

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D karya Thiagarajan, Sammel dan Sammel yang diadaptasi menjadi 3D yaitu Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*Dessimation*). Pengembangan media video animasi berbasis canva telah dinyatakan valid oleh ahli media dengan persentase 82,5% ahli materi dengan persentase 82,33%. Kepraktisan media video animasi berbasis canva dapat diperoleh dari hasil respon siswa pada uji coba terbatas dengan persentase 76,78% dengan kategori praktis, keefektifan media video animasi diperoleh dari hasil tes belajar siswa uji lapangan dengan hasil analisis data berdasarkan rumus n -gain memperoleh skor rata-rata 0,76 atau 76% dan termasuk kategori efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi guru

Disarankan untuk memasukkan video animasi sebagai sumber atau media pembelajaran, yang dapat dikombinasikan dengan berbagai metode pengajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian dan mengajukan pertanyaan ketika menemukan sesuatu yang tidak mereka pahami. Siswa juga harus berusaha untuk lebih percaya diri dan berani dalam mengejar pengetahuan mereka.

3. Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran telah ditingkatkan untuk melampaui metode ceramah tradisional. Sekarang menggabungkan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, memastikan bahwa anak-anak tetap tertarik dan terhindar dari kebosanan.

4. Bagi Peneliti

Dengan memanfaatkan materi FPB dan KPK dalam pengembangan media pembelajaran, kami bertujuan untuk memberdayakan peneliti selanjutnya untuk membuat media video animasi dengan menggunakan materi yang beragam dan model pembelajaran yang beragam.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti berharap untuk studi masa depan tentang penggunaan media video animasi sebagai model pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan, dengan mempertimbangkan perbedaan materi, sekolah, dan kondisi dan situasi unik yang mereka hadirkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianingsih, I., Hastuti, I. D., & Fujiaturrahmah, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. (*Vol. 2, Issue 1*). <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu>.
- Dewi, F. (2020/2021). Pengembangan Media Papan Catur Materi KPK dan FPB Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Diakses tanggal 5 Desember 2022 dari repository.ummat.com.
- Hastuti, I. D., Ahyansyah, Sukma, M., & Sutarto. (2022). Development of Student Books Characterized by Indonesian Realistic Mathematics Education to Support Mathematics Problem Solving Ability. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika) Vol. 6 No. 1 Januari 2022*, 36-50.
- Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Sutarto, & Nasirin, C. (2020). The Effect of Guided Inquiry Learning Model to the Metacognitive Ability of Primary School Students. *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram. Juni 2020. Vol. 8, No. 1*, 37-45.
- Hastuti, I. D., Surahmat, Sutarto, & Dafik. (2022). The Effect of Guided Inquiry Learning in Improving Metacognitive Skill of Elementary School Students. *International Journal of Instruction. October 2020 Vol.13 No.4*, 315-330.
- Hayati, T. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Diakses tanggal 5 Desember 2022 dari <https://ejournal.unibabwi.ac.id>.
- Liatunrahmi, N., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV SDN 1 Midang.
- Mahatir, A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR MURIDPADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VDI SDANAK BANGSA KOTA MAKASSAR. *Model Pengembangan Media Pembelajaran 4D Dari Thiagarajan*. <https://pe.feb.unesa.ac.id>.
- Mulyasari, R. (2021). Increase Students' Learning Motivation Through The Use Of Animated Video Media In Online Learning. Diakses tanggal 5 Desember 2022 dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *In Jurnal Sasindo Unpam (Vol. 8, Issue 2)*.
- Rosanti. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA KANCING WARNA WARNI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI FPB KELAS IV.
- Sanjaya, E. (2018). Pengembangan Media Kantongmatika Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terbesar (KPK) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Al-Ma'rif 09 Singosari Malang. Diakses tanggal 5 Desember 2022 dari etheses.uin-malang.
- Sari, D. (2020). pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangkaraya. Diakses tanggal 5 Desember 2020 dari <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id>.
- Suryaningsih, H., & Kurniawati, W. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI SUMBER DAYA ALAM BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA SISWA KELAS IV SD PUNDUNG IMOGIRI BANTUL.
- Sutarto, Hastuti, I. D., & Supiyati, S. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Transformasi Geometri Tenun Suku Sasak Sukarara. *Jurnal Elemen. Vol. 7 No. 2, Juli 2021*, 324-335.
- Umar, H. (2021). Pengembangan Media Lingkaran Warna Untuk Pembelajaran FPB dan KPK Pada Kelas IV Sekolah Dasar Se-Kota Utara. Diakses tanggal 5 Desember 2022 dari repository.ung.ac.id.



