui permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika?	
Siswa	:	Iya, saya kurang berminat pak ketika guru hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terkadang saya juga kebingungan memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran.	CLWS-5
Peneliti (6)	:	Menurut adik bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi?	
Siswa	:	Menurut saya, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran lainnya Bu. Jadi tidak hanya menggunakan media buku paket saja	(CLWS-6)
Peneliti (7)	:	Baik, lalu seperti apakah media pembelajaran yang adik butuhkan dan inginkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas?	
Siswa	:	Mungkin media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah digunakan, tentunya media tersebut harus memiliki banyak gambar dan contoh, kalau bisa ada game dalam media tersebut.	(CLWS-7)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Diki Hari Pradana
Instansi	: SDN Luworo 02
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: B/4
Semester	: 1
Materi	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memahami konsep pecahan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bergotong Royong ❖ Mandiri ❖ Bernalar Kritis ❖ Berkebhinekaan Global ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pencahayaan ruang kelas yang memadai ❖ Ruang kelas yang cukup luas ❖ Sumber belajar: Buku Guru dan Buku Siswa ❖ LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ❖ Laptop ❖ Tablet ❖ Speaker ❖ LCD ❖ Proyektor ❖ Jaringan internet/WiFi 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik regular/tipikal : 15 peserta didik	
F. MODEL, METODE, MEDIA PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan
Media Pembelajaran	: Multimedia interaktif berbasis <i>ispring</i>
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Capaian Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami konsep tentang pecahan sesuai dengan jenjangnya. ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan pembilang satu dengan benar. - Peserta didik dapat mampu mengurutkan beberapa pecahan dengan pembilang satu dengan benar. - Peserta didik mampu membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama dengan benar. - Peserta didik mampu mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama dengan benar. - Peserta didik mampu mengenali pecahan senilai setelah mengamati gambar dan simbol matematika dengan benar. - Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal persepuluh dengan benar. - Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal perseratus dengan benar. - Peserta didik mampu mengubah pecahan persepuluh menjadi desimal dengan benar. - Peserta didik mampu mengubah pecahan perseratusan menjadi desimal dengan benar - Peserta didik mampu mengubah pecahan desimal menjadi persen dengan benar ❖ Indikator: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyebutkan, mengidentifikasi, mengurutkan, menunjukkan dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik dapat memahami konsep pecahn.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apakah kalian tahu apa itu pecahan? ❖ Bagaimana cara mengurukan dan mengubah pecahan?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan Pembuka (10 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik bersama guru saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia) 2) Peserta didik yang datangnya paling awal diminta untk memimpin doa. (Disiplin) 3) Guru melakukan pengecekan kesiapan diri peserta didik dengan melakukan kegiatan absensi. (Disiplin) 4) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian tahu apa itu pecahan?

- Bagaimana cara mengurukan dan mengubah pecahan

- 5) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini dan memotivasi peserta didik terkait dengan pentingnya mempelajari materi tersebut serta membangkitkan semangat peserta didik melalui tepuk.
- 6) Guru mengajak peserta didik untuk membuat kesepakatan sebelum pembelajaran dimulai.

❖ **Kegiatan Inti (50 Menit)**

- 1) Guru meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi pintar pecahan sebagai media pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran pecahan serta dalam hal ini peserta didik menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru.
- 3) Guru meminta siswa menonton video pembelajaran tentang pecahan.
- 4) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi pecahan.
- 5) Peserta didik diminta untuk menjawab latihan soal yang ada pada aplikasi multimedia interaktif berbasis *Ispring*.
- 6) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- 7) Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok untuk di diskusikan.
- 8) Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi untuk menyelesaikan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru sekaligus untuk mendalami materi yang sudah diberikan oleh guru.
- 9) Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan, namun sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu. aturan permainan yang dilakukan bersama kelompok dan menjawab pertanyaan-pertanyaan ada.
- 10) Setiap kelompok melempar dadu dan bidak dijalankan sesuai dengan hasil lemparan dadu.
- 11) Setiap kelompok berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak permainan dengan benar dan mengumpulkan poin sebanyak mungkin.
- 12) Kelompok lain menanggapi jawaban dari pertanyaan kelompok yang maju.
- 13) Setelah permainan selesai, guru menghitung poin yang di dapatkan oleh setiap kelompok.
- 14) Guru bersama dengan peserta didik membahas hasil dari tournament dan memberitahukan kepada peserta didik kelompok terbaik sekaligus memberikan reward kepada kelompok tersebut.

