

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
PENGUATAN MATERI PRA SYARAT FPB KPK KELAS IV SD NEGERI
45 GANTING**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

IKHSAN KENEDY LUKTI

NPM. 1710013411120



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

**HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMMARY**

Oleh:

IKHSAN KENEDY LUKTI

NPM. 1710013411120

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENGUATAN
MATERI PRA SYARAT FPB KPK KELAS IV SD NEGERI 45 GANTING**

Artikel ini berdasarkan Skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENGUATAN MATERI PRA SYARAT FPB KPK KELAS IV SD NEGERI 45 GANTING**” untuk persyaratan wisuda Oktober 2021.

Padang, 27 Agustus 2021

Di setujui oleh :

Pembimbing



Executive summary

Ikhsan Kenedy Lukti. 2021.” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Penguatan Materi Pra Syarat Fpb Kpk Kelas Iv Sd Negeri 45 Ganting”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
Pembimbing : Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd

Matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata *mathein* atau *matheneinyang* berarti belajar atau berpikir. Menurut Steinmezt 1923 (dalam Wahyudin, 2019), menyatakan bahwa Matematika adalah sains yang paling pasti, dan konklusi-konklusinya memberi ruang bagi bukti absolut. Tetapi ini terjadi demikian hanya karena matematika tidak berupaya untuk menarik konklusi-konklusi yang absolut. Semua kebenaran matematis bersifat relatif dan kondisional.

Menurut James dan James 1979 (dalam Nur Rahmah,2013:3), menyatakan bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Pada hakikatnya, matematika itu adalah sebuah simbol, dan bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis. Tujuan dari matematika itu adalah (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, (2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, (3) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi, (4) mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasi, konsep-konsep matematika tersusun secara hierarki, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks. Dalam penyusunan konsep tersebut, terdapat beberapa karakteristik yang harus dipelajari dalam matematika, yaitu : (1) abstrak, (2) aksiomatik, (3) deduktif. Proses berpikir matematika disebut aksiomatik karena pada dasarnya landasan berpikir matematika adalah kesepakatan-kesepakatan yang disebut aksioma. Matematika dikatakan bersifat deduktif, karena matematika disajikan secara aksiomatik menggunakan logika deduktif.

Berdasarkan pada pelaksanaan PLP yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 45 Ganting, Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan selama 3 bulan yaitu mulai dari tanggal 20 Juli 2020 sampai 17 Oktober 2020, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan sekolah juga memiliki LCD Proyektor hanya saja penggunaan multimedia interaktif belum diterapkan dalam pembelajaran SD Negeri 45 Ganting melaksanakan pembelajaran secara tatap muka namun hanya dari jam 07.30 – 11.00 WIB SD N 45 Ganting menerapkan protokol kesehatan seperti mencuci tangan sebelum masuk kelas, memakai masker, dan menyediakan *hand sanitizer* di setiap kelas. Pada saat pembelajaran, guru memulai kegiatan pembelajaran seperti biasa misalnya berdoa, absen, dan lain-lain. Namun pada saat pembelajaran, materi disampaikan atau dijelaskan oleh guru dengan waktu yang singkat dibantu dengan penggunaan buku paket matematika dan LKS. Setelah selesai pembelajaran guru memberikan siswa tugas untuk dirumah dan pada saat pelaksanaan PLP tersebut, didapat beberapa fakta diantaranya yaitu fakta pertama, guru masih menggunakan metode ceramah serta ada beberapa materi yang disampaikan melalui media papan tulis. Fakta kedua, guru menyampaikan materi hanya bersumber dari Buku paket dan LKS Matematika. Fakta ketiga, media pembelajaran tidak ada baik itu berupa gambar atau media lainnya apalagi penggunaan media berbasis aplikasi komputer. Permasalahan lainnya yaitu siswa belum memahami materi pra syarat FPB dan KPK dikarenakan guru tidak menyediakan media dalam pembelajaran dan siswa di SDN 45 Ganting mengalami kesulitan dalam hal memahami materi pra syarat FPB KPK.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara singkat pada saat pelaksanaan PLP tersebut dengan wali kelas IV bernama Bapak Saharuddin juga menyampaikan bahwa dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya mata pelajaran matematika materi FPB KPK, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif apalagi dengan kondisi pandemi covid yang membuat pembelajaran sering diliburkan sewaktu-waktu, guru menggunakan buku Paket Matematika dan LKS. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa tidak mampu memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, sistematis, dan tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2020/2021.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Trianto (dalam Saputri et al., 2015:4) menyatakan bahwa pengembangan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*, yaitu penganalisisan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada penelitian ini yang akan dilalui penelitian hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena mengingat keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran intraktif materi FPB KPK kelas IV SD. Penelitian pengembangan media pembelajaran intraktif ini dilaksanakan di SD N 45 Ganting. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 45 ganting yang berjumlah 21 orang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran intraktif materi FPB KPK untuk siswa kelas IV, dinyatakan termasuk kriteria sangat valid dengan validitas keseluruhan 88,5%, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas keseluruhan 90,78% (sangat praktis).

