

**LAMPIRAN I : Terjemah**

No.	BAB	KUTIPAN	Hal.	TERJEMAH
1.	I	QS. AL-Baqarah ayat 31:	2	Artinya :Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"
2.	I	H.R Bukhari No. 6417  (dalam Shohih Bukhari)	3	Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.

**LAMPIRAN II : Lembar Observasi dan Wawancara Guru**

No	Aspek-aspek yang diamati	Pemunculan Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.		√
2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3.	Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	√	
4.	Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√	
5.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
6.	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi pembelajaran	√	
7.	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
8.	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
10.	Guru melaksanakan pembelajaran kontekstual	√	
11.	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa		√
12.	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
13.	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien		√
14.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran		√
15.	Guru menggunakan bahasa lisan yang benar dan lancar	√	
16.	Guru menggunakan bahasa tulis yang benar dan lancar	√	
17.	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
18.	Guru melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa	√	
19.	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa		√

Banjarbaru, 10 September 2019

Mengetahui,

Guru Matematika

Maulida Agustina, S.Pd

1. Apakah Bapak/Ibu selalu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar?  
-Ya rpp dibuat setiap minggunya.
2. Bagaimana usaha Bapak/Ibu untuk membuat kelas tetap kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung?  
-Mendekati peserta didik
3. Apakah Bapak/Ibu selalu menyediakan soal evaluasi untuk siswa tiap akhir kegiatan pembelajaran?  
-ya
4. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran?  
-jarang
5. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran?  
-jarang
6. Apakah yang Bapak/Ibu lakukan ketika ada siswa yang tidak tertib saat kegiatan pembelajaran berlangsung?  
-menyuruhnya untuk maju kedepan
7. Bagaimana Bapak/Ibu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk membuat siswa aktif?  
-mengajak dengan berkelompok
8. Apakah Bapak/Ibu mengampu ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat siswa?  
-tidak
9. Bagaimana kiat Bapak/Ibu untuk mengembangkan materi pembelajaran yang disajikan di kelas?  
-mengembangkan berpanduan buku

10. Apakah acuan yang Bapak/Ibu gunakan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran?  
-buku lks dan kemendikbud
11. Materi apa saja yang menurut ibu sering terjadi kesulitan dalam proses pembelajarannya? baik untuk murid ataupun untuk ibu sendiri?  
-diantaranya materi FPB dan KPK serta keliling dan luas bangun datar
12. Bagaimana Bapak/Ibu menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas?  
-menyusun dengan berpanduan materi dibuku.
13. Apa sajakah sumber pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar?  
-buku lks dan buku pegangan guru kemendikbud

Simpulan :

**Banjarmasin, 1 Agustus 2019**

**Guru Matematika**



**Maulida Agustina, S.Pd**

**LAMPIRAN III : Storyboard Matematika Magic**

<b>Tampilan</b>	<b>Interaksinya</b>	<b>Animasi dan Video</b>	<b>Audio</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frame utama</li> <li>• Gambar dan teks frame utama</li> <li>• Judul Multimedia</li> <li>• Nama penyusun dan instansi</li> <li>• Tombol animasi “clik here”</li> </ul>	Klik “click here” menuju intro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi Teks</li> <li>- Animasi Tombol “click here”</li> </ul>	- Musik Backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loading</li> <li>• Gambar bergerak loading</li> </ul>	Menuju intro	- Gift loading	-suara transisi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intro Selamat Datang</li> <li>• Tombol “&lt;” untuk kembali</li> <li>• Tombol “&gt;” menuju Menu utama</li> <li>• Teks “Selamat Datang”</li> </ul>	Klik tombol “Next” menuju menu utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi tombol “next”</li> </ul>	- Musik backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu utama</li> <li>• Judul Multimedia dan pembahasan Materi</li> <li>• Gambar Guru</li> <li>• Tombol “KI” untuk melihat penjelasan KI</li> <li>• Tombol “KD” untuk melihat penjelasan KD</li> <li>• Tombol “Tujuan” untuk melihat penjelasan tujuan pembelajaran</li> <li>• Tombol “materi” untuk menuju pilihan menu materi</li> <li>• Tombol “Latihan” untuk menuju soal latihan</li> <li>• Tombol “Profil” untuk melihat profil penyusun</li> </ul>	<p>Klik “KD” menuju keterangan KD</p> <p>Klik “ KI” Menuju keterangan KI</p> <p>Klik “Tujuan” Menuju keterangan tujuan</p> <p>Klik”Materi” menuju pilihan materi</p> <p>Klik “Latihan” Menuju soal-soal latihan</p> <p>Klik “ Profil” Menuju keterangan profil penyusun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi tombol pilihan</li> <li>- Animasi bentuk bangun datar bergerak</li> </ul>	- Musik backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Petunjuk</li> <li>• Gambar dan penjelasan petunjuk</li> </ul>	Klik tombol “click here” menuju menu utama	- Gift”click here”	-

