

## *Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media*

### **LEMBAR VALIDASI MEDIA KANTONG AJAIB DORAEMON OPERASI HITUNG BILANGAN PENJUMLAHAN TEKNIK MENYIMPAN**

Satuan Pendidikan : MI YKUI Sekargadung, Dukun, Gresik  
Kelas /Semester : II/I  
Tema : 1 Hidup Rukun  
Sub Tema : 4 Hidup Rukun di Masyarakat  
Pembelajaran : 1  
Muatan /Materi : Matematika/ Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan  
Teknik  
Menyimpan  
Nama Validator : Nanang Khoirul Umam, M.Pd.  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon untuk  
Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan  
Penjumlahan Teknik Menyimpan

#### **Petunjuk Pengisian:**

##### **A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan pada media kantong ajaib doraemon.

##### **B. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kantong ajaib doraemon dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

**Tabel Penilaian Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan dan konten	a. komposisi warna yang digunakan pada media pembelajaran kantong ajaib doraemon sesuai dengan gambar dan menarik.				✓
		b. tampilan dan penggunaan media kantong ajaib doraemon memiliki keunikan yang menarik.				✓
		c. tata letak gambar, dan kantong bilangan sesuai dengan nilai tempat yang ada pada media kantong ajaib doraemon.			✓	
2.	Karakteristik	a. media pembelajaran kantong ajaib doraemon memiliki kepraktisan (mudah digunakan kapan saja dan dimana saja).			✓	
		b. media pembelajaran kantong ajaib doraemon memiliki ketahanan dalam jangka waktu yang panjang.			✓	
3.	Kemudahan Dalam Penggunaan	a. Kemudahan dalam membuka, media kantong ajaib doraemon.				✓
		b. Kemudahan dalam menempelkan dan melepaskan kantong bilangan yang ada di media kantong ajaib doraemon.		✓		

		c. Kemudahan untuk membuat media pembelajaran kantong ajaib doraemon.			✓	
--	--	---	--	--	---	--

**Keterangan Skor Penilaian :**

- 1 : Tidak Baik = belum dapat digunakan dan memerlukan revisi  
2 : Kurang Baik = dapat digunakan dan memerlukan revisi  
3 : Cukup Baik = dapat digunakan dan memerlukan sedikit revisi  
4 : Baik = dapat digunakan dan tanpa revisi

**Komentar/saran:**

1. Tempat untuk menempel bilangan rebaliknya ke bawah
2. kantong bilangan diperbesar supaya mempermudah memarukkan bilangan 2 / angka besar

Gresik 20 Juli 2020

Validator

Ahli desain Media



**Nanang Khoirul Umam M.Pd**  
NIP. 0441602193

## *Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi*

### **LEMBAR VALIDASI MATERI KANTONG AJAIB DORAEMON OPERASI HITUNG BILANGAN PENJUMLAHAN TEKNIK MENYIMPAN**

Satuan Pendidikan : MI YKUI Sekargadung, Dukun, Gresik  
Kelas /Semester : II/1  
Tema : 1 Hidup Rukun  
Sub Tema : 4 Hidup Rukun di Masyarakat  
Pembelajaran : 1  
Muatan /Materi : Matematika/ Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan  
Teknik  
Menyimpan  
Nama Validator : Nur Kholilah, S.Pd.  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon untuk  
Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan  
Penjumlahan Teknik Menyimpan

#### **Petunjuk Pengisian:**

##### **C. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan pada media kantong ajaib doraemon.

##### **D. Petunjuk Penilaian**

3. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kantong ajaib doraemon dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
4. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
5. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

**Tabel Penilaian Materi**

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1.	Relevansi	a. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pada KD 3.3 menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.			✓	
		b. Media kantong ajaib doraemon relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓
		c. Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
2.	Keakuratan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
		b. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓
3.	Kelengkapan Sajian	a. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓	
4.	Konsep Dasar Materi Kesesuaian	a. Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran kantong ajaib doraemon dengan pokok bahasan, yakni operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan.				✓
		b. Penggunaan media membantu memperjelas materi				✓
		c. Penggunaan media sesuai dengan				

		materi				✓
		d. Penyusunan materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah diingat peserta didik.				✓

**Keterangan Skor Penilaian :**

- 1 : Tidak Baik = belum dapat digunakan dan memerlukan revisi  
 2 : Kurang Baik = dapat digunakan dan memerlukan revisi  
 3 : Cukup Baik = dapat digunakan dan memerlukan sedikit revisi  
 4 : Baik = dapat digunakan dan tanpa revisi

**Komentar/saran:**

Kantong bilangan di perbesar lagi  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Gresik... 21-7-2020

Validator  
(Ahli Materi)



Nur Kholilah, S.Pd.



