PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA TENTANG MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN METODE MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MAHASISWA PADAMATA KULIAH KALKULUS II

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Matematika pada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa

Oleh :

ARLINDASARI

NPM. 916842020003

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

2020

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA TENTANG MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN METODE MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MAHASISWA PADA MATA KULIAH KALKULUS 2

Atas nama saudara :

Nama : ARLINDASARI

NPM : 916842020003

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkep, 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
MUHAMMAD TAQWA,S.Pd.,M.Pd	A.SHYAM SARJANI ALAM,ST.,S.Pd.,M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matapp	Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
AZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH	RAHMAT KAMARUDDIN,S.,Pd,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA TENTANG MULTYIMEDIA PEMBELAJARAN DAN METODE MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MAHASISWA PADA MATAKULIAH KALKULUS II

Atas Nama Saudari :

Nama Lengkap : ARLINDASARI

NPM : 916842020003

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada hari

Disahkan oleh :

Ketua Sekolah Tinggi dan Ilmu Pendidikan

(STKIP) Andi Matappa

(A. ZAM IMMAWAN ALAM,S.H.,M.H)

PANITIA PENGUJI :

1. Ketua : Muhammad Taqwa,S.Pd.,M.Pd (.....)
2. Sekertaris : A.Shyam Sarjani Alam,ST.,S.Pd.,M.Pd (.....)
3. Anggota :
   3.1 Ir. Herman Alimuddin, S.Pd.,M.Pd (.....)
   3.2 Sitti Busyrah Muchsin,S.Pd.,M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Berusaha menjadi wanita mandiri,

karna tempat yang paling kuat

untuk berdiri adalah diri sendiri

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahan untuk diri saya sendiri, kedua orangtua dan keluarga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ARLINDASARI

Npm : 916842020003

Jurusan /program studi : Ilmu Pendidikan Matematika

Judul skripsi : pengaruh persepsi mahasiswa tentang multimedia pembelajaran dan metode mengajar terhadap Hasil belajar matematika mahasiswa pada Mata kuliah kalk*ulus II*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar Merupakan karya saya sendiri dan segalah sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabilah dikemudian hari skripsi ini, baik disengaja maupun tidak disengaja seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene 2020

Yang membuat pernyataan

ARLINDASARI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

ABSTRAK

ARLINDASARI 916842020003 "pengaruh persepsi mahasiswa tentang multimedia pembelajaran dan metode mengajar terhadap hasil belajar matematika mahasiswa pada Mata kuliah kalkulus II**".** Jurusan ilmu pendidikan, program studi matematika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, Dibimbing oleh Muhammad Taqwa,S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing I dan A. Shyam Sarjani Alam,ST., S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing II.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* guna mencari tau apakah ada pengaruh dan tingkat pengaruh anatara multimedia pembelajaran , metode mengajar terhadap hasil belajar matematika menggunakan angket persepsi dan hasil belajar yang diambil dari hasil ujian final jurusan matematika semester 2. Setelah diuji regresi ganda hasil penelitian yang diperoleh adalah adanya pengaruh negative antara multimedia pembelajaran, metode mengajar dan hasil belajar dan hanya 8% hasil belajar yang dipengaruhi oleh multimedia pembelajaran dan metode mengajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

PRAKATA

Alhamdulillah, segalah puji bagi Allah semata, pujian yang banyak, baik dan penuh berkah didalamnya, yang memiliki ragaku, dan raga semua makhluk, atas segala nikmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Salam dan salawat semoga senantiasa tercurah kepada nabi Allah tercinta, Rasulullah Shallahu 'Alaihi Wasallam, para keluarga beliau, sahabat beliau, dan orang-orang yang senantiasa mengikuti beliau hingga akhir zaman.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dialami penulis, namun berkat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan meski dengan segalah kekurangannya. Karenanya pada kesempatan yang berharga ini, penulis secara khusus menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh keluarga atas kasih sayang yang tak terhingga, pengorbanan, dan segalah doa-doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah Swt yang maha pengasih, senantiasa memberikan Rahmat-nya atas kalian.

Tak lupa penulis menghanturkan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. **Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd**, selaku ketua Yayasan STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. **Bapak A. Zam Immawan Alam, SH., MH**, sebagai ketua STKIP Andi Matappa.
3. **Ibu A. Syham Sarjani Alam, ST, S.Pd.,M.Pd,** selaku puket 1 bidang kemahasiswaan STKIP Andi Matappa Pangkep.
4. **Ibu Aztri Fithtrayani, SH, S.Pd.,M.Pd,** selaku puket II bidang Administrasi dan keuangan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

