Rahmatullah Bin Arsyad, S.Pd., M.Pd
Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd
Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd
Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd

Buku Ajar
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
STORYBOARD
UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Editor:
Prof. Dr. Sarson Pomalato, M.Pd
Dr. Tedy Machmud, M.Pd
Dr. Ismail Djakaria, M.Si
Dr. Rustam Husain, M.Pd
Novrianto Napu, M. AppLing, Ph. D
Prof. Dr. Novianty Djafri, M.Pd.I
Prof. Dr. Asna Aneta, M.Si
Prof. Dr. Ir. Hasim, M.Si

Buku Ajar

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

STORYBOARD

UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Storyboard adalah suatu informasi berupa gambaran ide yang akan membantu ahli edukasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Buku yang ada di tangan pembaca ini, merupakan Buku Ajar untuk Pengambangan Media Pembelajaran Matematika yang dilengkapi dengan Panduan merancang Storyboard untuk pembuatan multimedia interaktif.

eureka media aksara
Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-617-8
9 786234 876178

BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA STORYBOARD UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Rahmatullah Bin Arsyad, S.Pd., M.Pd
Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd
Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd
Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA STORYBOARD UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Penulis : Rahmatullah Bin Arsyad, S.Pd., M.Pd
Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd
Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd
Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd

Editor : Prof. Dr. Sarson Pomalato, M.Pd
Dr. Tedy Machmud, M.Pd
Dr. Ismail Djakaria, M. Si
Dr. Rustam Husain, M.Pd
Novrianto Napu, M. AppLing, Ph. D
Prof. Dr. Novianty Djafri, M.Pd.I
Prof. Dr. Asna Aneta, M.Si
Prof. Dr. Ir. Hasim, M.Si

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Siwi Rimayani Oktora

ISBN : 978-623-487-617-8

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, DESEMBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh,

Segala puji penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* sang pemberi nikmat dan pemberi Ilmu Pengetahuan, atas karunia, nikmat dan juga keberkahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku "Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif".

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan seluruh pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku ajar ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan buku ajar ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran untuk penyempurnaan buku ajar ini.

Akhirnya, penulis mengharapkan agar kiranya buku ajar ini dapat dipergunakan dan dimanfaatkan untuk membantu mahasiswa dalam pembuatan multimedia interaktif.

Sorong, 29 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
CPL DAN CPMK MATA KULIAH ..... **viii**
PETA KONSEP ..... **ix**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan 2
C. Manfaat 2
D. Indikator Pencapaian 3
BAB 2 MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA **4**
A. Hakekat Matematika 4
B. Pembelajaran Matematika 5
C. Media Pembelajaran 6
1. Pengertian Media Pembelajaran 6
2. Manfaat Media Pembelajaran 7
3. Klasifikasi Media Pembelajaran 8
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran 9
5. Kriteria Media Pembelajaran 10
6. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika 12
D. Multimedia Pembelajaran 13
1. Definisi Multimedia 13
2. Fungsi Multimedia 14
3. Kelebihan Multimedia 15
E. Multimedia Interaktif 16
1. Pengertian Multimedia Interaktif 16
2. Jenis Multimedia Interaktif 17
3. Manfaat Multimedia Interaktif 18
4. Metode Multimedia Interaktif 18
F. Evaluasi Multimedia Interaktif 20
G. Rangkuman 22
H. Latihan Soal 24

