

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL *PROBLEM  
BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA* PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SEGIBANYAK UNTUK KELAS  
IV SD NEGERI 45 GANTING**

Oleh :

**TIWI AULIA SAFITRI  
NPM: 1710013411076**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2021**

## Executive Summary

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SEGIBANYAK UNTUK KELAS IV SD NEGERI 45 GANTING**

Disusun oleh :

**TIWI AULIA SAFITRI**  
NPM: 1710013411076

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora* Pada Pembelajaran Matematika Materi Segibanyak Untuk Kelas IV SD Negeri 45 Ganting" untuk persyaratan wisuda juni 2021

Padang, 30 Maret 2021

Disetujui oleh

Pembimbing



Dra. Zulfia Azzahra, M.Pd

## Executive Summary

Safitri, A. S. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora* Pada Pembelajaran Matematika Materi Segibanyak Kelas IV SD Negeri 45 Ganting”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd**

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional, bahan ajar berupa buku paket dan LKS matematika serta belum adanya media pembelajaran terutama berbasis aplikasi komputer. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora* Pada Pembelajaran Matematika Materi Segibanyak Kelas IV SD Negeri 45 Ganting”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yaitu *define, design, develop, disseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai tahap *develop* atau 3-D. Subjek uji coba penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 45 Ganting sebanyak 21 orang siswa dengan materi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validitas dan praktikalitas media *lectora*. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil angket yang dibagikan pada akhir pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata validitas secara keseluruhan yaitu 85,075% dengan kategori valid sedangkan rata-rata nilai praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 91,7% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata nilai praktikalitas oleh siswa memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* ini valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 45 Ganting.

---

Kata Kunci: Pengembangan, *problem based learning*, *lectora*, matematika

## **Executive Summary**

Safitri, A. S. 2021. "Development of Learning Media Based on Problem Based Learning Model Using the Lectora Application in Mathematics Learning Materials for Class IV SD Negeri 45 Ganting". Elementary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Bung Hatta.

### **Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd**

Mathematics is the science of logic, regarding forms, structures, quantities and concepts that are related to one another. Mathematics is a science that studies how to think rationally and makes sense in obtaining concepts.

In the learning process the teacher uses conventional methods, teaching materials in the form of textbooks and math worksheets and the absence of learning media, especially computer-based applications. Based on this, the researchers conducted development research with the title "Development of Learning Media Based on Problem Based Learning Models Using the Lectora Application in Mathematics Learning Material for Class IV SD Negeri 45 Ganting".

This type of research is development research using the 4-D model, namely define, design, develop, disseminate. However, this research is only up to the develop or 3-D stage. The subjects of this research trial were all of the fourth grade students of SD N 45 Ganting, as many as 21 students with as much material as much as regular and as much as irregular. The data analysis technique used was the analysis of the results of the validity and practicality of the media lecturers. The data taken from this study are the results of a questionnaire taken from the final lesson.

The results showed that the overall validity average was 85.075% with the valid category, while the average practicality score by the teacher was 91.7% with the very practical category and the average practicality score by the students was 88% with the very practical category.

From the research results, it can be seen that the learning media based on the problem-based learning model using the lecture application is valid and very practical to be used in mathematics learning at SD Negeri 45 Ganting.

---

Keywords: Development, problem based learning, lectora, mathematics

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A & Susanto, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik Berbasis Aplikasi *Lectora* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PJKR IKIP Budi Utomo Malang. *SENALOG (Nomor 1 tahun 2019)*, 26.
- 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
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Amrina*, Z. (2014). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui *Problem Based Learning*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Al-Azhar. Jakarta : Rajawali Pers.  
*Eksakta (Nomor 1 tahun 2016)*, 39.
- Isrok'atun dan Amelia, R. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematika dalam Pembelajaran
- Mandasari, D., Kholilur R., & Riza, F. (2000). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire. Jurnal Pendidikan Islam. (Nomor 1 tahun 2000)*, 54.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi*. Vol 2. Hal 3.
- Rusmono. (2019). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu* :
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran di SD. *Jurnal Pensa (Nomor 2 tahun*
- 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