5. **Bapak Rahmat Kamaruddin, S.pd.,M.pd,** selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa pangkep.
6. **Bapak Muhammad Taqwa S.Pd.,M.Pd** selaku pembimbing I, dan **Ibu A. Syham Sarjani Alam, ST, S.Pd.,M.Pd**, selaku pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingannya, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah SWT selalu melimpahkan segalah kebaikan kepada bapak dan ibu sekeluarga.
7. **Ibu Vivi Rosida,S.Pd.,M.Pd.** dan **Bapak Ahmad Budi Sutrisno,S.pd.,M.Pd** selaku Validator I Dan Validator II yang dengan tekan memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
8. **Seluruh Bapak ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa pangkep** yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama dibangku kuliah. Hanya ucapan terima kasih yang sebesr-besarnya dan doa yang setulus-tulusnya yang dapat penulis berikan. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan Bapak dan Ibu dosen.
9. **Ucapan terima kasih yang tiada tara untuk kedua orang tua penulis**. Untuk ayah yang telah menjadi orang tua terhebat sejagad raya, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian, dan kasih sayang serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas, terutama untuk almarhum ibu yang sudah terlebih dahulu dipanggil oleh yang maha kuasa.
10. **Untuk kedua kakak Nurlina, Ika Purnama sari A.Md.Keb**. terima kasih atas perhatian, kasih sayang dan doanya. terima kasih banyak telah menjadi bagian dari motivator yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

11. Tidak telupa untuk teman-teman seperjungan pendidikan matematika angkatan 2016 STKIP Andi Matappa Pangkep. bantuan dan kebersamaan selama perkuliahan.

Sesunggunya kesempurnaan hanya milik Allah, takkan ada manusia tanpa kelemahan, tentunya penulis tidak terlepas dari kekeliruan dan kesalahan. Karenanya, penulis menerima dengan lapang dada setiap nasehat dan kritik yang membangun demi perbaikan skripsi ini kedepan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Pangkep, 2020

Penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN..... ii

PENGESAHAN SKRIPSI ii

MOTTO iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

ABSTRAK v

PRAKATA vi

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

B AB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 4

C. Tujuan Penelitian..... 4

D. Manfaat Penelitian..... 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka..... 6

1. Pengertian Persepsi..... 6

2. Penggunaan multimedia 10

3. Geogbera 12

4. Metode mengajar 16

5. Penegrtian Elaarnig 18

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

6. Hasil Belajar mtematika 22
7. Penelitian Yang Relevan..... 24
B. Kerangka Pikir..... 25
C. Hipotesis 26
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 28
1. Pendekatan Penelitian..... 28
2. Jenis Peneltian..... 28
B. Variabel dan Desain Penelitian..... 29
1. Variabel Penelitian..... 29
2. Desain Penelitian..... 29
C. Definisi Operasional Variabel..... 29
D. Populasi dan Sampel..... 30
1. Populasi 30
2. Sampel 31
E. Teknik Pengumpulan Data..... 32
F. Uji Validitas Isi..... 33
G. Teknik Analisis Data..... 36
1. Analisis Statistik Deskriptif..... 37
2. Analisis Statistik Inferensial..... 39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil penelitian 42
B. Pembahasan 57

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 60

B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori penilaian hasil belajar mahasiswa…….. 38

Tabel 3.2 Kategori hasil belajar mahasiswa……..……..38

Tabel 4.1 Nilai MSI……....42

Tabel 4.2 Tabel interval skor multimedia……. 43

Tabel 4.3 Tabel interval skor metode mengajar……..... 45

Tabel 4.4 Tabel hasil belajar……..…… 47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diargarm persepsi multimedia ……. 44

Gambar 4.2 Diargarm persepsi metode mengajar……. 46

Gambar 4.3 Diargarm hasil belajar……. 48

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan komponen dasar dan kebutuhan yang harus kembangkan dalam rangka pembentukan kemampuan manususia dalam menggunakan akal pikiran yang rasional. Dengan demikian, manusia mengahadapi masalah dan memaksimalkan kualitas hidupnya sesuai dengan tuntutan perkembangan pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan nasional di Indonesia yang tertdapat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pada pasal yang menyatakan bahwa fungsi pendidikan mampu nasional adalah mengembangka kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang mertabak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenal bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep yan berhubungan satu dengan yang lainnya.

Matematika memiliki objek kajian yang bersifat abstrak, karena dalam matematika dikenal banyak notasi maupun simbol yang hanya bias dibayangkan dalam pikiran saja. Hal inlah yang menjadi salah satu alasan matematika kurang diminati oleh banyak siswa, meskipun belajar ini diberikan kepada semua jenjang pada satuan pendidikan.

Rendahnya minat belajar matematika siswa, mengakibatkan aktivitas dalam mengikuti proses belajar dalam mengikuti proses dalam pembelajaran didalam kelas. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, (1) faktor kesehatan (2)faktor kesulitan mengajarkan tugas dan ulangan (3)faktor motivasi (4)faktor cara belajar (5) faktor lingkungan keluarga (6) faktor lingkungan sekolah (7) faktor lingkungan masyarakat (Riady, Akhmad Mukhlas :2012)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Faktor- faktor hasil belajar siswa, melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Faktanya pada mata pembelajaran teknologi informasi dijumpai siswa yang kurang berminat pada mata pelajaran ini.