❖ **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- 15) Guru memberikan soal yang terdapat dalam multimedia untuk dikerjakan peserta didik.
- 16) Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 17) Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - Apa yang sudah kalian pelajari pada hari ini?
 - Dari pembelajaran yang dilakukan pada hari ini, bagian mana yang kalian sukai?
- 18) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi mana yang belum dipahami.
- 19) Guru menyampaikan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. (**Critical Thinking: 4C, Kreativitas, Mandiri**)
- 20) Sebelum pulang, guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada hari ini. (**Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**)

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

- a. Apakah peserta didik memahami materi yang diberikan?
- b. Apa hal baik yang didapatkan?
- c. Apa rencana pengajaran berjalan sesuai target?
- d. Apa kendala yang dialami pada proses pembelajaran?
- e. Apa pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik?

Refleksi Peserta Didik

- a. Apa saja kesulitanmu dalam memahami materi ini?
- b. Bagaimana cara kamu mengatasi hal tersebut?
- c. Hal apa saja yang membuat mu semangat melaksanakan pembelajaran pada hari ini?

F. ASESMEN/PENILAIAN

- a. Penilaian kompetensi sikap
- b. Penilaian kompetensi pengetahuan
- c. Penilaian kompetensi keterampilan.

G. REMIDIAL/PENGAYAAN

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

H. GLOSARIUM

Pecahan atau fraksi adalah istilah yang merujuk pada suatu bagian atau sejumlah bagian yang setara dari sesuatu yang "penuh". Dalam matematika, pecahan umumnya ditunjukkan dengan notasi, di mana $b \neq 0$. Dalam hal ini a merupakan pembilang dan b merupakan penyebut.

I. DAFTAR PUSTAKA

Hobri, dkk. (2022). *Buku Panduan Matematika untuk SD Kelas IV* (Vol. 1, Issue 1, pp. 55-84). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Madiun, 28 April 2024
Mahasiswa UNIPMA

Wiwik Widiyaningsih, S.Pd.
NIP. 199005062019032006

Diki Hari Pradana
NIM. 2002101062

LAMPIRAN

A. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Displin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Skor Nilai	Predikat
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

Ket.

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaannya yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencamtukan sumber belajar dari dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan
- Merapikan kembali ruang, alat, dan peralatan belajar yang telah dipergunakan

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat

d. Berperilaku sopan

$$\text{Skor Nilai} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}}$$

Skala	Predikat
3,00 – 4,00	A
2,00 – 3,00	B
1,00 – 2,00	C
0,00 – 1,00	D

b. Penilaian Pengetahuan

No	Butir Pertanyaan	Bobot skor maks	Kriteria Penskoran	
			0	10
1.	Bandungkan 2 pecahan di berikut ini dengan tanda $>$, $=$ atau $>!$ $\frac{1}{3} \dots \frac{1}{1}$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
2.	Urutkan pecahan berikut dari yang terkecil! $\frac{6}{7}, \frac{3}{7}, \frac{7}{7}$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
3.	Ibu mempunyai satu buah semangka. Seperempatnya diberikan kepada Helen. Sisanya diberikan kepada Putu. Berapa bagiankah semangka yang diterima Helen dan Putu?	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
4.	Bibi membagikan $\frac{1}{3}$ bagian roti kepada Wiwin. Sedangkan $\frac{2}{3}$ bagiannya kepada Tomas. Siapakah yang menerima bagian roti paling sedikit?	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
5.	Ubahkan pecahan biasa berikut menjadi pecahan desimal persepuluhan. $\frac{25}{10} = \dots\dots\dots$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar

