

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PENEMUAN TERBIMBING PADA MATERI PECAHAN  
UNTUK SISWA KELAS IV SDN 01 IX KOTO**

Oleh :

**MONI AFTARIANTI**

**NPM. 1710013411063**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

**2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### EXECUTIVE SUMMARY

#### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENEMUAN TERBIMBING PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN 01 IX KOTO

Disusun oleh:

**Moni Aftarianti**

**NPM. 1710013411063**

Artikel ini dibuat berdasarkan skripsi yang berjudul **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN 01 IX Koto** untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, 24 Agustus 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to be 'Arlina Yuza' with a date '24/8' written below it.

Arlina Yuza, S. Pd, M. Pd

## Executive Summary

Moni Aftarianti. 2021. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN 01 IX Koto. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing: Arlina Yuza, S. Pd, M. Pd**

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Mata pelajaran matematika diberikan selain untuk mendapatkan ilmu itu sendiri, matematika juga mengembangkan daya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Dalam proses pembelajaran di sekolah, Guru lebih memanfaatkan Buku, LKS dan papan tulis dalam proses pembelajaran. Guru cenderung tidak melakukan variasi dalam pendekatan, sehingga kurangnya variasi dalam proses belajar siswa SDN 01 IX Koto. Guru cenderung tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran matematika. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN 01 IX Koto.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *anlisy,design, development, implement and Evaluate*. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap *development*. Subjek uji coba multimedia pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN 01 IX Koto pada materi pecahan. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi, multimedia yang sudah dirancang dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 2 orang dosen Ahli. Dan tahap praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 9 orang siswa, setelah multimedia divalidasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran.

. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing ini termasuk dalam kriteria sangat valid dengan rata-rata validitas 91.25%, dari aspek materi 90% dan aspek tampilan media 92,5%. Multimedia yang dikembangkan juga termasuk dalam kriteria sangat praktis dengan rata-rata pratikalitas 96%, dari peserta didik 95% dan guru 97% .

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing ini memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu Multimedia dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.

~~Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Matematika.~~

## Executive Summary

Moni Aftarianti. 2021. "Development of Guided Discovery-Based Learning Multimedia on Fractions for Class IV Students of SDN 01 IX Koto. Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor: Arlina Yuza, S. Pd, M. Pd.**

Mathematics learning is the process of providing learning experiences to students through a series of planned activities so that students gain competence about the mathematical material being studied. Mathematics subjects are given in addition to gaining knowledge itself, mathematics also develops logical, analytical, systematic, critical, creative thinking and develops habitual patterns of working together in solving problems. In the learning process at school, teachers make more use of books, worksheets and blackboards in the learning process. Teachers tend not to vary in approach, so there is a lack of variation in the learning process of students at SDN 01 IX Koto. Teachers tend not to use technology in the mathematics learning process. Researchers conducted development research with the title Development of Guided Discovery-Based Learning Multimedia on Fractions for Grade IV Students of SDN 01 IX Koto

The type of research carried out is Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implement and evaluate. This research was only carried out until the development stage. Test subject This learning multimedia is for the fourth grade students of SDN 01 IX Koto on fractions. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. At the validation stage, the multimedia that has been designed is continued with validation activities by a validator consisting of 2 expert lecturers. And the practicality stage is carried out by 1 teacher and 9 students, after the multimedia is validated and deserves to be tested with the aim of knowing the level of practicality of learning multimedia.

Based on the results of the research, the development of guided discovery-based learning Multimedia is included in the very valid criteria with an average validity of 91.25%, from the material aspect 90% and the media display aspect 92.5%. The multimedia developed is also included in the very practical criteria with an average practicality of 96%, from 95% of students and 97% of teachers.

From the results of this study, it can be concluded that this guided discovery-based learning multimedia meets the criteria of being very valid and very practical to be used as one of the Multimedia in learning mathematics, especially fractions in grade IV Elementary School.

---

Keywords: Development, Learning Multimedia, Mathematics.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- 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
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- 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
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Tim Prodi PGSD. 2012. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Muhsetyo, Gatot. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Budiarta, I. W. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.4, No. 2. Hal 1-12.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11 (1), 12-26.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif* (4), 208-216.