Kemajuan teknologi informai khususnya teknologi komputer, banyak membawa dampak posistif bagi kemajuan dunia pendidikan dengan memberikan banyak tawaran dan pilihan untuk menunjang proses pembelajar. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan oprasional kehidupan manusia maupun organisasi, tak terkecuali kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memnfaatkan teknologi ini (Masita, 2013:80)

Salah satu alternatif dari produk teknologi informasi ini berupah bahan belajar yang dapat diakses oleh peserta didik yang tidak lagi dalam bentuk kertas, tetapi dalam bentuk DVD, CD, Flashdisk dan lain sebagainya yang berupa program seperti multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk mengambil data, mengola data sampai dengan cara berinteraksi antara peserta didik dan guru yang bahkan mungkin dapat mempermudah dan menjadikan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik (Hasratuddin, 2014 : 2)

Berdasarkan diskusi yang dilakukan dengan salah satu dengan dosen matematika dengan mengajar dikelas semester dua Mahasiswa diperoleh informasi bahwa mengalami kesulitan pada materi. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran dan hasil ulangan harian mahasiswa yang sering kali mengalami ketidak tuntasan. Hasil dari penelitian ini menujukan bahwa minat belajar pada mahasiswa dengan media aplikasi geogebra menunjukan hasil yang positif dengan rata-rata respon menunjukan kategori kuat dengan perolehan presentase 63, 27% rata-rata tersebut diperoleh dari data tiap indikator minat belajar mahasiswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Dosen tersebut juga menjelaskan bahwa selama ini lebih sering menggunakan papan tulis untuk menjelakan materi diinginkan sehingga hal ini juga mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan angket persepsi dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan multimedia dan metode mengajar sebagai inovasi baru untuk lebih mengaktivitaskan pembelajaran Matematika. Hasil penelitian yang pernah penerapan media dilakukan oleh

"Pengaruh persepsi mahasiswa tentang multimedia pembelajaran dan metode mengajar terhadap hasil belajar matematika mahasiswa pada mata kuliah kalkulus 2"

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian telah dikemukakan diatas maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah persepsi mahasiswa tentang penggunaan multimedia berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar matematika?
2. Apakah persepsi mahasiswa tentang metode mengajar berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar matematika?
3. Apakah presepsi mahasiswa tentang penggunaan multimedia dan metode megajar berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar matematika?

C. Tujuan penelitian

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar mahasiswa:

1. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung persepsi mahasiswa tentang penggunaan multimedia terhadap hasil belajar matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

2. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung persepsi mahasiswa tentang metode mengajar terhadap hasil belajar matematika
3. Untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama penggunaan multimedia pembelajaran dan metode mengajar terhadap hasil belajar matematika?

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penelolaan materi atau bahan pembelajaran dengn memanfaatkan teknologi dalam hal ini penggunaan multimedia terhadap hasil belajar.

2. Secara praktis

a. Bagi dosen

Sebagai masukan, atau bahan pertimbangan bagi dosen agar pembelajaran matematika menjadi lebih efektif

b. Bagi Mahasiswa

1) Meningkatkan minat hasil belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran
2) Memperkenalkan kepada Mahasiswa tentang pembelajaran berbasis teknologi komputer sehingga penguasaan materi lebih maksimal.

c. Bagi peneliti

1) Mendapatkan pengalaman menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk teknologi komputer yang ketak dapat diterapkan saat terjun langsung di lapangan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

2) Memberikan informasi bagi peneliti sebagai calon guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar metematika.
3) Mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian pustaka

1. Persepsi

a. Pengertian

Kata persepsi berasal dari kata "*perception"* yang berarti pengalaman, pengamatan, merangsang dan penginderaan. Persepsi pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasidan menafsirkan pesan-pesan maka objek dapat ditangkap melaluli alat indera dan diproyeksikan pafa bagian tertentu diotak sehingga manusia dapat mengamati objek tersebut.makin besar struktur susunan syaraf dan otaknya dan ditambah dnegan bertambahnya pengalamn tersebut dapat dikenal satu persatu terhadap objeknya, dapat menbedakan antara satu benda dengan benda yang lainnya dan mengelompokan benda yang berdekatan atau serupa kemampuan untuk menbedakan, mengelompokan, memfokuskan dan sebagainya itu disebut sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan pengamtan.

Pengamatan adalah aktivitas jiwa manusia melalui mengenai rangsangan yang sampai melalui alat-alat indera dengan kemampuan manusia. Kemampuan persepsi atau pengamatan manusia tidak hanya terbatas kepada rangsangan yang berasal dari benda atau objek yang berasal dari alam luar, tetapi juga mengenali rangsangan sakit, lapar dan dahaga yang merupakan fakta-fakta objektif dari dalam diri manusia, yang tidak tampak rupanya tetapi gejalanya dirasakan oleh sebagai rangsangan yang disebut persepsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Persepsi adalah suatu proses aktivitas seseorang dalam memberikan kesan, penilaian, pendapat, merasakan dan menginterpretasikan sesuatu berdasarkan informasi yang ditampilkan dari sumber lain (yang dipersepsi). Melalui persepsi kita dapat mengenali dunia sekitar kita, yaitu seluruh dunia yang terdiri dari benda serta manusia dengan segala kejadian-kejadiannya. (Mateson,2005: 116).Dengan persepsi kita dapat berinteraksi dengan dunia sekeliling kita, khususnya antar manusia. Dalam kehidupan sosial di kelas tidak lepas dari interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, antara mahasiswa dengan dosen. Adanya interaksi antar komponen yang ada di dalam kelas menjadikan masing-masing komponen (mahasiswa dan dosen) akan memberikan tanggapan, penilaian dan persepsinya.

