

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: **“Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau
Dari Penggunaan Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL)
Berbasis Mobile Learning Kelas VIII SMP N 1 Tilango”**

Oleh

Nadila Nurfariza Tahir

NIM. 411417036

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Jum'at/18 Juni 2021

Waktu : 08.30 – 10.00 WITA

Tempat : Ujian Daring via Google Meet

A. Dewan Penguji

1. **Dr. Abdul Djabar Mohidin, M.Pd**

NIP. 196107171987031002

2. **Drs. Abdul Wahab Abdullah, M.Pd**

NIP. 196401021990031005

3. **Nancy Katili, S.Pd, M.Pd**

NIP. 197909302003122001



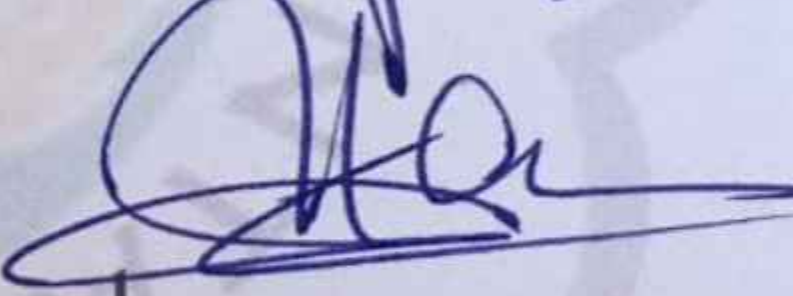


B. Dosen Pembimbing

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

NIP. 196211291988031008

2. **Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si**

NIP. 196304201990031002

1. 
2. 
3. 
1. 
2. 

Gorontalo, Juni 2021

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo**


Prof. Dr. Astin Lukum, M.Pd
NIP. 19630327 198803 2002

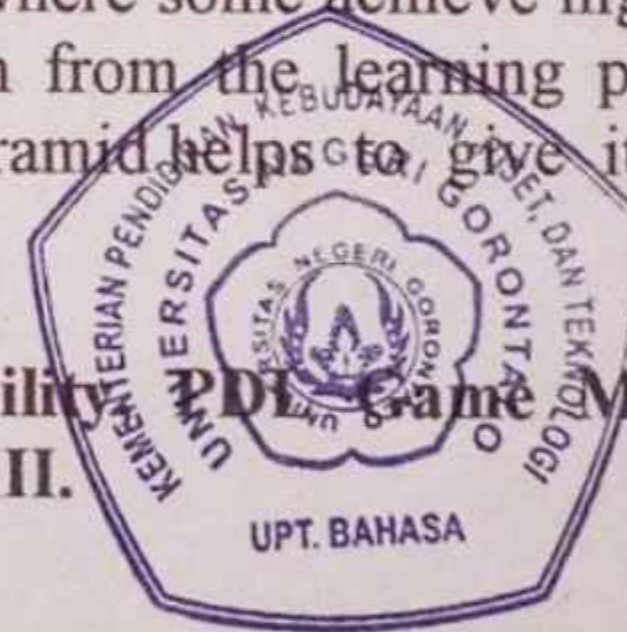
ABSTRACT

Nadila Nurfariza Tahir, 2021. An Analysis of Ability to Understand Mathematical Concept in terms of the Use of Adventure Game Multimedia Mobile Learning-Based in the Pyramid (PDL) in Grade VIII of SMP N 1 Tilango. Undergraduate Thesis. Gorontalo. Study Program of Mathematics Education. Department of Mathematics. Faculty of Mathematics and Natural Science. State University of Gorontalo. The Principal Supervisor is **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd**, and the Co-supervisor is **Drs. Franky A. Oroh, M.Si**.

This study aims to describe the student's ability to understand mathematical concept using adventure game multimedia mobile learning-based in the pyramid (PDL) in Grade VIII. This study is qualitative descriptive. The subjects are 40 students of grade VIII in which it is reduced to 6 students to take the preliminary test of the ability to understand the concept and the interview process seen from the results of the students' preliminary test. Data collection technique includes preliminary tests, interviews, documentation, and observation. The data analysis applies reduction, data presentation, and conclusion.

The results based on interviews conducted with students and teachers show that students' conceptual abilities vary widely, where some achieve high abilities, medium abilities, and low abilities. It is also seen from the learning process that the use of adventure game multimedia in the pyramid helps to give its vibes in a more interesting learning process.

Keywords: Concept Understanding Ability, PDL Game Multimedia, Mobile Learning, Pyramid Material in Grade VIII.



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul: **“Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau
Dari Penggunaan Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL)
Berbasis Mobile Learning Kelas VIII SMP N 1 Tilango”**

Oleh

NADILA NURFARIZA TAHIR

NIM. 411 417 036

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I

Drs. Sumarno Ismail, M.Pd

NIP. 19621129 198803 1 008

Pembimbing II

Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si

NIP. 19630420 199003 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Matematika

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Gorontalo

Dr. Tedy Machmud, M.Pd

NIP. 19690825 199403 1 002

ABSTRAK

Nadila Nurfariza Tahir, 2021. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Penggunaan Multimedia Game Petualangan dalam Limas (PDL) Berbasis Mobile Learning Siswa Kelas VIII SMP N. 1 Tilango.* **Skripsi.** Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika. Jurusan Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing : (1) **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd,** (2) **Drs. Franky A. Oroh, M.Si**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa menggunakan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis mobile learning dikelas VIII. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 40 orang yang kemudian subjeknya diperkecil menjadi 6 orang untuk dilakukan wawancara mengenai proses kemampuan pemahaman konsep. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah tes, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian berdasarkan tes dan wawancara yang dilakukan bersama siswa, kemampuan pemahaman konsep siswa berbeda-beda variasinya, dimana ada yang mencapai kemampuan tinggi, kemampuan cukup dan kemampuan rendah. Bahkan dilihat dari proses pembelajaran bahwa penggunaan multimedia game petualangan dalam limas membantu memberikan warna tersendiri dalam proses pembelajaran yang lebih menarik.

Kata Kunci: Kemampuan Pemahaman Konsep, Multimedia Game PDL, Mobile Learning, Materi Limas Kelas VIII