

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “CerMat” Berbasis Android Pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Negeri 1 Bone Bolango”**

Oleh

Tahmid Wijaya
NIM. 411418035

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Jumat, 13 Januari 2023

Waktu : 08.30 – 10.00 WITA

Tempat : Ujian Ruang Dosen Matematika/ Via Google Meet

A. Dewan Penguji

1. **Prof. Dr. Syamsu Q. Badu, M.Pd**

NIP. 196006031986031003

2. **Nursiya Bito, S.Pd, M.Pd**

NIP. 198003222005012003

3. **Khariyawan A.Y. Pauweni, M.Pd**

NIP.198611062008121005

1.....

2.....

B. Dosen Pembimbing

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

NIP. 196908251994031002

2. **Dra. Kartin Usman, M.Pd**

NIP. 19631021199003200

1.....

2.....

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


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

ABSTRAK

Tahmid Wijaya, NIM. 411418035. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “CerMat” Berbasis Android Pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Negeri 1 Bone Bolango. Skripsi. Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Gorontalo. 2023.
Pembimbing: (1) **Dr. Tedy Machmud, M.Pd** (2) **Dra. Kartin Usman, M.Pd**

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dimaksudkan untuk mengakselerasi pemahaman konsep matematis siswa. Melalui penelitian ini akan dikembangkan suatu multimedia pembelajaran matematika berbasis android pada materi Koordinat Kartesius. Penelitian ini menggunakan model ASSURE yang diadopsi untuk pengembangan media pembelajaran. Tahapan model ASSURE terdiri dari 6 tahapan yaitu *Analyze learners characteristic, State objectives, Select technology, media and materials, Utilize technology, media and materials, Require learner participation*, dan *Evaluation and revise*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Bone Bolango. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh skor rata-rata kevalidan 3,84 kategori sangat valid dan 3,09 valid. Hasil analisis uji keterbacaan mencapai 89,74% dengan kriteria sangat baik. Untuk uji coba multimedia mendapatkan hasil respon siswa dengan persentase 85,66% kategori sangat positif sedangkan untuk evaluasi media oleh guru meraih skor rata-rata keseluruhan 3,58 termasuk kategori sangat praktis. Hasil tes belajar matematika siswa menunjukkan ketuntasan sebesar 77,77% kategori efektif, maka multimedia pembelajaran matematika “CerMat” layak diterapkan di kelas.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif “CerMat”, Model ASSURE, Materi Koordinat Kartesius.

ABSTRACT

Tahmid Wijaya, Student ID Number 411418035. Development of Android-Based “CerMat” Interactive Learning Multimedia on Cartesian Coordinate Material in Grade VIII of MTs Negeri 1 Bone Bolango. Undergraduate Thesis. Gorontalo. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo. 2023.

The supervisors: (1) **Dr. Tedy Machmud, M.Pd.** (2) **Dra. Kartin Usman, M.Pd.**

Media use in learning mathematics is intended to accelerate students' understanding of mathematical concepts. Through this research, an android-based mathematics learning multimedia was developed on Cartesian coordinate material. This study used the ASSURE model, which was adopted to develop learning media. The stages of ASSURE model consisted of 6 stages, namely, analyze learner characteristics, state objectives, select technology, media and materials, utilize technology, require learner participation, and evaluation and revise. The subjects were students in grade VIII at MTs Negeri 1 Bone Bolango. Based on the validators' assessment of media and material experts, each obtained an average score of 3,84 in very valid category and 3,09 in valid category. The results of the analysis of the readability test reached 89,74% with very good criteria. The multimedia trial obtained student responses with a percentage of 85,66% in the very positive category, while the evaluation of the media by the teacher obtained an overall average score of 3,58, including in the very practical category. The students' mathematics learning test results showed a completeness of 77,77% in the effective category. Thus, the “CerMat” mathematics learning multimedia can be applied in class.

Keywords: “CerMat” Interactive Learning Multimedia, ASSURE Model, Cartesian Coordinate Material.

