

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

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

MONI AFTARIANTI

NPM.1710013411063



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Moni Aftarianti

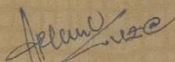
NPM : 1710013411063

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa
Kelas IV SDN 01 IX Koto


Disetujui untuk diajukan,

Pembimbing



(Arlina Yuza, S. Pd., M. Pd)

Mengetahui,

Dekan FKIP


Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Prodi PGSD

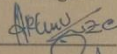
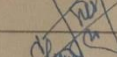
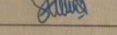

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Enam Belas** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Satu** bagi:

Nama Mahasiswa : Moni Aftarianti
NPM : 1710013411063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa
Kelas IV SDN 01 IX Koto


Tim Penguji

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Arlina Yuza, S. Pd, M. Pd (Ketua)	1. 
2.	Dra. Susi Herawati, M. Pd (Anggota)	2. 
3.	Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd (Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal: **16 Juni 2021**

Mengetahui,


Dekan FKIP
Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Prodi PGSD

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

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

Moni Aftarianti¹, Arlina Yuza¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : moniaftarian@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 01 IX Koto yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implement and Evaluate*. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap *development* karena keterbatasan waktu yang dibutuhkan. Instrumen penelitian ini meliputi lembar angket validasi dan praktikalitas (angket respon guru dan siswa). Multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing divalidasi oleh 2 orang dosen, sedangkan penilaian praktikalitas diperoleh dari 1 orang guru dan 9 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing untuk siswa kelas IV SD memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 91.25% dan kriteria sangat praktis dengan persentase penilaian 96%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD.

Kata Kunci : pengembangan, multimedia, penemuan terbimbing, pecahan.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
BAB II LANDASANTEORETIS	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran Matematika di SD.....	11
a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD.....	11
b. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD	12
2. Metode Penemuan Terbimbing.....	13
a. Pengertian Metode Penemuan Terbimbing	13
b. Kelebihan dan Kekurangan Penemuan Terbimbing	14
c. Langkah-langkah Penemuan Terbimbing	15
3. Multimedia Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran	17

b. Karakteristik Program Pembelajaran Multimedia Pembelajaran	18
c. Multimedia Pembelajaran Menggunakan <i>Lectora Inspire</i>	19
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Uji Coba Produk	32
1. Subjek Uji Coba.....	32
2. Jenis Data	32
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
4. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Penyajian Data Uji Coba.....	37
2. Hasil Analisis Data.....	50
3. Revisi Produk.....	56
B. Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR RUJUKAN	65
LAMPIRAN	67