Adanya persepsi ini adalah penting agar dapat menumbuhkan komunikasi aktif, sehingga dapat meningkatkan kapasitas belajar di kelas. Persepsi adalah suatu proses yang kompleks dimana kita menerima dan menyadap informasi dari lingkungan, persepsi juga merupakan proses psikologis sebagai hasil penginderaan serta proses terakhir dari kesadaran, sehingga membentuk proses berpikir. Persepsi seseorang akan mempengaruhi proses belajar (minat) dan mendorong mahasiswa untuk melaksanakan sesuatu belajar.

b. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi bisa terletak dalam diri pembentuk persepsi, dalam diri objek atau target yang diartikan, atau dalam konteks situasi di mana persepsi tersebut.

Asumsi Yang Didasarkan Pada Pengalaman Masa Lalu dan Persepsi Persepsi yang dipengaruhi oleh asumsi – asumsi yang didasarkan pada pengalaman masa lalu dikemukakan oleh 1) Robert (1993:19). Robert mengemukakan konsep yang disebut dengan pandangan transaksional (*transactional view*). Konsep ini pada dasarnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

menjelaskan bahwa pengamat dan dunia sekitar merupakan partisipan aktif dalam tindakan persepsi. 2) Gunarsa (2002: 104) berpendapat bahwa persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Disamping faktor-faktor luar yang mempengaruhi persepsi, ada faktor-faktor internal personal umum misalnya faktor-faktor biologis, sosiopsikologis, faktor fungsional, yakni latar belakang kebutuhan, pengalaman masa lalu orang yang memberi respons terhadap stimuli. Menurut Rakhmat (2007:55-56), persepsi bersifat selektif secara fungsional, artinya objek-objek yang mendapat tekanan dalam persepsi biasanya adalah objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

c. Persepsi Mahasiswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan multimedia pembelajaran seharusnya memberikan dampak yang positif bagi prestasi belajar mahasiswa. Begitu pula dengan penggunaan geogebra sebagai multimedia pembelajaran matakuliah Kalkulus seharusnya dapat memberikan dampak positif bagi prestasi belajar mahasiswa. Penggunaan media atau multimedia pembelajaran yang tidak sesuai dengan keinginan siswa atau mahasiswa dapat mengakibatkan siswa atau mahasiswa kurang tertarik untuk belajar, sehingga siswa atau mahasiswa tersebut tidak dapat mencapai prestasi belajar yang diinginkan baik dalam proses maupun hasil belajar.

Sehingga persepsi mahasiswa terhadap penggunaan multimedia sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran Kalkulus sesuai dengan keinginan mahasiswa pasti memiliki pemikiran masing-masing tentang mengapa mereka menyukai atau membenci suatu matakuliah tertentu. Pemikiran atau kesan yang diperoleh individu melalui panca indera kemudian dianalisa (diorganisir), diintepretasi dan kemudian dievaluasi sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

individu tersebut memperoleh makna setelah mereka menerima rangsangan berupa proses pembelajaran merupakan suatu persepsi.

Persepsi positif dari mahasiswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung akan berdampak positif pula terhadap pencapaian hasil belajarnya. Kepuasan merupakan fungsi persepsi atau kesan atas kinerja dan harapan. Jika kinerja (cara pembelajaran dosen) di bawah harapan, maka pelanggan (mahasiswa) tidak puas.

d. Indikator-indikator persepsi

a. Penerimaan/penyerapan terhadapa rangsang atau objek dari luar individu, rangsan atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik penglihatan pendengara dan pencium, dengan penecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh alat indera tersebut akan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak.

b. Pemahaman setelah terjadi gambaran atau kesan didalam otak maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklarifikasi), dibandingkan diinterpretasi sehngga terbentuk pengertian atau pemahaman. Pro ses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya(disebut apersepsi)

c. Penilain setelah terbentuk pengertian dan pemahaman, terjadi penilain dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif.

e. Persepsi tentang metode mengajar

Persepsi adalah suatu proses yang berkaitan msuknya pesan dan informasi kedalam otak manusia melalui panca indra yang ada. Informasi atau pesan yang dimaksud dalam hal ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

adalah mengenai metode mengajar. Metode mengajar guru/dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas agar tercipta suatu kondisi belajar yang efektif. Metode mangajar dosen menerima dan menanggapi metode mangajar yang digunakan oleh dosen dalam melksankan kegiatan pembelajaran dikelas agar tcipta suatu kondisi yang belajar efektif.

2. Multimedia pembelajaran

a. Multimedia pembelajaran

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif.

Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

1. Pendekatan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Ex Post Facto.* Menurut Sugiyono (2010:8) "Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian.