Lampiran 1. Surat Permohonan Rekomendasi Penelitian di SDN 3 Batu Kumbang



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkp@ummat.ac.id Website : <http://fkp.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 396/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/V/2023
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 3 Batu Kumbang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Rawitha Restuningsiah
NIM : 2019A1H083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi FPB dan KPK Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Tempat Penelitian : SDN 3 Batu Kumbang

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 29 Mei 2023
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN 0821078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2. Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 Batu Kumbang
Jln. Gora II Dusun Pondok Buak Desa Batu Kumbang, Kecamatan Lingsar
Email : sdn3bk@gmail.com Kode Post : 83371



SURAT IZIN PENELITIAN

NO : 421.2 / 10 / BK3/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 3 BATU KUMBUNG Kecamatan Lingsar, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat, Menerangkan Bahwa :

Nama : RAWITHA RESTUNINGSIAH
Nim : 20219A1H083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Mataram
Judul : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi FPB dan KPK berbasis Canva untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Yang namanya tersebut di atas memang benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 3 Juni 2023 yang berjudul : "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi FPB dan KPK berbasis Canva untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.



LAMPIRAN
Lembar Validasi Ahli Media

Identitas Validator

Nama : Yuni Maryati, M.Pd
NIP/NIDN : 0806068802
Instansi : Universitas Muhammadiyah Mataram

Petunjuk:

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada media video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator
3. Mohon kesedian untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut.

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4 -

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media video animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran			.	✓
2	Media video animasi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Penggunaan media video animasi sesuai dengan Kompetensi Dasar			.	✓
4	Media video animasi yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya			✓	.
5	Ilustrasi dalam video ini sangat menarik			✓	
6	Media video animasi ini juga dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran			.	✓
7	Kualitas video dalam media ini mendukung dalam pembelajaran				✓
8	Tampilan media video animasi ini dapat menarik perhatian siswa				✓
9	Penggunaan media video animasi ini dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru			✓	
10	Media ini sangat mendukung untuk materi FPB dan KPK.			.	✓
Total Skor					

Komentar dan saran:

Mataram, 2023

Validator Ahli Media



Yuni Maryati, M.Pd

NIP/NIDN. 0806068802

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

Lembar Validasi Ahli Media

Identitas Validator

Nama : NANI SUARNI, S.Pd
NIP/NIDN : 19691028199606 2002
Instansi : Guru Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang

Petunjuk:

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada media video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator
3. Mohon kesedian untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut.

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media video animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
2	Media video animasi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Penggunaan media video animasi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓
4	Media video animasi yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓
5	Ilustrasi dalam video ini sangat menarik				✓
6	Media video animasi ini juga dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran			✓	
7	Kualitas video dalam media ini mendukung dalam pembelajaran				✓
8	Tampilan media video animasi ini dapat menarik perhatian siswa				✓
9	Penggunaan media video animasi ini dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru			✓	
10	Media ini sangat mendukung untuk materi FPB dan KPK.				✓
Skor		38			

Komentar dan saran:

**Batu Kumbang,
Validator Ahli Media**

2023



**NANI SUARNI, S.Pd
NIP. 19691028199606 2002**

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Identitas Validator

Nama : Yuni Maryati, M.Pd
NIP/NIDN : 0806068802
Instansi : Universitas Muhammadiyah Mataram

Petunjuk:

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini sebagai masukan pada media video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dalam instrumen ini.
2. Silahkan memberi tanda centang (√) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari indikator.
3. Mohon kesedian untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang disediakan.
4. Untuk kesediaan bapak/ibu guru dalam mengisi angket ini peneliti mengucapkan terimakasih
5. Untuk kriteria penilaian instrument ini sebagai berikut.

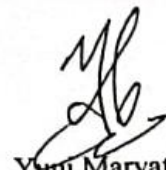
No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keakuratan gambar dan ilustrasi			✓	
2	Keakuratan soal			✗	✓
3	Keakuratan contoh			·	✓
4	Keluasan materi			✓	
5	Kelengkapan materi			✓	
6	Kedalaman materi			✓	

Komentar dan saran:

Mataram, 2023

Validator Ahli Materi



Yuni Maryati, M.Pd

NIP/NIDN. 0806068802

Lampiran 6. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA**

Nama : Ni wayan Juni Arini
Kelas : 4A

Berikan tanda centang (✓) pada skor yang sesuai dengan anda.
1 tidak baik 3 baik
2 cukup baik 4 sangat baik

No	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1	Media dapat memotivasi siswa		✓		
2	Media dapat meningkatkan pengetahuan	✓			
3	Tidak membosankan ketika digunakan			✓	
4	Antusiasme	✓			
5	Dapat digunakan diluar jam pelajaran	✓			
6	Materi pembelajaran mudah dipahami		✓		
7	Tampilan media jelas	✓			
8	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓			
Skor		25			

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA**

Nama : Rendi
Kelas : 4A

Berikan tanda centang (✓) pada skor yang sesuai dengan anda.