No	Butir Pertanyaan	Bobot skor maks	Kriteria Penskoran	
			0	10
6.	Ubahlah pecahan biasa berikut menjadi pecahan desimal perseratusan $\frac{81}{100} = \dots\dots\dots$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
7.	Ubahlah pecahan desimal perseratusan berikut menjadi bentuk persen $0,05 = \dots\dots\dots\%$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
8.	Ubahlah bentuk persen berikut menjadi bentuk pecahan desimal perseratusan $56\% = \dots\dots$	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
9.	Suatu sekolah memilih 30 siswa dari 100 orang siswa yang akan diikuti lomba berlari. Tentukan berapa persen siswa yang terpilih lomba lari tersebut!	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar
10.	Nazilla bisa menjawab dengan benar 6 pertanyaan dari 10 soal yang diberikan. Tentukan berapa persen soal yang dijawab benar tersebut !	10	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	Peserta didik bisa menjawab dengan benar

c. Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Nilai = 4 Sangat Baik	Nilai = 3 Baik	Nilai = 2 Cukup	Nilai = 1 Kurang	Jmlh
1.	Tulisan	Sangat rapi, singkat, padat jelas, bermakna	Cukup rapi, kurang singkat, makna kurang jelas	Kurang rapi, kurang singkat, tidak bermakna	Tidak disertai tulisan	
2.	Kemandirian dalam melakukan kinerja	Seluruh kegiatan dilakukan sendiri	Kegiatan dilakukan dengan bantuan teman pada bagian tertentu	Kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik pada bagian tertentu	Seluruh kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik dan teman	
3.	Ketepatan menjabarkan jawaban	Singkat dan jelas	Cukup singkat dan jelas	Kurang singkat dan tidak jelas	Tidak disertai jawaban	
4.	Ketepatan menulis jawaban	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat	Tulisan tidak jelas	
Jumlah Skor						

Lembar Kerja Peserta Didik

MATEMATIKA

Materi : Bilangan Pecahan

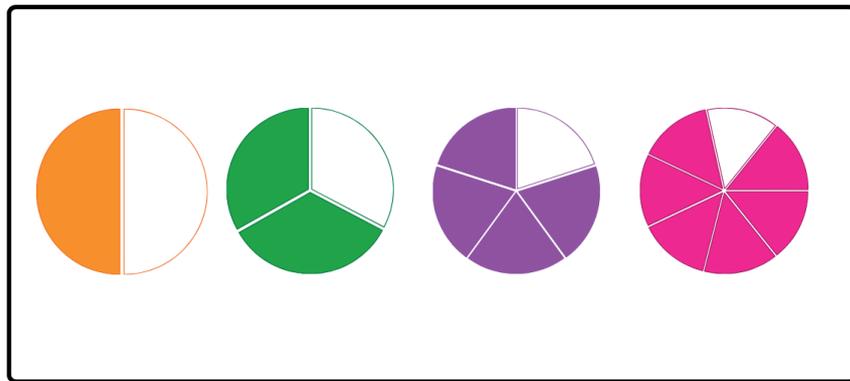
Kelas : IV SD



Disusun oleh : Diki Hari Pradana

Nama Kelompok : _____

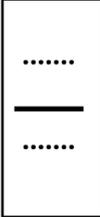
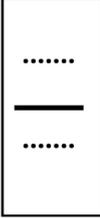
Membuat gambar pecahan



Langkah-Langkah

1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 4-5 orang.
2. guntinglah kertas origami yang telah diberikan guru menjadi bentuk lingkaran sejumlah banyaknya anggota kelompok.
3. Ambil salah satu lingkaran kemudian bagi menjadi beberapa bagian yang sama dengan cara memberi garis melalui titik pusat pada lingkaran tersebut.
4. Warnai satu bagian lingkaran menggunakan pensil warna.
5. Ulangi Langkah ke-3 dan Langkah ke-4 untuk anggota yang lain pada bagian potongan lingkaran yang lain kemudian tempel dengan lem pada lembar hasil kerja siswa.
6. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas

