

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL *DRILL* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS IV SD

**Oleh : ANDIKA
PUTRA NPM
1610013411073**



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

**HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL
DRILL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN
RUANG KELAS IV SD**

**Disusun Oleh :
ANDIKA PUTRA
1610013411073**

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Padang, November 2020

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hendra Hidayat, M.Pd



Daswarman, S.T., M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Andika Putra. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Drill Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas Iv Sd”.

**Pembimbing : 1. Dr. Hendra Hidayat, M.Pd
2. Daswarman, S.T., M.Pd**

Menurut Rusman (2012:85) Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Abdurrahman, (2012:202) matematika adalah simbol yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan ruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Rusman, (2012:103) menyatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. Menurut Rusman, (2012:162-163) fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya: Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran, Sebagai pengarah dalam pembelajaran, Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Sejalan dengan itu Rusman (2011: 116) mengatakan Tutorial di definisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikrokomputer untuk tutorial pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang memenuhi kriteria yang sangat valid. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan(*Research and Deveopment*). Model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu *define, disign, develop, dan disseminate*. Pada penelitian ini hanya dibatasi sampai di tahap *develop* yakni sampai pada tahap validitas. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi. Media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran Matematika divalidasi oleh 2 orang dosen dan 1 orang guru kelas IV SDN 16 Surau Gadang. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas IV SD menggunakan formula Aiken V memenuhi kriteria valid dengan nilai 0,80 dari aspek materi, 0,82 dari aspek media, serta 0,90 dari aspek penilaian guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Matematika khususnya dikelas IV untuk materi bangun ruang di Sekolah Dasar. Dengan demikian diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran pada saat di kelas serta dapat mengetahui bagaimana tata cara dalam pengembangan yang baik dan berkualitas untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik bagi peserta didik.

Katakunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif Matematika, Model Drill, Lectora Inspire

Andika Putra. 2020. "Development of Interactive Learning Media Based on Drill Model in Mathematics Build Space Materials for Grade IV Elementary School".

**Advisors: 1. Dr. Hendra Hidayat, M.Pd
2. Daswarman, S.T., M.Pd**

According to Rusman (2012: 85) Learning is an activity that can be done psychologically or physiologically. Abdurrahman, 2012: 202) mathematics is a symbol whose practical function is to express quantitative relationships and space, while its theoretical function is to facilitate thinking. Learning is defined as an effort that deliberately involves and uses professional knowledge possessed by teachers to enable someone to achieve curriculum goals (Kosasih, 2014: 11). Rusman, (2012: 103) states that media is a tool that allows students to understand and understand something easily to remember it for a long time compared to the delivery of subject matter face-to-face and lectures without learning tools or media. According to Rusman, (2012: 162-163) the functions of learning media in learning include: As a tool in the learning process, As a component of the learning subsystem, As a guide in learning, As a game or to generate student attention and motivation. In line with that Rusman (2011:116) said Tutorial is defined as a special form of learning with qualified supervisors, the use of a microcomputer for learning tutorials.

This study aims to produce interactive learning media based on the drill model in Mathematics learning materials for building class IV SDN 16 Surau Gadang that meet very valid criteria. The type of research used is research and development (Research and Development). The research model used is the 4-D type, namely define, design, develop, and disseminate. In this research, it is only limited to the develop stage, namely up to the validity stage. This research instrument includes a validation sheet. The interactive learning media based on the drill model in Mathematics learning is validated by 2 lecturers and 1 grade IV teacher at SDN 16 Surau Gadang. Based on the results of research on the development of interactive learning media based on the drill model using the Lectora Inspire application for grade IV SD students using the Aiken V formula, it meets the valid criteria with a value of 0.80 from the material aspect, 0.82 from the media aspect, and 0.90 from the assessment aspect. teacher. So, it can be concluded that the interactive learning media based on the drill model fulfills the very valid criteria to be used as a medium in mathematics learning, especially in class IV for building material in elementary schools. Thus it is hoped that it can help in the learning process in class and can find out how the procedures for good and quality development to produce good learning media for students.

Keywords: development, interactive mathematics learning media, drill model, lectora inspire

BIBLIOGRAPHY

- Abdurrahman. (2012). Education of Children with Learning Difficulties. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kosasih. (2014). Learning and Learning Strategies 2013 Curriculum Implementation. Bandung:
- Abdurrahman. (2012). *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64

Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.

Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta Professionalism. Bandung: Alfabeta.

Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132

Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66

Yrama Widya.