

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL) Berbasis Mobile Learning Berbantuan Model Project Based Learning pada Materi Limas di Kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tilango”**

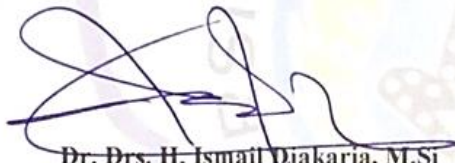
Oleh

**AULIA VANISA MOKODOMPIT**

**NIM. 411 417 013**

Telah diperiksa dan disetujui oleh

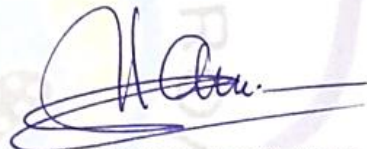
**Pembimbing I**



Dr. Drs. H. Ismail Djakaria, M.Si

NIP. 196402261 199003 1 003

**Pembimbing II**



Drs. Sumarno Ismail, M.Pd

NIP.19621129 198803 1 008

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Matematika**

**Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**Universitas Negeri Gorontalo**



Dr. Fedy Machrud, M.Pd

NIP. 19690825 199403 1 002

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL) Berbasis Mobile learning Berbantuan Model Project Based Learning Pada Materi Limas di Kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tilango”

Oleh :

**Aulia Vanisa Mokodompit**

**NIM. 411 417 013**

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/ Tanggal : Kamis, 17 Juni 2021

Waktu : 10.00 – 11.30 WITA

Tempat : DARING, Via Google Meet

A. Dewan Penguji :

1. **Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd**  
NIP. 196111031988032001

2. **Dra. Kartin Usman, M.Pd**  
NIP. 196310211990032001

3. **Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd**  
NIP. 198611062008121005

1.....

2.....

3.....

B. Dewan Pembimbing :

1. **Dr. Drs. H. Ismail Djakaria, M.Si**  
NIP. 196402261990021003

2. **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd**  
NIP. 196211291988031008

1.....

2.....

Gorontalo, Juni 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Gorontalo

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

NIP. 196303271988032002

## ABSTRAK

**Aulia Vanisa Mokodompit, NIM. 411417013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL) Berbasis Mobile Learning Berbantuan Model Project Based Learning Pada Materi Limas Di Kelas VIII-1 Smp Negeri 1 Tilango.** SKRIPSI. Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo, 2021.

Pembimbing : **(1) Dr. Drs. H. Ismail Djakaria, M.Si (2) Drs. Sumarno Ismail, M. Pd**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui multimedia game Petualangan Dalam Limas (PDL) berbasis mobile learning dan model Project Based Learning. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tilango pada tahun ajaran 2020/2021 semester genap dengan jumlah siswa 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan melalui multimedia game PDL dan model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar Limas. Hal tersebut dapat dilihat dari: (1) Adanya peningkatan hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II (2) Pada aktivitas siswa kriteria pengamatan terbagi menjadi 7 kriteria pengamatan dan pada siklus II mengalami peningkatan (3) Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus II. Jadi rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi limas telah memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

**Kata Kunci : Multimedia Game PDL, Model Project Based Learning, Hasil Belajar Matematika**

## ABSTRACT

**Aulia Vanisa Mokodompit. Student ID Number 411417013. Enhancing Students' Learning Outcomes through Mobile Learning-Based *Petualangan Dalam Limas* (PDL) Game Assisted with Project Based Learning Model in Pyramid Topic at Class VIII-1 of SMP Negeri 1 Tilango. UNDERGRADUATE THESIS. Gorontalo. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Science. State University of Gorontalo. 2021.**

**The supervisors: (1) Dr. Drs. H. Ismail Djakaria, M.Si. (2) Drs. Sumarno Ismail, M.Pd.**

This Classroom Action Research aims at enhancing the students' mathematics learning outcomes through a mobile learning-based *Petualangan Dalam Limas* (PDL or Adventure in Pyramid) game assisted with Project Based Learning model. The research subjects are 20 students in class VIII-1 of SMP Negeri 1 Tilango in 2020/2021 academic year in the even semester. The research is conducted in two cycles while the data used in this research are collected by employing teacher activity observation sheet, student activity observation sheet, and written test. The research finding reveals that the use of PDL game and Project Based Learning model can enhance the students' mathematics learning outcomes in Geometry Flat Side of Pyramid. The findings are observable from: (1) the enhancement in the teacher activity observation result in managing the learning in cycle II, (2) the enhancement in the students' activity in cycle II, in accordance with observation criteria, that is divided into seven criteria, and (3) the enhancement in the average students' mathematics learning outcomes in cycle II. In addition, the average students' mathematics learning outcomes in pyramid topic has fulfilled the success indicator.

**Keywords: PDL Game, Multimedia, Project Based Learning Model, Mathematics Learning Outcomes**

