

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul : “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Penalaran Pada Materi Bangun Ruang Prisma”

Oleh

Rosdiana Halid

NIM. 411418027

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Sumarno Ismail, M.Pd
NIP. 196211291988031008



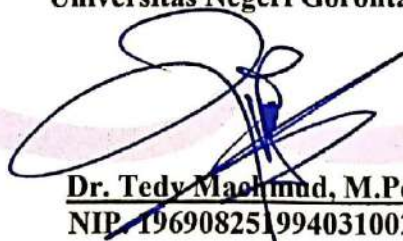
Novianita Achmad, S.Si, M.Si
NIP. 197411171999032003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Matematika

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Tedy Mahmud, M.Pd
NIP. 196908251994031002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Penalaran Pada Materi Bangun Ruang Prisma”**

Oleh

Rosdiana Halid
NIM. 411418027

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Juni 2022

Waktu : 10.00-11.30 WITA

Tempat : Ujian Hybrid R.K 3.5/ Via Google Meet

A. Dewan Penguji

1. **Dr. Tedy Machmud, M.Pd**

NIP. 196908251994031002

2. **Drs. Yamin Ismail, M.Pd**

NIP. 195911091988031005

3. **Siti Zakiyah, S.Pd, M.Pd**

NIP. 198710132015042003

1. 
2. 
3. 

B. Dosen Pembimbing

1. **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd**

NIP. 196211291988031008

2. **Novianita Achmad S.Si, M.Si**

NIP. 197411171999032003

1. 
2. 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Dr. Astin Lukum, M.Si
NIP. 196303271988032002

ABSTRAK

Rosdiana Halid. Nim 411418027. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Penalaran Pada Materi Bangun Ruang Prisma. Skripsi. Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, 2022.

Pembimbing: (1) **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd**, (2) **Novianita Achmad, S.Si, M.Si**

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis penalaran dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi media pembelajaran interaktif pada jenjang pendidikan dasar khususnya sekolah menengah pertama yang dapat memfasilitasi pembelajaran untuk melatih kemampuan penalaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis penalaran yang valid dan efektif untuk pembelajaran matematika pada materi prisma. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan atau *R&D* menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model ini mengacu pada proses pengembangan perangkat pembelajaran. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes, dimana subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 12 Gorontalo yang berjumlah 29 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penilaian media dari ahli media adalah 3,48 dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata penilaian media oleh ahli materi adalah 3,23 dengan kategori valid. Dari kedua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut valid sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan keefektifan media dilihat dari hasil respon siswa dan hasil tes kemampuan penalaran siswa. Hasil respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 87%, dengan kategori sangat positif. Sedangkan hasil tes kemampuan penalaran siswa menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan siswa secara keseluruhan berada di atas KKM sehingga media ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi prisma.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Penalaran, Prisma

ABSTRACT

Rosdiana Halid. Student ID Number 411418027. Developing Reasoning-Based Interactive Multimedia Learning Media on the Prism Material. Undergraduate Thesis. Gorontalo. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo, 2022.

The Supervisors are: (1) Drs. Sumarno Ismail, M.Pd, (2) Novianita Achmad, S.Si., M.Si.

The development of reasoning-based interactive multimedia learning media is motivated by the limited variety of interactive learning media at the basic education level, especially junior high schools, which can facilitate learning to train students' reasoning skills. The research aims to provide a solution on how to develop a valid and effective reasoning-based interactive multimedia learning media for mathematics learning on the prism material. This research is a Research and Development or R&D using the ADDIE development procedure consisting of five phases, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE development model is chosen because this model refers to the process of developing learning set. At the same time, the data collection methods employed are interviews, questionnaires, and tests, where the research subjects are students of class VIII-2 at SMP Negeri 12 Gorontalo totalling 29 students.

The finding depicts that the average media assessment from media experts is 3.48 with very valid category, while the average media assessment by material experts is 3.23 in valid category. From both results, it can be stated that the learning media is valid so it is feasible to use. Meanwhile, the effectiveness of the media is observable from the results of students' responses and the results of students' reasoning ability tests. The results of the overall students' response obtain a percentage of 87%, with a highly positive category. In the meantime, the results of students' reasoning ability test indicate that the overall average completeness of students is above the minimum completeness criteria so this media is effectively used in mathematics learning on prism material.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive Multimedia, Reasoning, Prism