Lembar Hasil

Anggota	Gambar	Pecahan
Anggota 1		
Anggota 2		
Anggota 3		
Anggota 4		

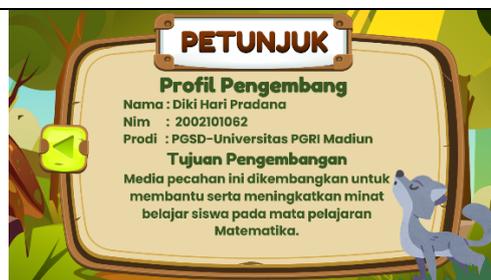
Lampiran 11 Tampilan Multimedia



Gambar Menu Tampilan Awal



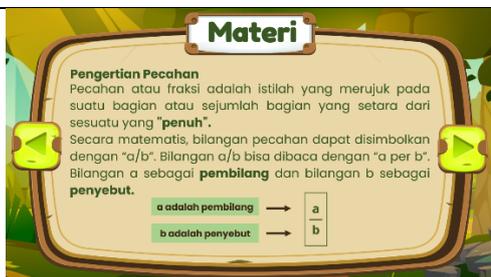
Gambar Menu Petunjuk



Gambar Menu Profil pengembang



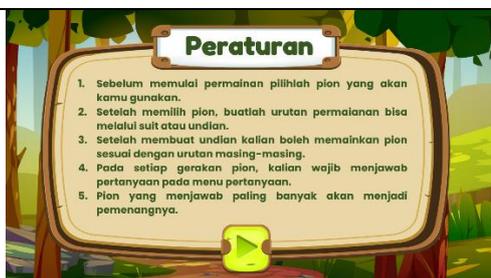
Gambar Menu Utama



Gambar Menu Materi



Gambar Menu Video



Gambar Menu Peraturan Game



Gambar Menu Game

Lampiran 12 Dokumentasi kegiatan



Kegiatan wawancara dengan wali kelas
IV SDN 02 Luworo



Kegiatan pembagian *tablet*



Kegiatan pemasangan multimedia
pembelajaran



Kegiatan pembelajaran



Kegiatan mengerjakan quis



Kegiatan Foto bersama

Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA SKRIPSI

Pada hari Rabu, 02 Juni 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Pustaka Penulisan Skripsi atas nama:

Nama : Diki Hari Pradana
NIM : 2002101062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
Ispring Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat
Belajar Pada Materi Pecahan Kelas IV SD
Dosen Pembimbing : Hartini, S.Sn., M.Pd.
Fauzatul Ma'rufah R, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil pembimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- Validasi sumber pustaka berjumlah 1 buku dan 45 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa di atas, berhak mengikuti ujian skripsi.

Dengan demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Dosen Pembimbing I

Hartini, S.Sn., M.Pd.
NIDN.0702057603

Dosen Pembimbing II

Fauzatul Ma'rufah R, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 070710801

Mengetahui,
Keprosdi PGSD

Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Diki Hari Pradana
 NIM : 2002101062
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dosen Pembimbing I : Hartini, S.Sn., M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, S.Pd., M.Pd.
 Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
 Ispring Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat belajar
 Pada Materi Pecahan Kelas IV SD

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Afandi, A. (2017). Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. <i>Jurnal Terapan Abdimas</i> , 2, 19-26. https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972	20	26	✓	
2.	Agustina Dwi Astuti, I., Asep Sumarni, R., & Luhur Saraswati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. <i>Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika</i> , 3(1), 57-62. https://doi.org/10.21009/1	59	45	✓	
3.	Darmawan, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan	462	35	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Berpikir Kritis. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 3(1), 462–485. https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164.g179				
4.	Daulae, H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. <i>Forum Paedagogik</i> , 11, 52–63. http://dx.doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778	54	11	✓	
5.	Deashara Ayrien Hayuwari. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016. <i>Skripsi Tidak Di Terbitkan</i> .	69 69 70	53 54 55	✓	
6.	Dewi Shalikhah, N. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. <i>CAKRAWALA</i> , XI(1), 101–115. https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105	102	5	✓	
7.	Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 1–11. https://www.researchgate.net/publication/315105	8	12		

