

EXSECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIC PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DI KELAS IV SD

Oleh :
SRI TANIA UTARI
NPM : 1610013411124

acc
3 November 2020



acc
4 November 2020



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
ARTIKEL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN
SAINTIFIC PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

**Oleh :
SRI TANIA UTARI
NPM : 1610013411124**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Pendekatan *Saintific* pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* di Kelas IV SD**” Untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, 03 November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing 2



Rieke Alyusfitri, M.Si

Utari, Sri Tania. 2020. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Pendekatan *Saintific* pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* di Kelas IV SD” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: 1. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

2. Rieke Alyusfitri, M.Si

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi guru dan siswa melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengola logika melalui serangkaian peristiwa yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran matematika siswa kurang memahami konsep pada saat guru menjelaskan materi. Siswa juga mudah lupa apa yang diajarkan oleh guru, sehingga kurangnya interaksi di dalam kelas antara guru dengan siswa. Hal ini juga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT sebagai media pada proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan Media Interaktif Berbasis Pendekatan *Saintific* pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* di Kelas IV SD.

Jenis Penelitian ini adalah pengembangan atau (R&D). Model pengembangan adalah dengan pendekatan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan penulis hanya sampai tahap 3-D yaitu *define, design, develop*. Penelitian meliputi angket validasi dan angket praktikalitas. Media pembelajaran matematika divalidasi oleh 3 orang dosen, serta diuji cobakan kepada 1 orang guru dan 5 orang siswa.

Hasil Penelitian Pengembangan Media Interaktif Berbasis Pendekatan *Saintific* pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* di Kelas IV SD memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase 84,17% dan untuk praktikalitas oleh guru memperoleh rata-rata persentase 98,44% dengan kategori sangat praktis serta praktikalitas oleh siswa memperoleh rata-rata persentase 94,67% dengan kategori sangat praktis. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Pendekatan *Saintific* pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* di Kelas IV SD” memenuhi kriteria valid dan sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendekatan *Saintific*, Matematika, *Macromedia Flash*

Utari, Sri Tania. 2020. *"Development of Interactive Media Based on a Scientific Approach in Mathematics Learning Using Macromedia Flash in Class IV SD"*
Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisors: 1. SyafniGustina Sari, S.Pd.,M.Pd
2. RiekeAlyusfitri, M.Si

Mathematics learning is the process of teacher-student interaction involving the development of thinking patterns and managing logic through a series of events that are deliberately created by the teacher with various methods so that students can carry out learning activities effectively and efficiently. In learning mathematics students do not understand the concept when the teacher explains the material. Students also easily forget what the teacher taught, resulting in a lack of interaction in the classroom between teachers and students. This also results in students having difficulty solving math problems. Lack of use of IT-based technology as a medium in the learning process. From these problems, it is necessary to develop interactive media based on a scientific approach to mathematics learning using Macromedia Flash in Grade IV SD.

This type of research is development or (R&D). The development model is a 4-D approach, namely define, design, develop, and disseminate. However, due to time constraints and the writer's ability, it only reached the 3-D stage, namely define, design, develop. The research includes a validation questionnaire and a practicality questionnaire. Medial mathematics learning was validated by 3 lecturers, and tested on 1 teacher and 5 students.

The results of the research on Interactive Media Development based on the Scientific Approach in Mathematics Learning using Macromedia Flash in Class IV SD meet the valid criteria with an average percentage of 84.17% and for practicality the teacher obtains an average percentage of 98.44% with the very practical category and practicality by students obtained an average percentage of 94.67% with the very practical category. From these data it can be concluded that "Interactive Media Development Based on the Scientific Approach in Mathematics Learning Using Macromedia Flash in Class IV SD" fulfills the valid and very practical criteria, so it can be used in learning in grade IV of Elementary School.

Keywords: Learning Media, Scientific Approach, Mathematics, MacromediaFlash

DAFTAR PUSTAKA

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenada Media