BAB 3 *STORYBOARD* 25
A. Deskripsi Umum Storyboard..... 25
1. Pengertian *Storyboard* 25
2. Sejarah Storyboard 27
3. Fungsi Storyboard 27
4. Ketentuan Umum Pembuatan Storyboard Multimedia Interaktif..... 28
5. Format Storyboard 28
B. Perangkat yang Dibutuhkan..... 47
1. Perangkat Lunak 47
2. Perangkat Keras..... 50
3. Pengguna Aplikasi 50
C. Evaluasi Rancangan *Storyboard* 50
D. Rangkuman 51
E. Latihan Soal..... 52
BAB 4 MODEL PENGEMBANGAN 53
A. Model Pengembangan ADDIE..... 53
B. Model pengembangan 4-D 56
C. Model Pengembangan APPED..... 65
D. Model Alessi-Trollip..... 66
E. Model LEE..... 67
F. Model Borg & Gall..... 68
G. Model Ivers & Barron..... 69
H. Rangkuman 70
I. Latihan Soal..... 71
BAB 5 IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *STORYBOARD* 72
A. Rancangan *Storyboard* Multimedia Interaktif 72
1. Contoh Rancangan *Storyboard* 72
2. Contoh Multimedia Interaktif 84
3. Hasil Rancangan *Storyboard* dan Pengembangan Multimedia Interaktif Mahasiswa 90
DAFTAR PUSTAKA 131
TENTANG PENULIS 134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif 21
Tabel 3.1. Instrumen Penilaian Storyboard Multimedia Interaktif.....51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Format storyboard multimedia interaktif 29
Gambar 3.2. Tampilan Menu Insert PowerPoint 32
Gambar 3.3. Menu Audio dan Audio In My PC 32
Gambar 3.4. Pilih Audio dan Insert 32
Gambar 3.5. Panduan memberikan nama Icon 33
Gambar 3.6. Panduan Memutar Music 33
Gambar 3.7. Menghentikan music 1 34
Gambar 3.8. Menghentikan music 2 34
Gambar 3.9. Memasukkan Hyperlink pada tombol 1 35
Gambar 3.10. Memasukkan Hyperlink pada tombol 2 36
Gambar 3.11. Cara mengunduh Format Storyboard 44
Gambar 3.12. Isian Identitas Storyboard 45
Gambar 3.13. Membuat Gambar Visual 45
Gambar 3.14. Memasukkan Gambar 46
Gambar 3.15. Masuk pada Aplikasi Diagram.net 46
Gambar 3.16. Tampilan Aplikasi diagram.net 47
Gambar 4.1. Tahap I: Define (Pendefinisian) 58
Gambar 4.2. Tahap II: Design (Perancangan) 60
Gambar 4.3. Tahap III: Develop (Pengembangan) 61
Gambar 4.4. Tahap IV: Disseminate (Penyebaran) 63
Gambar 4.5. Tahapan Model APPED 66
Gambar 4.6. Model Allies-Trollip 67
Gambar 4.7. Model Borg & Gall 68
Gambar 4.8. Tahapan Model Borg & Gall 69
Gambar 4.9. Model Iver & Barron 69

CPL DAN CPMK MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

1. CPL 2. Menunjukkan tanggung jawab, kemampuan adaptasi, kemandirian, dan kepemimpinan dalam melaksanakan tugas

   CPMK 1. Menunjukkan kemampuan adaptasi dan kemandirian dalam melaksanakan tugas individu maupun tugas kelompok