### *Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Desain Media*

#### **LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA KANTONG AJAIB DORAEMON OPERASI HITUNG BILANGAN PENJUMLAHAN TEKNIK MENYIMPAN**

Satuan Pendidikan : MI YKUI Sekargadung, Dukun, Gresik  
Kelas /Semester : II/I  
Tema : 1 Hidup Rukun  
Sub Tema : 4 Hidup Rukun di Masyarakat  
Pembelajaran : 1  
Muatan /Materi : Matematika/ Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan  
Teknik  
Menyimpan  
Nama Validator : Khilyatin Nisfah, S.Pd.  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon untuk  
Pembelajaran  
Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan  
Teknik  
Menyimpan

#### **Petunjuk Pengisian:**

##### **A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan pada media kantong ajaib doraemon.

##### **B. Petunjuk Penilaian**

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kantong ajaib doraemon dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

**Tabel Penilaian Ahli Desain Media**

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Umum	a. Desain media sesuai dengan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan.				✓
		b. Desain media sesuai dengan konsep operasi hitung bilangan penjumlahan.				✓
		c. Pengemasan media sesuai integrasi materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan.				✓
		d. Desain media menarik dilihat				✓
2.	Tampilan Khusus	a. Pemilihan warna dalam media				✓
		b. Pemilihan media yang unik				✓
3.	Penyajian Media	a. Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan				✓
		b. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa			✓	

**Keterangan Skor Penilaian :**

- 1 : Tidak Baik = belum dapat digunakan dan memerlukan revisi  
 2 : Kurang Baik = dapat digunakan dan memerlukan revisi  
 3 : Cukup Baik = dapat digunakan dan memerlukan sedikit revisi  
 4 : Baik = dapat digunakan dan tanpa revisi



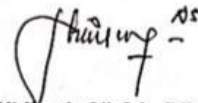
**Komentar/saran:**

Media yg digunakan sdh bagus, sudah memenuhi kriteria dan sesuai dengan materi yg disampaikan, hanya saja untuk mengembangkan minat belajar siswa dibutuhkan ide dan kreativitas pengajar.

Gresik... 21 Juli 2020

Validator

Ahli desain Media



Khilvatin Nisfah, S.Pd.

#### *Lampiran 4 Silabus*

### **SILABUS PEMBELAJARAN**

Tema/Subtema : Tema 1/ Subtema4

pembelajaran/Muatan : 1/ Matematika

Kelas/ Semester : II (dua)/ 1(satu)

Standar Kompetensi : 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

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 sekolah sekolah.

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.

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	Operasi hitung bilangan penjumlahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi.</li> <li>2. Pembagian kelompok</li> <li>3. Membaca materi bahan bacaan.</li> <li>4. Kegiatan pembelajaran kantong ajaib doraemon</li> <li>5. Mengulang materi</li> <li>6. Pemberian penghargaan</li> <li>7. Guru memberikan penegasan terhadap hasil penyelesaian siswa.</li> </ol>	<p><b>Matematika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan penjumlahan dua bilangan cara panjang dengan tepat.</li> <li>• Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan tepat</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• obyektif</li> </ul> </li> <li>2. Non tes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian sikap</li> </ul> </li> </ol>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Siswa Tema : <i>Hidup Rukun</i> Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).</li> <li>- Teks cerita tentang hidup rukun</li> <li>- Kantong ajaib doraemon</li> </ul>

Gresik, 01 Juli 2020

Peneliti

Diah Ariftun Nisak



**Lampiran 5 RPP**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: MI YKUI Sekargadung
Kelas / Semester	: II / 1
Tema 1	: Hidup Rukun
Sub Tema 4	: Hidup Rukun di Masyarakat
Pembelajaran Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2x35 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 dan sekolah 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)**

**Bahasa Indonesia**

- 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun
- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.

**SBdP**

- 3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan bahan buatan dalam berkarya



4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.

### **Matematika**

3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.

## **C. IDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

### **Matematika**

- Melakukan penjumlahan dua bilangan cara panjang dengan tepat.
- Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan tepat

## **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Melalui media pembelajaran kantong ajaib doraemon, siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan cara panjang dengan tepat.
- Melalui media pembelajaran kantong ajaib doraemon, siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan tepat.