2. Jenis penelitian

Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel-variabel terikat dalam suatu penelitian (Hamid Darmadi, 2011: 233). Nama *ex post facto* sendiri dalam bahasa latin artinya "dari sesudah fakta". Hal ini menunjukkan bahwa penelitian itu dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami. Penelitian *ex post facto* secara metodis merupakan penelitian experimen yang juga menguji hipotesis, tetapi tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu karena sesuatu sebab untuk memberikan perlakuan atau manipulasi. *Expost facto* merupakan penelitian yang menjelaskan atau menemukan bagaimana variable-variabel dalam penelitian saling berhubungan atau berpengaruh, serta menemukan bagaimana gejala-gejala atau perilaku itu terjadi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

3. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

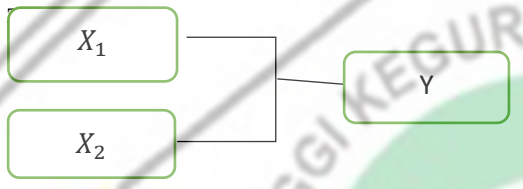
a. Variabel Bebas adalah persepsi penggunaan multimedia (X1)

persepsi metode mengajar(X2)

b. Variable terikat adalah hasil belajar matematika (Y)

4. Desain penelitian

Adapun desain penelitiannya sebagai berikut:



Keterangan:

X_1 = Persepsi penggunaan multimedia

X_2 = persepsi metode mengajar

Y= Hasil belajar matematika

5. Defenisi operasional variable

a. Penggunaan multimedia pembelajaran seharusnya memberikan dampak yang positif bagi prestasi belajar mahasiswa. Begitu pula dengan penggunaan geogebra sebagai multimedia pembelajaran matakuliah Kalkulus seharusnya dapat memberikan dampak positif bagi prestasi belajar mahasiswa. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. *E-learning* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang dipersepsikan bersifat student centered.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

b. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar". Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan 15 pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga tujuan pengajaran dapat diperoleh secara optimal. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (learner atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. *E-learning* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang dipersepsikan bersifat *student centered*.

c. Hasil Belajar adalah skor tes hasil belajar yang diperoleh dari nilai Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Kalkulus 2 dari Dosen Pengampuh setelah diajar dengan metode belajar elearning dengan multimedia pembelajaran

6. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2010:117), mengemukakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Nawawi (Syamsul Ardi 2015:47) menyebutkan bahwa "populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap". Populasi dalam penelitan ini adalah seluruh Mahasiswa Program studi pendidikan matematika stkip andi matappa pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Tabel jumlah Mahasiswa Pendidikan Matematika Stkip andi matappa pangkep.

Semester	Mahasiswa	
	Laki-laki	Perempuan
Mtk 2	1	12
Mtk 4	1	14
Mtk 6	1	11
Mtk 8	2	21

b. Sampel

Arikunto (Riduwan 2009:65) mengatakan bahwa "sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Dalam bukunya sugiyono (2010: 300) menyatakan bahwa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Maka dari 4 kelas Prodi Matematika ditunjuk satu kelas untuk dijadikan sampel penelitian yaitu kelas Matematika semester 2 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 11 yang terdiri dari 1 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan

7. Teknik dan prosedur pengumpulan data

Yang dimaksud dengan teknik pengumpulan data ialah cara atau strategi yang digunakan dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cari:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, (sugiyono, 2010: 199). persepsi penggunaan multimedia (X1) dan persepsi metode mengajar (X2)Instrumen persepsi penggunaan multimedia (X1) dan persepsi metode mengajar(X2). Matematika yang diberikan kepada mahasiswa berbentuk skala likert, terdiri ats pernyataan positif dan negatif yang telah diuji kevaliditasannya. Setiap mahasiswa harus menjawab pernyataan dengan memberikan tanggapan SERING (SR), PERNAH (PR), KADANG-KADANG (KK), TIDAK PERNAH (TP), Menurut Russeffendi dan Ahmad sanusi dalam Taniredja (2011:46), pemberikan skor untuk pernyataan positif pada setiap item pernyataan yaitu SR = 4, PR = 3, KK = 2, TP = 1. Sebaliknya untuk pernyataan negatif diberikan skor yaitu SR = 1, PR = 2, KK = 3, TP = 4. (*https://forms.gle/NkjhtuqbpjhG4xA18*)

b. Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur aspek-aspek perilaku manusia, seperti aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun aspek keterampilan. Hal yang hendak di ukur adalah tingkat penguasaan mahasiswa terhadap pelajaran yang telah diajarkan.

Tes hasil belajar dalam penelitian ini berupa aspek pengetahuan yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman seorang mahasiswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan.