2. CPL 4. Mampu memanfaatkan TIK secara efektif

   CPMK 2. Memanfaatkan TIK dalam pengembangan media pembelajaran matematika

3. CPL 6. Menguasai secara komprehensif berbagai konsep matematika sekolah dan matematika lanjutan

   CPMK 3. Menjelaskan konsep media pembelajaran matematika

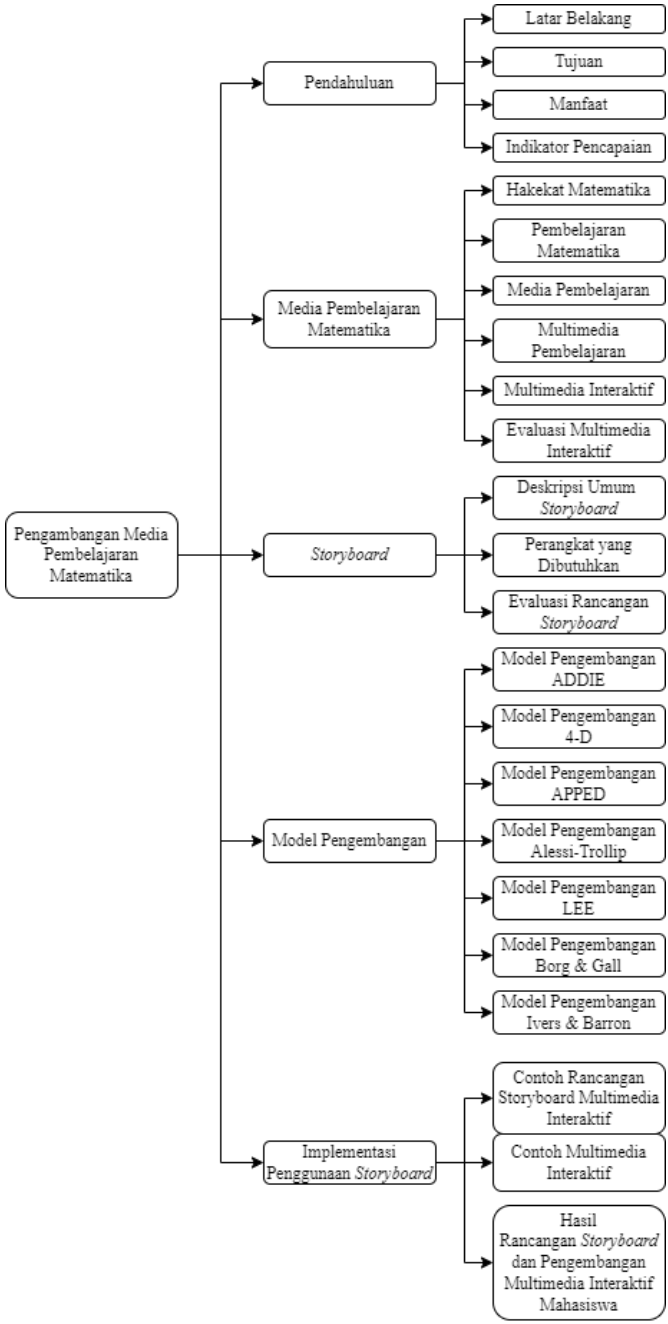
4. CPL 8. Merancang pembelajaran matematika yang bermakna dan implementatif

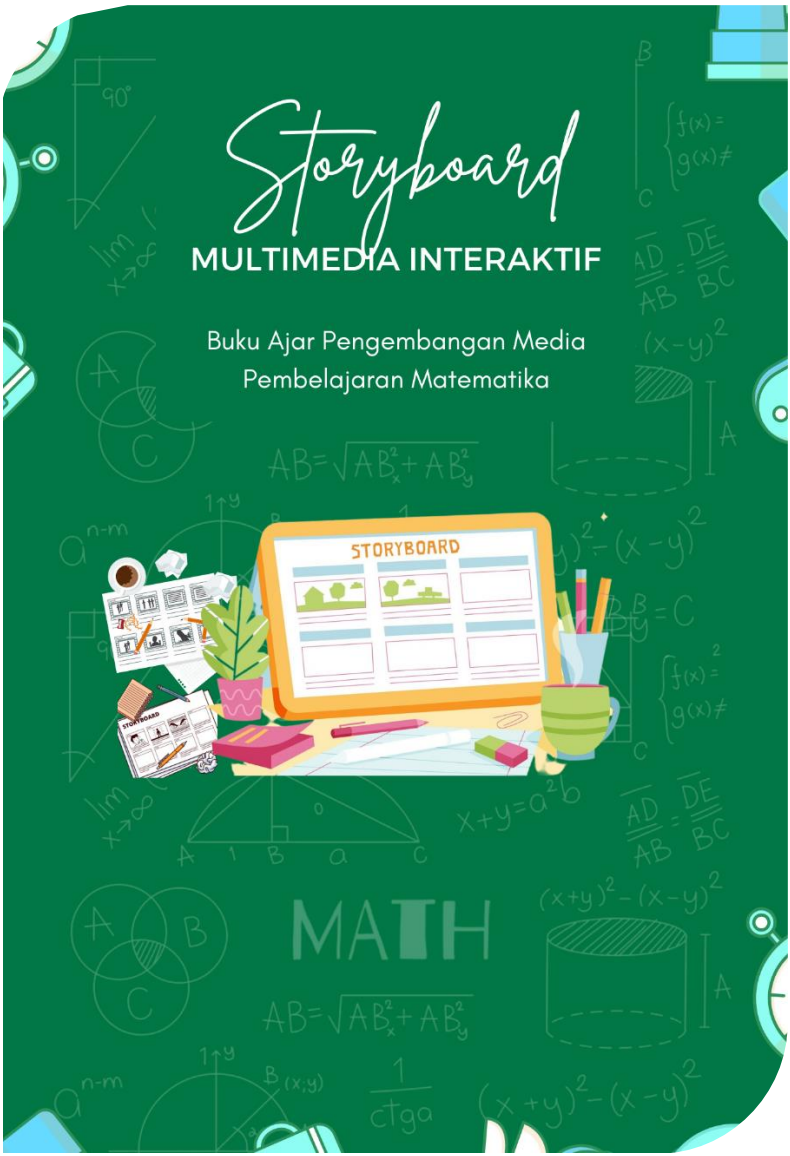
   CPMK 5. Merancang media pembelajaran sesuai topik pada matematika sekolah menengah