1 tidak baik 3 baik
2 cukup baik 4 sangat baik

No	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1	Media dapat memotivasi siswa	✓			
2	Media dapat meningkatkan pengetahuan	✓			
3	Tidak membosankan ketika digunakan	✓			
4	Antusiasme	✓			
5	Dapat digunakan diluar jam pelajaran	✓			
6	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓			
7	Tampilan media jelas	✓			
8	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓			
Skor		32			



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA**

Nama : M. Ihsan padila
Kelas : QA

Berikan tanda centang (✓) pada skor yang sesuai dengan anda.
1 tidak baik 3 baik
2 cukup baik 4 sangat baik

No	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1	Media dapat memotivasi siswa	✓			
2	Media dapat meningkatkan pengetahuan		✓		
3	Tidak membosankan ketika digunakan	✓			
4	Antusiasme		✓		
5	Dapat digunakan diluar jam pelajaran	✓			
6	Materi pembelajaran mudah dipahami		✓		
7	Tampilan media jelas	✓			
8	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓			
Skor		29			

Lampiran 8. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan doa				✓	
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban, dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran				✓	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini.				✓	
b. Inti						
5.	Guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok dengan 3 atau 4 teman kelasnya				✓	
6.	Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih				✓	
7.	Guru membimbing peserta didik untuk menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan atau lebih.				✓	
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami penyelesaian masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK dalam suatu masalah yang nyata.				✓	
9.	Guru membimbing peserta didik untuk menentukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK dalam suatu masalah yang nyata.				✓	
10.	Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teori tentang FPB dan KPK.			✓		
c. Penutup						
11.	Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.				✓	
	Jumlah Skor					

Batu Kumbang, 03 Juni 2023
Peneliti


Rawitha Restuningsiah

Lampiran 9. Soal Tes

Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik d

1. Pembagi dari suatu bilangan disebut ...
 - A. Faktor
 - B. Bilangan Prima
 - C. Kelipatan
 - D. Bilangan bulat
2. KPK dari 2 dan 6 adalah ...
 - A. 2
 - B. 6
 - C. 4
 - D. 8
3. Faktor dari 15 adalah ...
 - A. 1, 5, 15
 - B. 1, 3, 15
 - C. 1, 3, 5, 15
 - D. 1, 3
4. Faktor persekutuan dari 25 dan 30 adalah ...
 - A. 1, 2, 3, 4, 5, 6
 - B. 1,2, 5
 - C. 1, 5
 - D. 1
5. Faktor persekutuan dari 15 dan 30 adalah
 - A. 1, 2, 3, 4, 6
 - B. 1, 3, 5, 15
 - C. 1,2, 5, 6
 - D. 2, 4, 5
6. Kelipatan 4 antara 20 dan 40 yang habis dibagi 8
 - A. 24, 32
 - B. 24, 28, 32, 36
 - C. 28, 36
 - D. 24, 32, 36, 40
7. Yang merupakan kelipatan 9 adalah ...
 - A. 24
 - B. 30
 - C. 44
 - D. 18
8. Kelipatan 10 antara 40 dan 70 adalah ...
 - A. 40, 50, 60
 - B. 40, 50, 70
 - C. 50, 60
 - D. 50, 60, 70
9. Faktor dari 57 adalah ...
 - A. 1, 3, 57
 - B. 1, 3, 19, 57
 - C. 1, 3, 5, 17, 57
 - D. 1,3, 5, 15, 57
10. KPK dari 5 dan 15 adalah ...
 - A. 3
 - B. 5
 - C. 15
 - D. 30
11. FPB dari 36 dan 48 adalah ...
 - A. 10
 - B. 11
 - C. 12
 - D. 13
12. FPB dari 18 dan 24 adalah ...
 - A. 24
 - B. 36
 - C. 6
 - D. 12
13. KPK dari 36 dan 48 adalah ...
 - A. 100
 - B. 72
 - C. 48

