

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Software I Spring Suite Pada Materi Lingkaran di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo”

Oleh

Mirzad Septian Panigoro
NIM. 411418002

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Jumat, 17 Juni 2022

Waktu : 10.00-11.30 WITA

Tempat : Ujian Hybrid R.K 3.7/ 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. 
.....


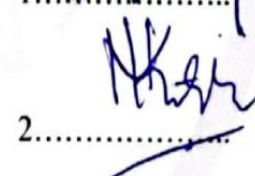
B. Dosen Pembimbing

1. Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd

NIP. 196111031988032001

2. Nancy Katili, S.Pd, M.Pd

NIP. 197909302003122001

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

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


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

ABSTRAK

Mirzad Septian Panigoro, 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Software I Spring suite pada Materi Lingkaran di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo.***Skripsi.** Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika. Jurusan Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Gorontalo.

Pembimbing : (1) **Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd,** (2) **Nancy Katili, S.Pd, M.Pd**

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena akan mempermudah tenaga pendidik dalam proses penyampaian informasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Multimedia yang dibuat menggunakan software *I Spring Suite 9* dengan berbantuan aplikasi *Power point* dan *website 2 apk builder pro*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research development*). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model PLOMP yang terdiri dari 5 fase yakni fase investigasi awal, (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi / konstruksi (*realization/construction*), fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation, and revision*), dan implementasi (*implementation*). Multimedia yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi ahli dan validasi empiric. Validasi ahli melibatkan dosen dan guru matematika, validasi empiric dilakukan pada siswa MTs Negeri 1 Kota Gorontalo kelas VIII Semester Genap. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk memaknai semua masukan ahli terhadap perbaikan multimedia yang dibuat. Hasil penelitian diperoleh multimedia interaktif yang dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Android, Interaktif, Multimedia.

ABSTRACT

Mirzad Septian Panigoro 2022. Development of android-Based Interactive Learning Multimedia Using I Spring Suite software on circle material at MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. **Undergraduate Thesis.** Gorontalo. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Science, Universitas Negeri Gorontalo.

The principal supervisor is Prof Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd, and the Co-supervisor is Nancy Katili, S.Pd, M.Pd

Learning media plays a crucial part in ensuring the success of the learning process since it facilitates teachers in delivering information to students. This study aims to create android-based interactive learning multimedia that is suitable for learning mathematics. Power point and Website 2 APK builder Pro were used to produce this multimedia utilizing the I Spring Suite 9 software. The research employed Research and Development (R&D) method. This research development refers to the PLOMP model which consists of 5 phases, namely the preliminary investigation phase, the design phase (design), the realization/construction phase, the test, evaluation, and revision phase, and the implementation phase. The developed multimedia is subsequently verified by professional and empirical validation. Professional validation involves lecturers and mathematics teachers, while empirical validation involves the eight-grade students at MTs Negeri 1 Kota Gorontalo for the even semester. All professional inputs toward the improvement of this generated multimedia were analyzed and explained descriptively. Therefore interactive multimedia was produced that can be utilized as one of the learning media in schools.

Keywords : Android, Interactive, Multimedia