5. CPL 10. Mengembangkan media dan sumber belajar matematika yang inovatif

   CPMK 6. Mengembangkan media pembelajaran matematika sesuai topik pada matematika sekolah

PETA KONSEP


Pengambangan Media Pembelajaran Matematika
Pendahuluan
Latar Belakang
Tujuan
Manfaat
Indikator Pencapaian
Media Pembelajaran Matematika
Hakekat Matematika
Pembelajaran Matematika
Media Pembelajaran
Multimedia Pembelajaran
Multimedia Interaktif
Evaluasi Multimedia Interaktif
Storyboard
Deskripsi Umum *Storyboard*
Perangkat yang Dibutuhkan
Evaluasi Rancangan *Storyboard*
Model Pengembangan
Model Pengembangan ADDIE
Model Pengembangan 4-D
Model Pengembangan APPED
Model Pengembangan Alessi-Trollip
Model Pengembangan LEE
Model Pengembangan Borg & Gall
Model Pengembangan Ivers & Barron
Implementasi Penggunaan *Storyboard*
Contoh Rancangan Storyboard Multimedia Interaktif
Contoh Multimedia Interaktif
Hasil Rancangan *Storyboard* dan Pengembangan Multimedia Interaktif Mahasiswa


Storyboard
MULTIMEDIA INTERAKTIF
Buku Ajar Pengembangan Media
Pembelajaran Matematika
STORYBOARD
MATH

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran matematika berdasarkan konsep, fungsi, jenis-jenis, dan karakteristik media pembelajaran matematika. Kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berdasarkan teori, konsep dan tentunya haruslah menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari perubahan-perubahan dalam bidang pendidikan. Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis teknologi tentunya membutuhkan langkah-langkah berupa visualisasi atau *Storyboard* yang memudahkan mahasiswa dalam menyusun media pembelajaran matematika. Menurut Karen (2010:73) *Storyboard* adalah blueprint atau gambaran yang mengandung informasi yang akan ditempatkan pada layar sebagai informasi yang akan menolong *programmer* dan ahli produksi untuk mengembangkan komponen media.

Media pembelajaran matematika merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran terlebih dalam pembelajaran matematika, pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang pada umumnya bersifat abstrak sehingga penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu

BAB 2 MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Hakekat Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge*, *science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi, 1988:148).

Menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (*order*). Sekali lagi hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (pattern) yang ada (Shadiq, 2014: xii). Sedangkan The (Siswono, 2012:2) juga mencatat kumpulan pengertian matematika yang dibuat oleh ahli-ahli pada tahun 1940-an sampai dengan 1970an. Pengertian matematika dikelompokkan: (1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika sebagai ilmu

BAB 3 | *STORYBOARD*

A. Deskripsi Umum Storyboard

Sebelum membuat *Storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun.