## **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- Melakukan penjumlahan dua bilangan teknik menyimpan dengan cara panjang.

## **F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
3. Model : Kooperatif tipe STAD

## **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta	10 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mengamati gambar tentang gotong royong warga membersihkan lingkungan tempat tinggal. Peserta didik memperoleh pemahaman mengenai hidup rukun di masyarakat. Guru juga dapat membawa gambar lain atau foto-foto yang menggambarkan kegiatan gotong royong warga.</li> <li>▪ Peserta didik menandai gambar-gambar di Buku Siswa yang menunjukkan kerukunan di masyarakat. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang kegiatan seperti itu yang pernah dilihatnya di lingkungan sekitar.</li> <li>▪ Peserta didik dipancing untuk bercerita mengenai hal tersebut. Guru membimbing dengan pertanyaan agar peserta didik mau bercerita.</li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Hidup Rukun</i>".</li> <li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik</li> </ul>	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengenai materi yang akan disampaikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membagi peserta didik menjadi kelompok.</li> <li>▪ Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.</li> <li>▪ Guru membagikan materi bahan bacaan ke setiap kelompok.</li> <li>▪ Guru meminta peserta didik untuk membaca materi bahan bacaan yang diberikan guru.</li> <li>▪ Guru memberikan instruksi kepada peserta didik mengenai media pembelajaran kantong ajaib doraemon yang akan dilakukan.</li> <li>▪ Siswa menuliskan bilangan tiga angka yang ditunjukkan oleh gambar kubus satuan.</li> <li>▪ Siswa berlatih menghitung menggunakan media kantong ajaib doraemon yang digunakan dengan operasi penjumlahan menyimpan.</li> <li>▪ Siswa berlatih menentukan jumlah dan selisih bilangan. (Penilaian Matematika KD 3.3)</li> <li>▪ Siswa mengerjakan latihan yang ada di Buku Siswa.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> </ul>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> <li>Guru memberikan salam penutup.</li> </ul>	

## H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Teks cerita tentang hidup rukun
- Kantong ajaib doraemon

## I. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

### 2. Bentuk Instrumen Penilaian

#### a. Sikap

Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

Contoh Format Jurnal untuk Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.		...			
2.		...			
3.		...			
...		dan seterusnya			

#### b. Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian: 100

Penilaian :  $\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

Paduan Kontroversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB ( Sangat Baik )
66 – 80	B	B ( Baik )
51 – 65	C	C ( Cukup )
0 – 50	D	K ( Kurang )

Contoh Rubrik:

1) Matematika

Melakukan Operasi Penjumlahan

Kriteria	Skor
Semua masalah penjumlahan diselesaikan dengan benar.	4
Setengah atau lebih masalah penjumlahan diselesaikan dengan benar.	3
Kurang dari setengah masalah penjumlahan diselesaikan dengan benar.	2
Belum ada masalah penjumlahan yang diselesaikan dengan benar.	1

Gresik, 01 Juli 2020

Peneliti

Diah Aifatun Nisak

**Lampiran 6 Kisi-kisi Soal Materi**

**KISI-KISI SOAL**

No	Indikator	Materi	Soal	Kunci Jawaban	skor
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan penjumlahan dua bilangan cara panjang dengan tepat.</li> <li>Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan tepat</li> </ul>	Operasi hitung bilangan penjumlahan menyimpan	$56 + 19 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 56 \\ + 19 \\ \hline 75 \end{array}$	20
2.			$35 + 27 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 35 \\ + 27 \\ \hline 62 \end{array}$	
3.			$43 + 48 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 43 \\ + 48 \\ \hline 91 \end{array}$	
4.			$28 + 58 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 28 \\ + 58 \\ \hline 86 \end{array}$	
5.			$62 + 18 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 62 \\ + 18 \\ \hline 80 \end{array}$	
6.			$49 + 16 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 49 \\ + 16 \\ \hline 62 \end{array}$	
7.			$57 + 24 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 57 \\ + 24 \\ \hline 81 \end{array}$	
8.			$24 + 29 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 24 \\ + 29 \\ \hline 53 \end{array}$	
9.			$51 + 19 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 51 \\ + 19 \\ \hline 70 \end{array}$	
10.			$38 + 47 = \dots$	$\begin{array}{r} 1 \\ 38 \\ + 47 \\ \hline 85 \end{array}$	