8. Uji Validitas Isi

a. validitas isi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang merupakan hasil dari persepsi multimedia pembelajaran, persepsi metode mengajar dan hasil belajar. Hasil analisis data penelitian yang dilakukan adalah hasil analisis yang yang disajikan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Hasil Analisis deskriptif

a Persepsi tentang multimedia

Data variabel persepsi tentang multimedia mengenai multimedia pembelajaran (x_1) diperioleh melalui angket yang terdiri dari 28 butir soal pertanyaan dengan jumlah yang responden 9 mahasiswa. Tersedia alterntif jawaban dimana skor yang tertinggi adalah 5 dan skor yang terendah adalah 1.adapun output sintaks statistik uji menggunakan software Rstudio (taqwa & taufik, 2019). sebagai berikut:

Tabel

Skor	Nilai output
1	1
2	2,49116
3	3,265896
4	3,97922

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

5		4,910314

Sebelum dianalisis inferensial, data persepsi multimedia pembelajaran mahasiswa dianalisis secara deskriftif, dengan mengkategorikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel interval skor

No	Interval total skor	Skor	Kategori	Frekuensi
1	$Mi + 1{,}5SDI < X$	$86 < X$	Sangat tinggi	0
2	$Mi + 0{,}5SDI < X \leq Mi + 1{,}5SDI$	$80 < 86$	Tinggi	2
3	$Mi - 0{,}5SDI < X \leq Mi + 0{,}5SDI$	$73 < 80$	Cukup	4
4	$Mi - 1{,}5SDI < X \leq Mi - 0{,}5SDI$	$67 < 73$	Kurang	0
5	$X \leq Mi - 1{,}5SDI$	$X \leq 67$	Sangat kurang	2

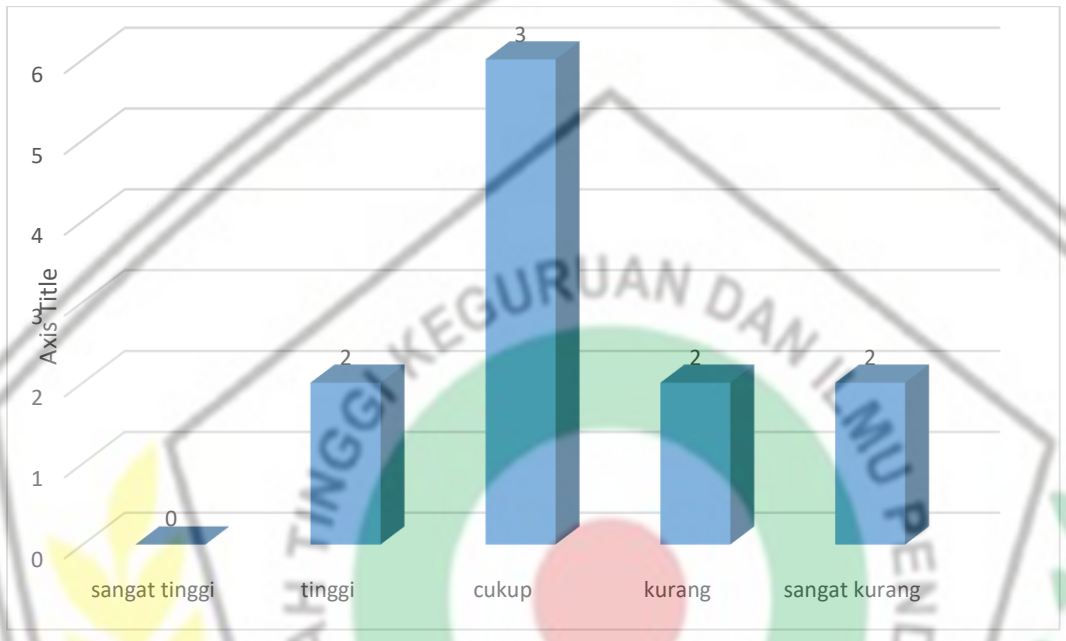
sumber:hasil analisis data)

Berdasarkan table 4.2 menunjukan bahwa tidak ada mahasiswa yang mendapatkan skor persepsi multimedia pembelajaran sangat tinggi, 2 orang mahasiswa mendapatkan skor tinggi persepsi multimedia pembelajaran, 3 orang mahasiswa mendapatkan skor persepsi multimedia yang cukup, 2 orang mahasiswa mendapatkan skor persepsi multimedia yang kurang dan 2 orang mahasiswa yang mendapatkan skor persepsi yang sangat kurang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Adapun distribusi persepsi multimedia pembelajaran mahasiswa pada pembelajaran kalkulus 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Diagram Persepsi Multimedia pembelajaran



Gambar 4.1 distribusikan perolehan persepsi multimedian pembelajaran mahasiswa berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik mempunyai persepsi multimedia yang cukup baik dalam mengikuti pembelajran kalkulus 2.

b. Persepsi tentang metode mengajar

Data variabel persepsi tentang metode mengajar mengenai metode mengajar (x_2) diperioleh melalui angket yang terdiri dari 18 butir soal pertanyaan dengan jumlah yang responden 9 mahasiswa. Tersedia 4 alterntif jawaban dimana skor yang tertinggi adalah 4 dan skor yang terendah adalah 1.

