

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Lingkaran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilango”.

Oleh

**Tiarawati Abdullah**  
NIM. 411419030

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Juni 2023

Waktu : 14.30 – 16.00 WITA

Tempat : Ruang Dosen Matematika/ Via Google Meet

### A. Dewan Penguji

1. **Prof. Dr. Sarson W. Dj. Pomalato, M.Pd**  
NIP. 196008081986021003
2. **Drs. Yamin Ismail, M.Pd**  
NIP. 195911091988031005
3. **Dra. Kartin Usman, M.Pd**  
NIP. 196310211990032001

1. ....  
2. ....  
3. ....

### B. Dosen Pembimbing

1. **Dr. Majid, M.Pd**  
NIP. 196702011995011001
2. **Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd**  
NIP. 198611062008121005

1. ....  
2. ....

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



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

## ABSTRAK

**Tiarawati Abdullah, 2023.** *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Lingkaran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilango.* **Skripsi.** Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.

**Pembimbing: (1) Dr. Majid, M.Pd, (2) Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd**

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi lingkaran. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Negeri 1 Tilango pada tahun ajaran 2022-2023 semester genap. Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan 20 siswa dan seorang guru sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan guru, lembar pengamatan siswa, lembar penilaian sikap, lembar penilaian keterampilan dan tes hasil belajar. Penelitian ini berlangsung dengan 2 siklus.

Hasil pengamatan kegiatan guru yang mencapai kategori baik dan sangat baik meningkat dari 53,57% menjadi 85,71%. Selanjutnya hasil pengamatan siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik juga meningkat dari 46,43% menjadi 85,71%. Untuk hasil belajar ranah afektif dilihat berdasarkan lembar penilaian sikap juga mengalami peningkatan yaitu dari 58,75% menjadi 83,75%. Selanjutnya hasil belajar ranah psikomotor dilihat dari lembar penilaian keterampilan yang juga mengalami peningkatan dari 57,50% menjadi 80,00%. Adapun hasil belajar ranah kognitif yang dilihat dari hasil tes tertulis juga mengalami peningkatan yaitu dari 65% menjadi 85%. Semua aspek penilaian telah mencapai indikator keberhasilan belajar pada siklus II melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* “Circle”.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Multimedia pembelajaran berbasis *android*, Lingkaran.

## ABSTRACT

**Tiarawati Abdullah, 2023.** *Improving Student Mathematics Learning Outcomes Through the Use of Android-Based Interactive Learning Multimedia in the Circle Material on Class VIII at SMP Negeri 1 Tilango.* Undergraduate Thesis. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo.

**The Principal Supervisor is Dr. Majid, M.Pd., and the Co-supervisor is Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd.**

This study aims to improve student learning outcomes using Android-based interactive learning multimedia on circle material. This type of research is classroom action research conducted at SMP Negeri 1 Tilango in the even semester, academic year of 2022-2023. A total of 20 students and one teacher served as the research subjects. The instruments used were teacher observation sheets, student observation sheets, attitude assessment sheets, skills assessment sheets, and learning achievement tests. Furthermore, this research was carried out within 2 cycles.

The percentage of teacher activities that were observed to be good or excellent rose from 53.57% to 85.71%, whereas the percentage of students' observations which reached the good and excellent categories also increased from 46.43% to 85.71%. Moreover, students' learning outcomes in the affective domain learning outcomes, seen based on the attitude assessment sheet, increased from 58.75% to 83.75%; the psychomotor domain, seen from the skills assessment sheet, increased from 57.50% to 80.00%; and the cognitive domain as seen from the written test also increased from 65% to 85%. Thus, all aspects of the assessment have achieved indicators of learning success in cycle II through the use of Android-based interactive learning multimedia on the Circle material.

**Keywords:** Learning Outcomes, Android-Based Multimedia Learning, Circle.