Berdasarkan hasil peneliti dapat media pembelajaran intraktif materi FPB KPK memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai sumber belajar pembelajaran matematika kelas IV SD.

Kata kunci : Pengembangan, Media Interaktif, FPB dan KPK

Ikhsan Kenedy Lukti. 2021." Development of Interactive Learning Media for Strengthening Pre-Requirement Material for Fpb Kpk Class IV SD Negeri 45 Ganting". Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd

Mathematics comes from the Latin mathematics which was originally taken from the Greek *mathematike* which means to study. The word *mathematike* is also related to the word *mathein* or *mathenein* which means learning or thinking. According to Steinmezt 1923 (in Wahyudin, 2019), states that Mathematics is the most certain science, and its conclusions make room for absolute evidence. But this is so only because mathematics does not attempt to draw absolute conclusions. All mathematical truths are relative and conditional.

According to James and James 1979 (in Nur Rahmah, 2013: 3), stated that Mathematics is the science of logic, regarding form, arrangement, magnitude and concepts related to one another. In essence, mathematics is a symbol, and is deductive (from general to specific) and is a logical and systematic science. The purpose of mathematics is (1) to train thinking and reasoning in drawing conclusions, (2) to develop creative activities that involve imagination, (3) to develop the ability to convey information, (4) to learn about order, about organized structures, concepts and concepts. Mathematics is arranged hierarchically, structured and systematic, starting from the simplest concepts to the most complex concepts. In formulating the concept, there are several characteristics that must be studied in mathematics, namely: (1) abstract, (2) axiomatic, (3) deductive. The process of mathematical thinking is called axiomatic because basically the foundation of mathematical thinking is agreements called axioms. Mathematics is said to be deductive, because mathematics is presented axiomatically using deductive logic.

Based on the PLP implementation that has been carried out by researchers at SD Negeri 45 Ganting, Lengayang District, Pesisir Selatan Regency for 3 months, starting from July 20, 2020 to October 17, 2020, information is obtained that the school has implemented the 2013 curriculum and the school also has an LCD projector. it's just that the use of interactive multimedia has not been implemented in learning SD Negeri 45 Ganting carries out face-to-face learning but only from 07.30 - 11.00 WIB SD N 45 Ganting applies health protocols such as washing hands before entering class, wearing masks, and providing hand sanitizers in each class. At the time of learning, the teacher starts learning activities as usual, such as praying, being absent, and so on. However, at the time of learning, the material was delivered or explained by the teacher in a short time assisted by the use of mathematics textbooks and worksheets. After finishing the lesson the teacher gave the students assignments to do at home and during the PLP implementation, several facts were obtained, including the first fact, the teacher still uses the lecture method and some material is delivered through the blackboard media. The second fact is that the teacher conveys material only from textbooks and Mathematics worksheets. The third fact is that there are no learning media, either in the form of pictures or other media, let alone the use of computer-based media applications. Another problem is that students do not understand the pre-requisites for FPB and KPK because teachers do not provide media in learning and students at SDN 45 Ganting have difficulty understanding the pre-requisites for KPK FPB.

These facts were also strengthened by the researcher conducting a brief interview during the PLP implementation with the fourth grade homeroom teacher named Mr. Saharuddin who also said that in

providing learning to students, especially the mathematics subject of KPK FPB material, teachers had not used interactive learning media, especially with the pandemic conditions. covid which makes learning often closed at any time, the teacher uses the Mathematics Package and LKS books. This can cause students to be unable to think logically, analytically, creatively, systematically, and unable to develop their potential and have an impact on student learning outcomes. The low student learning outcomes can be seen from the results of the Mid-Semester Examination (UTS) for the 2020/2021 school year.

The research model used in this study is Research and Development (R&D). According to Trianto (in Saputri et al., 2015:4) states that the development of this model consists of 4 stages of development, namely define, design, develop, and disseminate, namely analysis, design, development, and dissemination. In this study, only the development stage will be carried out due to the limited ability, time and cost. In this study, the product developed was an interactive learning media for the FPB KPK material for class IV SD. This research on the development of interactive learning media was carried out at SD N 45 Ganting. The subjects of this research trial were the fourth grade students of SD N 45 Ganting, totaling 21 people consisting of 12 male students and 9 female students.

Based on the results of research on the development of interactive learning media for KPK FPB material for grade IV students, it is stated that it is a very valid criterion with an overall validity of 88.5%, while the overall practicality average is 90.78% (very practical).

Based on the results of the researchers, the interactive learning media for the KPK FPB material met the criteria of being very valid and very practical to use as a learning resource for learning mathematics for grade IV elementary school.

Keywords: Development, Interactive Media, FPB and KPK