1. Pengertian *Storyboard*

Storyboard (Papan cerita) adalah cara alternatif untuk menguraikan seluruh imajinasi melalui sketsa. Papan cerita berisi alat bantu naratif dan visual dalam satu lembar kertas, sehingga naskah dan visual selaras. Papan cerita ini akan membantu kita merencanakan cerita dan membuat sketsa kasar sebelum membuat media sebenarnya.

Menurut Wiesendanger (2001:161), *storyboard* adalah kegiatan pra-penulisan yang menekankan akurasi (penjelasan rinci), prediksi atau estimasi, menumbuhkan ide, urutan dan materi pada suatu alat yang akan di kembangkan. Hal ini digunakan untuk mendorong mahasiswa mengembangkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran nya sendiri, dimulai dengan membuat rancangan sketsa (*storyboard*) dalam bentuk gambar dan

BAB 4 MODEL PENGEMBANGAN

Model pengembangan merupakan langkah sistematis dalam produksi multimedia interaktif. Pengembang media interaktif sering menggunakan banyak template. Berikut beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan pengembangan multimedia interaktif.

A. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Branch (2009), ADDIE adalah singkatan dari *analyze, plan, develop, implement* dan *Evaluation*. ADDIE adalah paradigma pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan pada lingkungan belajar yang disengaja. Menerapkan ADDIE untuk desain sistem pendidikan memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan menanggapi situasi yang berbeda, berinteraksi dalam konteks, dan berinteraksi antar konteks. Namun, komponen dasar ADDIE tetap sama di semua aplikasi, dan model ADDIE berubah tergantung pada konteks penerapan ADDIE.

Asal-usul ADDIE sendiri tidak jelas, tetapi konsep sistem instruksional dapat ditelusuri kembali ke model yang dikembangkan untuk Angkatan Bersenjata Amerika Serikat pada pertengahan tahun 1970. Branson (1978), Pusat Teknologi Pendidikan Florida State University bekerja dengan cabang militer Amerika Serikat mengembangkan model yang menjadi Interservice Process untuk mengembangkan sistem pengajaran, untuk digunakan di Angkatan Darat, Angkatan Laut dan Angkatan Udara, dan Marinir. Branson (1978) memberikan gambaran grafis dari Sistem Instruksional, yang menunjukkan

BAB 5 IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *STORYBOARD*

A. Rancangan *Storyboard* Multimedia Interaktif

1. Contoh Rancangan *Storyboard*

Judul *Storyboard*	: Multimedia Interaktif
Nama Penyusun	: Rahmatullah Bin Arsyad
Materi	: Geometri
Model Multimedia Interaktif	: *Tutorial*
Jenis Aplikasi Multimedia Interaktif	: Power Point

No	Audio	Interaktif	Animasi	Keterangan
1	1. Suara selamat datang /judul Multimedia (*mouse over* pada icon suara) 2. Suara perintah memulai pada tombol Mulai (*mouse over*) 3. Suara *music background* (tombol *start* dan *stop*)	Navigasi suara: 1. *Icon* suara Selamat datang 2. tombol mulai 3. *Music background* Respon *feedback*: untuk tombol mulai	Transisi *Morph*	Deskripsi: Identitas berupa Materi Pembelajaran dilengkapi *icon audio* yang berisikan ucapan "selamat datang". Terdapat perintah memulai pada tombol mulai

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, I. K. 2011. Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Alessi and Trolip. (2001). Multimedia for learning: Methods and development. Boston: Allyn and Bacon.

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

_____2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada

_____. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Asyhar, Rayanda 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: Thr ADDIE Approach*. New York: Springer.

Branson, R.K. (1978, March). The interservice procedures for instructional systems development. *Educational Technology*, 11 – 14.

Borg, W. & Gall, M. (1983), Educational Research: An Introduction 4th edition. New York: Longman Inc.

Cockcroft, W.H. (1982). Mathematics Counts: Report of the Committee of Inquiry into the Teaching of Mathematics in Schools under the Chairmanship of Dr WH Cockcroft. London: Her Majesty's Stationery Office.

Gerlach and Ely. (1971). Teaching and Media: a Systematic approach. Second Edition, by V. S Gerlach and D.P.Ely, 1980. Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by pearson education.