*Lampiran 8 Lembar Soal*

**Lembar Soal**

1.  $56 + 19 = \dots$

2.  $35 + 27 = \dots$

3.  $43 + 48 = \dots$

4.  $28 + 58 = \dots$

5.  $62 + 18 = \dots$

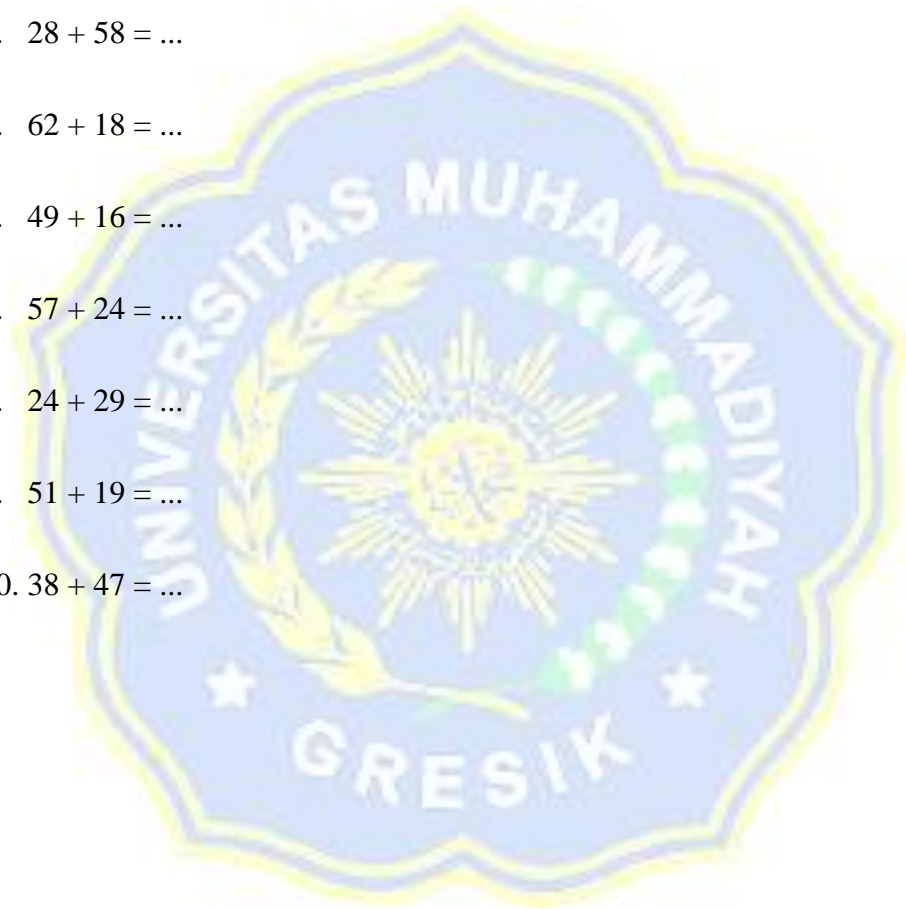
6.  $49 + 16 = \dots$

7.  $57 + 24 = \dots$

8.  $24 + 29 = \dots$

9.  $51 + 19 = \dots$

10.  $38 + 47 = \dots$





*Lampiran 8 Kunci Jawaban*

**KUNCI JAWABAN**

$$1. \frac{1}{56} + \frac{19}{75}$$

$$6. \frac{1}{49} + \frac{16}{62}$$

$$2. \frac{1}{35} + \frac{27}{62}$$

$$7. \frac{1}{57} + \frac{24}{81}$$

$$3. \frac{1}{43} + \frac{48}{91}$$

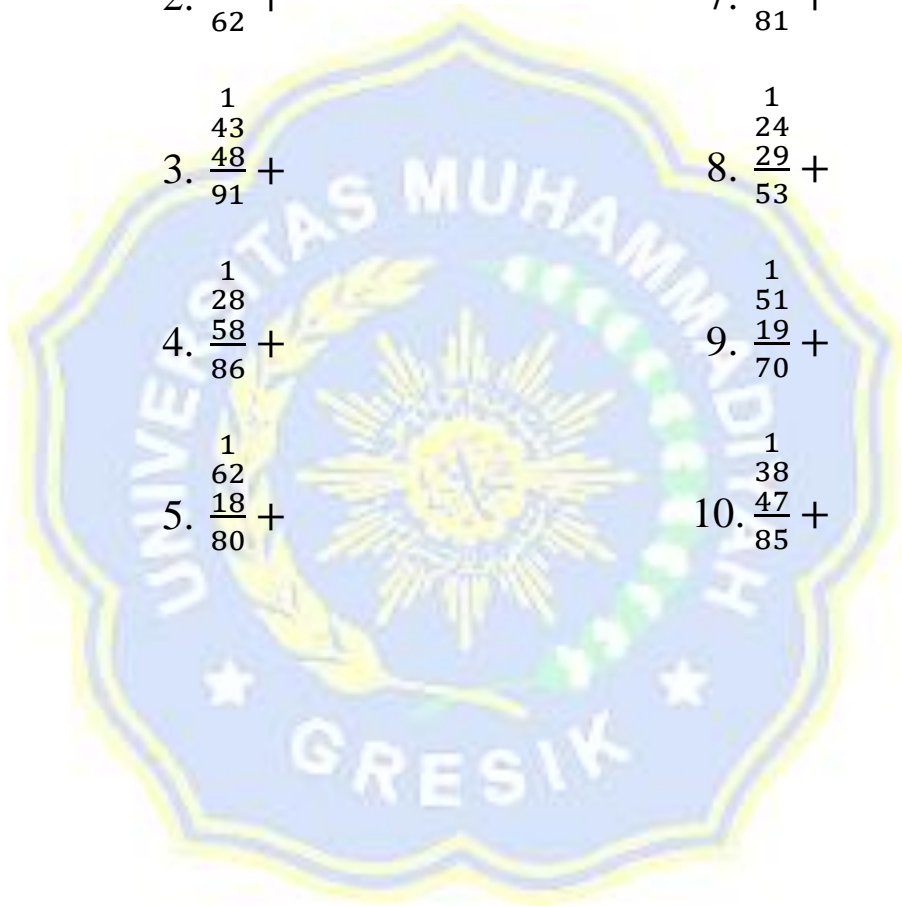
$$8. \frac{1}{24} + \frac{29}{53}$$

$$4. \frac{1}{28} + \frac{58}{86}$$