Sebelum dianalisis inferensial, data perespsi metode mengajar mahasiswa dianalisis secara deskriftif, dengan mengkategorikan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

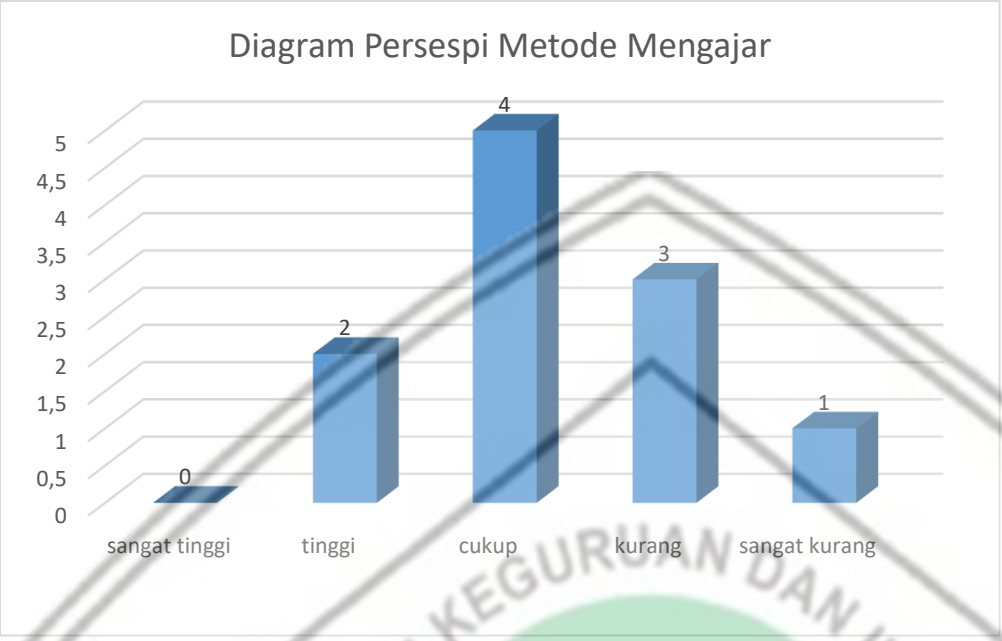
Tabel 4.3 Tabel interval skor

No	Interval total skor	Skor	kategori	Frekunsi
1	$Mi + 1{,}5SDI < X$	$65 < X$	Sangat tinggi	0
2	$Mi + 0{,}5SDI < X \leq Mi + 1{,}5SDI$	$63 < 65$	tinggi	2
3	$Mi - 0{,}5SDI < X \leq Mi + 0{,}5SDI$	$59 < 63$	Cukup	4
4	$Mi - 1{,}5SDI < X \leq Mi - 0{,}5SDI$	$56 < 59$	Kurang	2
5	$X \leq Mi - 1{,}5SDI$	$X \leq 56$	Sangat kurang	1

(*sumber:hasil analisis data)*

Berdasarkan table 4.3 menunjukan bahwa tidak ada mahasiswa yang mendapatkan skor persepsi metode mengajar sangat tinggi, 2 orang mahasiswa mendapatkan skor tinggi persepsi metode mengajar, 4 orang mahasiswa mendapatkan skor persepsi metode mengajar yang cukup, 3 orang mahsiswa mendapatkan skor persepsi metode mengajar yang kurang dan 1 orang mahasiswa yang mendapatkan skor persepsi metode mengajar yangyang sangat kurang. Adapun distribusi persepsi metode mengajar mahasiswa pada pembelajaran kalkulus 2 dapat dilihat pada gambar 4.2

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw



Gambar 4.2 distribusikan perolehan persepsi metode mengajar mahasiswa berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik mempunyai persepsi yang cukup baik dalam mengikuti pembelajran kalkulus 2.

c. Hasil belajar

Hasil belajar sebelum di analisis interfrensial, data hasil belajar mahasiswa secara deskriptif, dengan mengkategorikan sesuai tabel berikut :

Tabel 4.4Tabel hasil belajar

Skor hasil belajar	Kategori	Frekunsi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.:

1. Persepsi mahasiswa tentang penggunaan multimedia tidak berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar matematika
2. Persepsi mahasiswa tentang metode mengajar tidak berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar matematika
3. Tidak ada pengaruh persepsi mahasiswa tentang penggunaan multimedia dan metode mengajar terhadap hasil belajar matematika

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitiian akan diajukan saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai acuan, panduan bacaan serta pandangan sebagai jalan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

1. Bagi dosen

   Sebelum dosen memberikan materi pembelajaran kepada mahasiswa hendaknya dosen mempersiakan matang-matang multimedia pembelajaran dan metode mengajar apa yang akan di gunakan di dalam kelas. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung bisa berjalan dengan lancar dan mahasiswa dapat menyukai metode mengajar dan multimedia yang di anjurkan oleh dosen tersebut.

2. Bagi mahasiswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Mahasiswa diharapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung belajar lebih dahulu, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung mahasiswa akan lebih memahami atau paham yang materi yang akan di ajarkan. Di harapkan juga mahasiswa tidak berbicara sendiri, melamun, maupun berguruan pada prosesS pembelajaran berlangsung, agar mahasiswa tidak kesulitan dalam mencerna suatu mata pelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

DAFTAR PUSTAKA

Asngari, Dian Romadhani, 2015, Penggunaan GeoGbera Dalam Pembelajaran Geometri Jurnal pendidikan matematika FKIP Universitas (hlm.299-302)

Atikasari , Gias Dan Ary Woro Kurniasih, 2015, Keefektivan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi TTW Berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII Materi Segitiga .Unnes Journal of Mathematis edication, VOL 2: (1)

Adriansyahnat, 2017 landasa-landasan teori resepsi mahasiswa terhadap fraud studi empiris pada mahasiswa akuntansi universitas hasanuddi

Fransisca Niken Titisari, 2017, Efektivitas penggunaan program *GeoGebra* pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Di Kelas X SMA BOPKRI 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017, *Skripsi* , Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengatahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas sanata Dharma, Yogyakarta.