Haryono, Anung & Harjito. 2014. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hofstetter F T 2001 Multimedia Literacy Third Edition (New York: Irwin/McGraw-Hill)

Hudojo, H. (1988). Mengajar Belajar Matematika. Jakarta: Depdikbud.

Ivers and Barron. (2002). Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing, 2ed. Westport: Teacher Ideas Press.

Karen S. Ivers. 2010. *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assesing*. California: Santa Barbara Press

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media *Storyboard* pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *1*(1), 1-12.

Kreyenbuhl, J.A., dan Atwood, C.H., (1991), Are we teaching the right things in general chemistry? Journal of Chemical Education 68: 914-918.

Lee, William W and Owens, Diana L. (2004). Multimedia- based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions, 2nd ed. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.

Molenda, M., Pershing, J.A., & Reigeluth, C.M. (1996). *Designing instructional systems*. In R. L. Craig (Ed.), The ASTD training and development handbook (4th ed.) (pp.266 – 293). New York: McGraw-Hill.

Nurcahyo, Rudi & Mulyati, Lin., (2019). Desain Media Interaktif. Quantum Book: Jawa Timur

Resmini Setya, dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Abdimas Siliwangi. Vol 4 (2).

Robin, Linda (2001) Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Elek Media Komputindo: Jakarta.

Ruseffendi, E.T. 1988. Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito.

Rusman, dkk (2011) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada

Sadiman, Arief S., (dkk). 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grapindo Persada.

Shadiq, F. 2014. Pembelajaran Matematika (Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa). Yogyakarta: Graha Ilmu.

Siswono, T. Y. E. 2012. Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini. Seminar Pendidikan Anak Usia Dini di Sidoarjo, 18 Pebruari 2012, Kerjasama Guru PAUD se-kabupaten Sidoarjo. Surabaya.

Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosda Karya.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.

Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook.

Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144.

Wiesendanger, K. D. (2001). Strategies for Literacy Education. Ohio: Merill Prentice Hall

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.

TENTANG PENULIS

Rahmatullah Bin Arsyad, S.Pd., M.Pd lahir pada tanggal 29 November 1991 di Sorong. Penulis adalah lulusan program Sarjana Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Sorong tahun 2013, di tahun 2016 lulus Program Magister pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Makassar, saat ini penulis merupakan dosen dan peneliti di Kampus Universitas Muhammadiyah Sorong dan dipercaya menjadi Kepala Unit Pengabdian pada Masyarakat di Universitas Muhammadiyah Sorong (UNAMIN) pada tahun 2020-2024. selanjutnya mendapat kesempatan studi Doktoral (S3) Pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo tahun 2020. Selain sebagai tenaga pengajar, penulis aktif mengikuti pelatihan Pekerti 2017 dan juga pelatihan AA ditahun 2018 dan pelatihan lainnya dalam pengembangan kompetensi. Saat ini penulis juga tercatat sebagai Bendahara Relawan Jurnal Indonesia Papua Barat.

Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd lahir pada tanggal 03 Juni 1960 di Gorontalo. Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen/Guru Besar Tetap di Univ. Negeri Gorontalo, Fakultas Matematika dan IPA, Jurusan Pend. Matematika. Penulis saat ini tinggal di Jalan Prof. Dr. HB. Jassin no. 293 Kota Gorontalo.

Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd lahir pada tanggal 3 November 1961 di Manado. Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen/Guru Besar Tetap di Univ. Negeri Gorontalo, Fakultas Matematika dan IPA, Jurusan Pend. Matematika. Penulis saat ini tinggal di Sarini Abdullah RT003/RW005 Kelurahan Limba U II (Belakang SMAN 3 Gorontalo) Kota Selatan Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo 96138.

Prof. Dr. Evi Hulukati M.Pd lahir pada tanggal 30 Mei 1960 di Gorontalo. Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen/Guru Besar Tetap di Univ. Negeri Gorontalo, Fakultas Matematika dan IPA, Jurusan Pend. Matematika. Penulis saat ini tinggal di Jalan Kalimantan no 86 Kota Gorontalo 96128.