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	651				
8.	Fatriansyah, N., & Saputro, M. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa SMP Kelas Vii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Video Pembelajaran. <i>Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)</i> , 5(2), 582–590. https://jurnal.mipatek.iki.ppgripta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/528	585	60	✓	
9.	Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. <i>Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia</i> , 1(2), 99–108. https://doi.org/10.17509/edsence.v1i2.21667	108	98	✓	
10.	Fitriani, N., & Nurfauziah, P. (2020). Meningkatkan Kemampuan Advanced Mathematical Thinking Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley Pada Mata Kuliah Trigonometri. <i>Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif</i> , 3(1), 69–80. https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p69-80	70	2	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
11.	Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. <i>Jurnal Education</i> , 11(1), 90–105. https://doi.org/10.29408/edc.v11i1.269	94	44		
12.	Hamni Fadlilah Nasution. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. <i>Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman</i> , 4(1), 59–75. https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721	69	49	✓	
13.	Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi ProyeksiVEKTOR. <i>M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika</i> , 5(1), 12–25. https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126	17	59	✓	
14.	Hanifah Salsabila, U., Mega Lestari, W., Habibah, R., Andaresta, O., Yulianingsih, D., & Ahmad Dahlan, U. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. <i>Jurnal Pendidikan</i>	12	19	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Dasar</i> ,2(2), 1–13. http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070				
15.	Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. <i>Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 13(1), 63–75. https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167	66	28	✓	
16.	1 Gede Rasagama. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. <i>Jurnal Pendidikan Sains (JPS)</i> , 8(2), 91–101. https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA	91	20	✓	
17.	Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. <i>Jurnal Pendidikan Bahasa Arab</i> , 5(1), 141–154. https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08	141	33	✓	
18.	Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran Ict. <i>Jurnal Eksponen</i> , 9(1), 79–85. https://jurnal.umko.ac.id/index.php/eksponen/artic	82	26	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	le/view/251/136				
19.	Lestari, K. E. dan M. R. Yudhanegara. (2017). <i>Penelitian Pendidikan Matematika</i> . Refika Aditama.	93-94	32 57	✓	
20.	Luh Nuryani, N., Gede, I. B., & Abadi, S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. <i>Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 5(2), 247-254. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2	250	95	✓	
21.	Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. <i>Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan</i> , 1(6), 430-439. https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439	438	6	✓	
22.	Marcella, Z., Susanti, N., & Dani, R. (2018). Analisis Hambatan Pelaksanaan Praktikum IPA Terpadu Di SMPN 17 Dan SMPN 19 Kota Jambi. <i>Jurnal Pendidikan Fisika</i> , 3(2), 41-48. https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/5656	43	52	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
23.	Ma'rifah Setiawati, Siti. (2018). Telaah teoritis: apa itu belajar? <i>Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA</i> , 35(1), 31-46. https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458	32	29	✓	
24.	Martono. (2017). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia (Pengantar Kajian Pembelajara Efektif). <i>Jurnal Visi Ilmu Pendidikan</i> , 9(1), 2137-2145. https://dx.doi.org/10.26418/jvip.v9i1.22856	2139	29	✓	
25.	Meilani Safitri, M. R. A. (2022). Kodular Assisted Mathematics Digital Teaching Materials Duconomics Sci-meet 2022. <i>Duconomics Sci-Meet</i> , 2, 93-103. https://doi.org/10.37010/duconomics.v2	96	44	✓	
26.	Mumri, A. F., & Aini, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA/MA. <i>Journal Edukimia</i> , 1(1), 30-37. http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/	35-36	97	✓	
27.	Mustika Sari, F., Esti Harini, dan, & Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, U. (2015). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Minat Belajar Dan	62	29	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. <i>Jurnal Pendidikan Matematika UNION</i> , 3(1), 61-68. https://doi.org/10.30738/.v3i1.280				
28.	Novegasari, Y., & Sri Noor Asih, T. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Berbantuan E-Learning Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa. 642-648 https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/593	643	2	✓	
