

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENDEKATAN SANTIFIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

*Di tulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
Zarvan Syafrian
NPM. 1710013411104



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh:

**ZARVAN SYAFRIAN
NPM. 1710013411104**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Androd* dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV Sekolah Dasar**” untuk persyaratan wisuda 2022

Padang, 4 Agustus 2022
Disetujui Oleh
Pembimbing



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

Executive Summary

Zarvan Syafrian, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta

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

Belajar adalah berubah, artinya usaha untuk mengubah tingkah laku sehingga dapat dikatakan bahwa belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan yang dimaksud tidak hanya pada penambahan pengetahuan saja tetapi juga dalam bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri, jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku seseorang. Dalam belajar seseorang harus di tuntut untuk siap, jika seseorang tidak siap untuk belajar maka apapun bentuk pembelajarannya, apapun metode, strategi, dan model pembelajaran bahkan sistem pembelajarannya tidak akan tercapai tujuan yang ingin di capai, terutama dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* serta menjadikan siswa kreatif dan inovatif. Dalam proses mengajar guru menggunakan metode pengajaran yang berbeda-beda. Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Ada bermacam-macam metode mengajar, seperti ceramah, diskusi, praktikum, demonstrasi, tanya jawab dan metode lainnya. Metode mengajar ini harus tepat agar siswa dapat menerima, menguasai dan bisa mengembangkan bahan pelajaran yang didapatkan dari guru. Bila metode yang digunakan guru kurang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan kurang lancar. Hal ini akan mempengaruhi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data yang biasanya melalui wawancara dan lembar angket.

hasil penelitian yang diperoleh bahwa Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* dengan Pendekatan Saintifik memenuhi kriteria Sangat Valid dengan skor rata-rata **86,28**, dan memenuhi kriteria Sangat Praktis dengan persentase rata-rata **93**.

Kata Kunci :Kreatif, Inovatif, Minat belajar Matematika

Executive Summary

Zarvan Syafrian, 2022. Development of *Android* with a Scientific Approach for Grade IV Elementary School. Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University

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

Learning is changing, meaning an attempt to change behavior so that it can be said that learning will bring about a change in the individual who learns. The change in question is not only in the addition of knowledge but also in the form of skills, skills, attitudes, understanding, self-esteem, interests, character, self-adjustment, clearly concerning all aspects of one's organism and behavior. In learning a person must be demanded to be ready, if someone is not ready to learn then whatever the form of learning, whatever methods, strategies, and learning models even the learning system will not achieve the goals to be achieved, especially in learning mathematics.

This study aims to determine the effect of students' interest in learning in the learning process by using *android* and making students creative and innovative. In the teaching process the teacher uses different teaching methods. The teaching method is a way / path that must be passed in teaching. There are various teaching methods, such as lectures, discussions, practicum, demonstration, question and answer and other methods. This teaching method must be appropriate so that students can receive, master and be able to develop learning materials obtained from the teacher. If the method used by the teacher is not appropriate, then the learning process will run less smoothly. This will affect student activities in the learning process. Great interest in learning tends to produce high achievement, on the contrary, less interest in learning will result in low achievement.

The type of data in this study is primary data, primary data is a data source that directly provides data from the first party to data collectors, usually through interviews and questionnaire sheets.

The results of the research obtained that the *Android* with a Scientific Approach meets the Very Valid criteria with an average score of **86.28**, and meets the criteria of Very Practical with an average percentage of **93**.

Keywords: Creative, Innovative, Interest in learning Mathematics