$$9. \frac{1}{51} + \frac{19}{70}$$

$$5. \frac{1}{62} + \frac{18}{80}$$

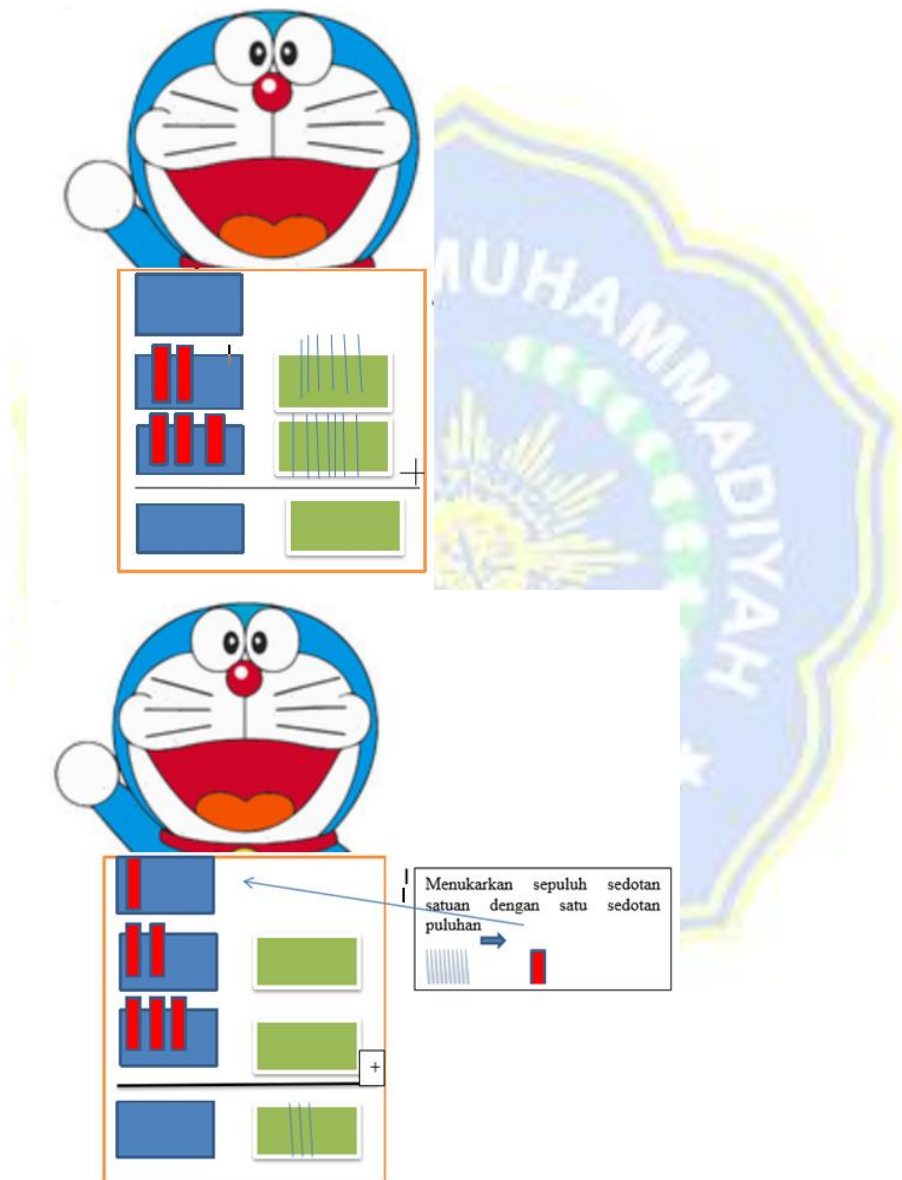
$$10. \frac{1}{38} + \frac{47}{85}$$



*Lampiran 9 Rancangan Media Kantong Ajaib Doraemon*

**Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Pembelajaran  
Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan  
Teknik Menyimpan**

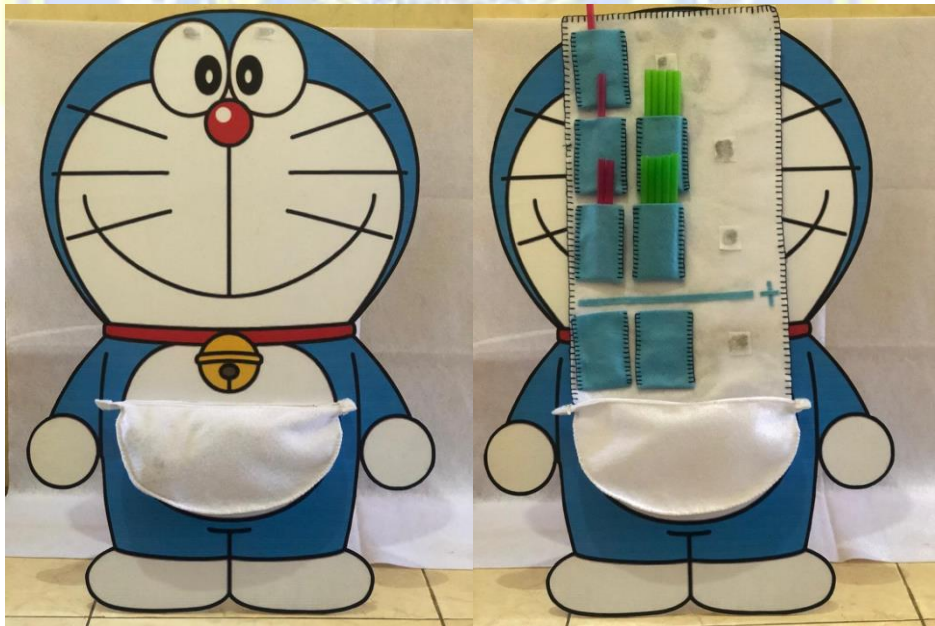
**1. Gambar Media Kantong Ajaib Doraemon**



## 2. Kerangka Media Kantong Ajaib Doraemon



## 3. Hasil Produk Akhir



## Materi

Ayo Berlatih



Udin dan Mutiara membuat prakarya dari biji-bijian.

Udin menggunakan biji-bijian hingga 239 butir.

Sedangkan Mutiara sebanyak 185 butir.

Banyak biji-bijian dapat digambarkan dengan kubus satuan.

Udin			
Mutiara			
Jumlah	4	2	4

Jumlah biji-bijian yang digunakan Udin dan Mutiara adalah .....

Berapakah selisih biji-bijian yang digunakan Udin dan Mutiara?

$$\begin{array}{r}
 \dots \\
 239 \\
 \underline{185} \\
 \dots
 \end{array}$$

Kurangkan satuannya ..... - ..... = .....  
 3 tidak bisa dikurangi 8  
 Pinjam 1 ratusan (100) dari 2 ratusan  
 Sehingga, ..... - ..... = .....

2 ratusan telah dipinjam 1 ratusan, sisa 1 ratusan Sehingga, ..... - ..... =

.....

*Lampiran 11 Dokumentasi Proses Validasi*



**Validasi Materi**



**Validasi desain media**