29.	Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. <i>Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia</i> , 4(1), 6-11. https://journal.stkipingawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870/pdf	7	30	✓	
30.	Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03, 171-187. http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171	173	18	✓	
31.	Rasyid, A., & Arif, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android untuk meningkatkan kemampuan Berpikir kritis siswa. <i>Seminar</i>	21	98	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Nasional Pascasarjana</i> , 2(1), 910-916. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/239				
32.	Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. <i>Jurnal Ilmiah Psikologi</i> , 5(2), 289-293. http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377	290	30	✓	
33.	Roida. (2021). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. <i>Jurnal Formatif</i> , 2(2), 122-131. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/93/90	123	28	✓	
34.	Simbolon, N. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. <i>Jurnal Pendidikan Dan Kajian Pendidikan</i> , 1(2), 14-19. http://sholahuddin.edublogs.org/2012/04/2	16	30	✓	
35.	Sinaga, & Harleni, S. S. (2021). Analisa Kesulitan belajar Siswa Pokok Bahasan Bangun Datar Di Era Covid-19 Siswa Kelas VI SD Negeri 050656 Stabat. In <i>Jurnal Serunai Matematika</i> (Vol. 13, Issue 2).	100	1	✓	
36.	Sugari, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan	261	34	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. <i>Jurnal Pendidikan Teknik Elektro</i> , 3(1), 261–266. https://static-fip.unesa.ac.id/index.php/17/article/view/7364/3647				
37.	Sugiyono. (2021). <i>Metode Penelitian Manajemen</i> . CV Alfabeta.	145-146	58	✓	
38.	Syafi'i, A., Rapi, M., Tarbiyah, F., Ilmu, D., Uin, K., & Makassar, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. <i>Jurnal Pendidikan</i> , 14(1), 52–70. https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah	67	21	✓	
39.	Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. <i>Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)</i> , 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f.m.v5i1.629	18	93	✓	
40.	Wahid, A. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance Of Learning Media In Improving Student Learning Achievements). <i>Jurnal Keguruan Sekolah Tinggi</i> , 5(2), 1–11.	4	12	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/view/461				
41.	Wahyudi, W., Suyitno, H., & Waluya, St. B. (2018). Dampak Perubahan Paradigma Baru Matematika Terhadap Kurikulum dan Pembelajaran Matematika di Indonesia. <i>INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 1(1), 38-47. https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2315	38	2	✓	
42.	Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 2, 23-27. https://edukatif.org/index.php/edukatif/index	24	11	✓	
43.	Widayat, W., & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. <i>Unnes Science Education Journal</i> , 535-541. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej	540	5	✓	
44.	Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. <i>International Journal of</i>	245	5	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Social Sciences and Management</i> , 4(4), 240–247. https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336				
45.	Yulanda Deputra, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Animasi Macromedia Flash Berbasis Ispring Suite Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas VIII Di SMPN 1 Kotagajah Pada Materi Sistem Pencernaan. <i>Jurnal Pendidikan Biologi, Bioedukasi</i> , 8(2), 134–141. https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/view/1070/763	134	34	✓	
46.	Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. <i>JIP</i> , 8(2), 85–94. http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi	93	5	✓	

Madiun, 02 Juli 2024
Dosen Pembimbing

Hartini, S.Sn., M.Pd.
NIDN. 0702057603

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Diki Hari Pradana. Lahir di Madiun, 21 September 2001. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Sadi dan Ibu Suyatun. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SDN Tulungrejo 01 pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama yaitu tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 01 Nglames dan tamat pada tahun 2017. Setelah tamat dari SMPN 01 Nglames pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan ke SMAN 01 Nglames dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama yaitu tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas PGRI Madiun hingga sekarang. Pada Universitas PGRI Madiun ini, penulis mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama di bangku perkuliahan penulis pernah mengikuti UKM *Wallclimb* dan mengikuti beberapa program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek diantaranya program Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022, program Pertukaraan Mahasiswa Merdeka Angkatan 3 Tahun 2023 dan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 6 Tahun 2024.