

ABSTRAK

Krismon Ajeng Pusporini: Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing Berbantuan *Software MIT* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. **Skripsi. Yogyakarta, Strata Satu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lembar kegiatan siswa berbasis pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *software MIT* untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa yang berkualitas baik dan layak. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengaju pada model 4-D yang telah dimodifikasi menjadi 3 tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap-tahap yang dilalui sampai diperoleh lembar kegiatan siswa yang valid, praktis, dan efektif adalah analisis kebutuhan, perancangan produk, dan uji coba pengembangan produk. Digunakan kevalidan lembar kegiatan siswa diperoleh dari ahli materi dan ahli media, kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari penilaian siswa (uji coba), dan keefektifan untuk menganalisis data. Penelitian ini menghasilkan lembar kegiatan siswa berbasis pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *software MIT* guna meningkatkan pemahaman matematika siswa yang berkualitas. Hasil penelitian dapat menjadi lembar kegiatan siswa yang dikembangkan valid, praktis dan efektif, serta menjadi referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Penemuan Terbimbing, Pemahaman Matematika Siswa

ABSTRACK

Krismon Ajeng Pusporini: *The Development of Student Activity Sheets Based On The Guided Discovery Approach Assisted by MIT Software to Improve Quality Students' Mathematical Understanding. Thesis. Bachelor degree. Yogyakarta. Mercu Buana University of Yogyakarta. 2020*

This study aims to produce student activity sheets based on the guided discovery approach assisted by MIT software to improve students' mathematical understanding which is of good quality and feasible. The type of this research is Research and Development which refers to a 4-D model and it has been modified into 3 stages namely the defining stage, the design stage, and the development stage. The stages that are passed to obtain a valid, practical, and effective student activity sheet are needs analysis, product design, and product development trials. The validity of the student activity sheets obtained from material experts and media experts, the practicality of learning media was obtained from student assessments (trials), and the effectiveness for analyzing the data. This study produces student activity sheets based on the guided discovery approach assisted by MIT software to improve quality students' mathematical understanding. The results of this research can be developed as valid, practical and effective student activity sheets, as well as a reference for researchers who want to study and conduct Research and Development research.

Key Words: *Development Research, Student Activity Sheet, Guided Discovery, Student Mathematical Understand*