Hasratuddin, 2014, Pembelajara Matematika Sekarang Dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter, Jurnal Didaktik Matematika, Vol.1 (2) : 30

Heronius Delu Pingge, 2016, Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar DiKecematan Kota Tambolaka 2016-2017, STKIP Weetebula Universitas Negri Yogyakarta, Jurnal penddidikan sekolah dasar Vol.2 No 1.

Hamalik, O. (2006), Proses BelajarMengajar Berdasarkan Pendekatan Sistem, *Jakarta: Bumi Aksara*.

Idilia Fitriani, 2017, Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

SMA N 4 PANGKEP 2017/2018, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Matematika pada sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Isman M. Nur, 2016 Pemanfaatan Program GeoGebra Dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal, Vol.5 (1) :12

Jannawati, 2010, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Modul pengajaran Langsung Pada Siswa kelas VII MTs Ponpes Asshiratal, Mustaqim DDI Baru-Baru Tanga Kabupaten Pangkep 2010/2011, *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Matematika pada sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Lukman karim, 2017, Efektivitas Pembelajara Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Pada siswa Kelas VIIB SMPs darul ulum panaikang kabupaten bantaeng 2017/2018, *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Matematika pada sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Masita, 2013, Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Analogi Personal Terhadap Hasil Belajar Matemaka Pada Siswa 2013/2014, *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Matematika pada sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Muhammad Tamsil, 2018, Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Pada siswa Kelas VII SMP NEGRI 1 Segeri, *Skripsi,* Jurusan Pendidikan Matematika pada sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

Mohammad Arif s, 2016, Pengaruh Bahan Ajar Multimedia terhadap Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa pada matakuliah kimia organik 1 2016/2017, *Skripsi,* Jurusan Kimia Pacasarjana-universitas Malang.

Muhammad Taqwa, Akbar Taufik,2019, Statistik dengan Rstudio

Ngurah Japa, 2017 Media GeoGebra Dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal Of Natural Science And Enggnering, Vol. 1(2)

Nikmatul Fauzah,2015 persepsi siswa terhadap guru dalam penggunaan pendekatan saintifik dan pengaruh terhadap hasil belajar biologi materi pokoksistem ekskresi siswa kelas XI IPA 2 2014/2015, *skripsi*, jurusan pendidikan biologi

Riady, Akhmad Mukhlas, 2012, Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA di Kecematan Pulau Sebuku Kabupaten Kotabaru, Jurnal Vol 1

Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta, Rineka Cipta.

Soemanto, W. (2003), Psikologi Pendidikan, Malang: Rineka Cipta

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta, Reineka Cipta.

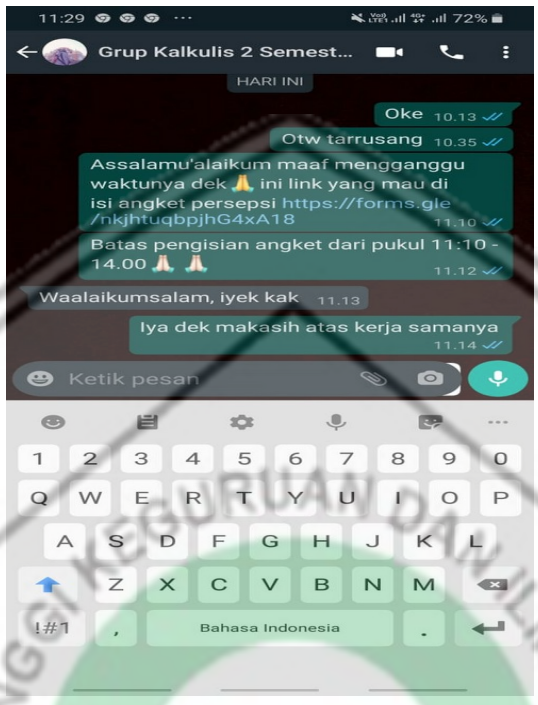
Sugiyono, (2010), Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R &D, Alfabeta, Bandung

Tu'u, Tulus. 2004. Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa. Jakarta, Grasindo.

Wikipedia. Pembelajaran , (online), https://id.m.wikipedia.org/wiki/pembelajaran, (diakses 17 juli 2019)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

DOKUMENTASI PENGISIAN ANGKET





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw

RIWAYAT HIDUP



ARLINDASARI, lahir di PAUKIRI 08 JUNI 1997. Anak ke 3 dari 3 bersaudara, dari pasangan H.colli dan alm Hj.hayati. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD Negeri 27 paukiri pada tahun 2009. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Labakkang dan tamapat pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Pangkep dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/cLTKxLSCKbFROSHe0TlJgw