D. 144

14. KPK dari 18 dan 24 adalah ..

A. 72

B. 12

C. 24

D. 36

15. FPB dari 28 dan 32 adalah ...

A. 7

B. 5

C. 6

D. 4

16. KPK dari 5 dan 15 adalah ..

A. 3

B. 5

C. 15

D. 30

17. FPB dari 36 dan 48 adalah ...

A. 10

B. 11

C. 12

D. 13

18. FPB dari 18 dan 24 adala .

2. C. 24

3. D. 36

A. 6

B. 12

19. KPK dari 36 dan 48 adalah h.

A. 100

B. 72

C. 48

D. 144

20. KPK dari 18 dan 24 adalah

A. 72

B. 12

C. 24

D. 36

21. FPB dari 28 dan 32 adalah

A. 7

B. 5

C. 6

D. 4

22. Kelipatan dari 5 adalah ...

A. 0, 5, 10, 15, 20, ...

B. 1, 5, 10, 15, 20, ...

C. 2, 5, 10, 15, 20, ...

D. 5, 10, 15, 20, 25, ...

23. FPB dari 28 dan 32 adalah ...

A. 4

B. 5

C. 6

D. 7

24. Faktor dari 57 adalah ...

A. 1, 3, 57

B. 1, 3, 19, 57

C. 1, 3, 5, 17, 57

D. 1, 3, 5, 15, 57

25. KPK dari 36 dan 48 adalah ...

A. 144

B. 100

C. 72

D. 48

Lampiran 10. Pretest

Hairil 4A

No. _____

Date: _____

1	A	8	
2	B	8	B: 12
3	C	8	
4	C	8	48
5	B	8	
6	C		
7	D	8	
8	A		
9	C		
10	B		
11	C	8	
12	C	8	
13	D	8	
14	A	8	
15	C		
16	A		
17	A		
18	D		
19	C		
20	A	8	
21	D	8	
22	C		
23	B		
24	A		
25	B		



No. _____

Date: _____

Fakih harruhrahman 4B

1.	a	h	
2.	b	h	B: 14
3.	a		
4.	a		
5.	b	h	56
6.	a	h	≠
7.	a		
8.	b		
9.	c		
10.	c	h	
11.	c	h	
12.	a		
13.	b		
14.	a	h	
15.	d	h	
16.	c	h	
17.	c	h	
18.	d		
19.	d	h	
20.	a	h	
21.	d	h	
22.	d	h	
23.	c		
24.	b	h	
25.	c		



No. _____

Date: _____

Nama: Zivany Marianti kelas: 4B

1.	A	8	B: 17
2.	B	8	
3.	B		
4.	C	8	68
5.	A		1.
6.	A	8	
7.	D	8	
8.	C	8	
9.	B	8	
10.	B		
11.	C	8	
12.	C	8	
13.	A		
14.	A	8	
15.	O	8	
16.	C	8	
17.	C		
18.	B		
19.	D	8	
20.	A	8	
21.	D	8	
22.	D	8	
23.	B		
24.	B	8	
25.	C		



Lampiran 11. Postest

Hairil 4B

Hairil 4B

Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar.

1. Pembagi dari suatu bilangan disebut ...

- A. Faktor
- B. Bilangan Prima
- C. Kelipatan
- D. Bilangan bulat

8

92

2. KPK dari 2 dan 6 adalah ...

- A. 2
- B. 6
- C. 4
- D. 8

8

B: 23

3. Faktor dari 15 adalah ...

- A. 1, 5, 15
- B. 1, 3, 15
- C. 1, 3, 5, 15
- D. 1, 3

8

4. Faktor persekutuan dari 25 dan 30 adalah ...

- A. 1, 2, 3, 4, 5, 6
- B. 1, 2, 5
- C. 1, 5
- D. 1

8

5. Faktor persekutuan dari 15 dan 30 adalah

- A. 1, 2, 3, 4, 6
- B. 1, 3, 5, 15
- C. 1, 2, 5, 6
- D. 2, 4, 5

8

6. Kelipatan 4 antara 20 dan 40 yang habis dibagi 81 adalah

- A. 24, 32
- B. 24, 28, 32, 36
- C. 28, 36
- D. 24, 32, 36, 40

/

Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar.

1. Pembagi dari suatu bilangan disebut ...

- A. Faktor
- B. Bilangan Prima
- C. Kelipatan
- D. Bilangan bulat



96
=

2. KPK dari 2 dan 6 adalah ...

- A. 2
- B. 6
- C. 4
- D. 8



B: 24

3. Faktor dari 15 adalah ...

- A. 1, 5, 15
- B. 1, 3, 15
- C. 1, 3, 5, 15
- D. 1, 3



4. Faktor persekutuan dari 25 dan 30 adalah ...

- A. 1, 2, 3, 4, 5, 6
- B. 1, 2, 5
- C. 1, 5
- D. 1



5. Faktor persekutuan dari 15 dan 30 adalah

- A. 1, 2, 3, 4, 6
- B. 1, 3, 5, 15
- C. 1, 2, 5, 6
- D. 2, 4, 5



6. Kelipatan 4 antara 20 dan 40 yang habis dibagi 81 adalah

- A. 24, 32
- B. 24, 28, 32, 36
- C. 28, 36
- D. 24, 32, 36, 40



Nama : Zivana Mariani
Kelas : 4B

Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar.

