

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi  
Lingkaran di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”**

Oleh

**Marzuk Suleman**

**NIM. 411 415 096**

Telah diperiksa dan disetujui

**Pembimbing I**



**Novianita Achmad., S.Si., M.Si**  
NIP. 19741117 199903 2 003

**Pembimbing II**



**Nurwan., S.Pd., M.Si**  
NIP. 19810510 200604 1 002

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Matematika**

**Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**Universitas Negeri Gorontalo**



**Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd**  
NIP. 19611103 198803 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Lingkaran di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”**

Oleh

**Marzuk Suleman**  
**NIM. 411 415 096**

Telah di periksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Juli 2019

Waktu : 08.00 – 09.30 WITA

Tempat : Ruang Sidang Matematika

A. Dewan penguji:

1. **Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd**  
NIP. 19611103 198803 2 001

2. **Dr. Ali Kaku, M.Pd**  
NIP. 19560204 198403 1 002

3. **Nursiya Bito, M.Pd**  
NIP. 19800322 200501 2 003

B. Dewan Pembimbing:

1. **Novianita Achmad., S.Si., M.Si**  
NIP. 19741117 199903 2 003

2. **Nurwan., S.Pd., M.Si**  
NIP. 19810510 200604 1 002

Gorontalo, Agustus 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Gorontalo



**Prof. Dr. Hj. Evi Hulakati, M.Pd**

NIP. 19600530 198603 2 001

## ABSTRAK

**Marzuk Suleman. 2019.** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Lingkaran di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.* **Skripsi.** Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.  
Pembimbing: (1) **Novianita Achmad, S.Si., M.Si** (2) **Nurwan, S.Pd., M.Si**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran untuk materi lingkaran. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran materi lingkaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model *four-D* meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini dimodifikasi dari model pengembangan 4-D menjadi 3-D. Artinya, tahapan dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap ke-3 yaitu pengembangan (*develop*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan kualitas media berdasarkan hasil validasi adalah sangat baik. Hasil kemampuan guru mengelola pembelajaran dikategorikan baik, aktivitas peserta didik mencapai kriteria waktu ideal, respon peserta didik tergolong positif dan tes hasil belajar menunjukkan bahwa 80% peserta didik mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran sudah baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas VI SD.

**Kata Kunci:** Pengembangan Multimedia pembelajaran, Model 4-D, Materi Lingkaran

## ABSTRACT

**Suleman, Marzuk. 2019.***The Development of Learning Media in the Topic of Circle at Grade VI of Elementary School SDN 85 Kota Tengah, Gorontalo.*  
**Undergraduate Thesis.**Gorontalo.Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo.  
Principal Supervisor:**Novianita Achmad, S.Si., M.Si.** Co-supervisor:**Nurwan, S.Pd.,M.Si**

The objective of this development study is to develop learning multimedia on the topic of circle as the product. The development model used the *Four-D* model, encompassing *Define, Design, Develop, and Disseminate* stages; however, this research was modified from 4-D to 3-D model, meaning that it only complied until the third stage, namely *develop*. Further, grade VI students of Elementary School SDN 85 Kota Tengah Gorontalo were involved as the research population. The result shows that the media based on the validation result have excellent quality; teacher's learning management falls under the good category; students' activity arrives at the criterion of ideal time; students' responses are positive. Besides, the result of learning test reveals that 80% of the students have achieved the mastery standard, which also indicates the good and feasible-to-use mathematics learning multimedia.

**Keywords:** Learning Multimedia Development, 4-D Model, Circle