1. Pembagi dari suatu bilangan disebut ...

- A. Faktor
- B. Bilangan Prima
- C. Kelipatan
- D. Bilangan bulat

8

92
=.

2. KPK dari 2 dan 6 adalah ...

- A. 2
- B. 6
- C. 4
- D. 8

8

B : 23

3. Faktor dari 15 adalah ...

- A. 1, 5, 15
- B. 1, 3, 15
- C. 1, 3, 5, 15
- D. 1, 3

8

4. Faktor persekutuan dari 25 dan 30 adalah ...

- A. 1, 2, 3, 4, 5, 6
- B. 1, 2, 5
- C. 1, 5
- D. 1

/

5. Faktor persekutuan dari 15 dan 30 adalah

- A. 1, 2, 3, 4, 6
- B. 1, 3, 5, 15
- C. 1, 2, 5, 6
- D. 2, 4, 5

8

6. Kelipatan 4 antara 20 dan 40 yang habis dibagi 81 adalah

- A. 24, 32
- B. 24, 28, 32, 36
- C. 28, 36
- D. 24, 32, 36, 40

/

Lampiran 12. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : IV / Ganjil
Materi Pokok : Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam interaksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya.

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompotensi Dasar	Indikator
3.6	Menjelaskan dan menentukan kelipatan persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK), faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan atau lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menentukan faktor persekutuan dan faktor persekutuan dua bilangan atau lebih. 3.6.2 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK), faktor persekutuan terbesar (FPB)

		dari dua bilangan atau lebih.
--	--	-------------------------------

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih.
2. Siswa dapat menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK).
3. Siswa dapat menggunakan beberapa cara untuk menentukan FPB dan KPK dari beberapa bilangan.

◆ **Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Nasionalis, Mandiri, Integritas**

D. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : saintifik

Strategi : cooperative learning

Teknik : example non example

Metode : ceramah, penugasan

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas. (religius dan integritas) 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya 	10 menit

	<p>cita-cita.</p> <p>4. Menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>5. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya.</p> <p>6. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah dilakukan. (Mandiri)</p> <p>7. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membantu peserta menentukan kelipatan dan faktor bilangan <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan kelipatan dan faktor dari masing-masing bilangan yang diberikan. <i>Mandiri</i> ➤ Guru membantu siswa memahami menentukan faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih dengan menggunakan media video animasi. ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk menentukan faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih dengan menggunakan media 	<p>150 menit</p>

	<p>video animasi. <i>Mandiri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik untuk menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih menggunakan media video animasi. ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau menggunakan media video animasi. ➤ Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal FPB dan KPK dengan menggunakan media video animasi. 	
	<p>A. Ayo renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang hal-hal baru yang mereka pelajari pada hari tersebut ➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar tentang hal-hal menarik yang siswa alami pada hari tersebut. <p>B. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>C. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh ketua kelas. (religius)</p>	15 menit

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Media video animasi berbasis canva

G. MATERI PEMBELAJARAN

- Faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih
- FPB dan KPK dua bilangan atau lebih

H. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : saintifik
- Metode : ceramah, penugasan

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dan tes pengetahuan rubric penilaian sebagai berikut

1. Penilaian sikap : lembar observasi
2. Penilaian pengetahuan : tes tes
3. Penilaian Keterampilan : unjuk kerja

A. Penilaian sikap

Penilaian sikap : disiplin tanggung jawab, peduli.

No .	Nama Siswa	Disiplin				Tanggung jawab				Peduli			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	M B	SM	BT	M T	MB	SM
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													

Ket. BT = Belum Terlihat, MT= Mulai Terlihat, MB= Mulai Berkembang, SM= Sering Membudaya

**Mengetahui,
Guru Kelas IV**

(Nani Suarni, S.Pd)

NIP. 19691028199606

Lampiran 13. Dokumentasi



Pemberian Surat Kepada Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang



Wali Kelas IVA (Ahli Media)



Wali Kelas IV B



Pembagian Lembar Angket Respon Siswa (Uji Coba Terbatas Kelas IV A)



Menampilkan media video animasi (Uji coba lapangan kelas IV B)



Pembagian soal *pretest* dan *posttest* (uji coba lapangan kelas IV B)