	<p>Klik tombol “Rumah” menuju ke menu utama</p> <p>Klik tombol “ ? “ menuju petunjuk</p> <p>Klik tombol “Persegi” melihat materi persegi”</p> <p>Klik tombol “persegi panjang” melihat materi persegi panjang</p> <p>Klik tombol “ Segitiga” Melihat materi segitiga</p> <p>Klik tombol “X” keluar dari multimedia</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Materi</li> <li>• Animasi gambar “persegi “ untuk melihat konten materi persegi</li> <li>• Animasi gambar”persegi panjang” untuk melihat konten materi persegi panjang</li> <li>• Animasi gambar”segitiga” untuk melihat konten materi segitiga</li> </ul>	<p>Klik “Gambar persegi” melihat materi persegi</p> <p>Klik “gambar persegi panjang” Melihat materi persegi panjang</p> <p>Klik “gambar Segitiga” melihat materi segitiga</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi</li> </ul>	- Musik backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Persegi</li> <li>• Konten materi</li> <li>• Video penjelasan keliling persegi</li> <li>• Contoh soal menentukan keliling persegi</li> </ul>	<p>Klik tombol “youtube” untuk melihat video penjelasan materi persegi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi tombol</li> <li>- Video penjelasan keliling persegi</li> </ul>	- Music backsound

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Persegi panjang</li> <li>• Konten materi</li> <li>• Video penjelasan keliling persegi panjang</li> <li>• Contoh soal menentukan keliling persegi persegi panjang</li> </ul>	Klik ombol “youtube” untuk melihat video penjelasan materi persegi panjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi tombol</li> <li>- Video penjelasan keliling persegi panjang</li> </ul>	- Music backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Segitiga</li> <li>• Konten materi</li> <li>• Video penjelasan keliling segitiga</li> <li>• Contoh soal menentukan keliling segitiga</li> </ul>	Klik tombol “youtube” untuk melihat video penjelasan materi segitiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Animasi tombol</li> <li>- Video “segitiga ada dimana-mana”</li> </ul>	- Music backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Teks soal latihan</li> <li>• Tombol jawaban”pilihan ganda”</li> </ul>	Klik “tombol pilihan ganda” untuk memilih jawaban	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> </ul>	- Music backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar</li> </ul>	Klik tombol “kuning” Untuk melanjutkan soal berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Gift “bintang super job”</li> </ul>	- Music backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban Salah dan penjelasan jawaban</li> </ul>	Klik tombol “kuning” untuk kembali ke soal sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Gift “sorry”</li> </ul>	- Music backsound
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profil</li> <li>• Teks biodata penyusun</li> <li>• Foto penyusun</li> <li>• Tombol “kembali”</li> <li>• Tombol”keluar”</li> </ul>	<p>Klik tombol “&gt;” untuk keluar dari multimedia</p> <p>Klik “&lt;” untuk kembali ke menu utama</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi</li> <li>- Teks</li> <li>- Foto profil</li> </ul>	

**LAMPIRAN IV : Instrumen Dan Hasil Validasi Ahli Materi 1**

**LEMBAR KRITERIA PENILAIAN AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT  
MATEMATIKA MAGIC  
(MENYENANGKAN, AKTIF , GAMPANG, ISLAMI DAN CERDAS)  
PADA KONSEP BANGUN DATAR BERBASIS *POWER POINT***

NO	Penilaian	Kreteria Skor Penilaian			
		4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran	4	3	2	1
1.	Kesesuaian KI dan Tujuan Pembelajaran	Memuat 3 atau 4 butir KI dan 3 tujuan pembelajaran	Memuat 2 atau lebih butir KI dan 2 tujuan pembelajaran	Hanya memuat 1 KI dan 1 tujuan pembelajaran	Tidak memuat KI dan tujuan pembelajaran
2.	Kejelasan petunjuk belajar	Memuat petunjuk penggunaan media berupa KI, KD, tujuan pembelajaran, materi dan latihan pada beranda awal media	Memuat petunjuk penggunaan hanya KD, tujuan pembelajaran, materi dan latihan	Hanya memuat petunjuk penggunaan tujuan pembelajaran, materi dan latihan	Hanya memuat petunjuk materi
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	Memuat contoh disetiap sub penjelasan materi dan akhir materi	Memuat contoh di setiap penjelasan sub materi	Hanya memuat contoh di akhir semua materi	Tidak memuat contoh



4.	Pemberian latihan soal dalam multimedia pembelajaran	Memuat soal latihan disetiap akhir sub materi dan akhir semua materi	Memuat soal latihan disetiap akhir sub materi	Memuat soal latihan hanya diakhir materi	Tidak memuat soal latihan
5.	Multimedia pembelajaran matematika dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika	Memiliki tampilan menarik dan membuat senang dalam pembelajaran	Memiliki tampilan menarik dan cukup membuat senang dalam proses pembelajaran	Tampilan hanya menarik perhatian dan tidak membuat senang	Tidak memiliki tampilan menarik
6.	Multimedia pembelajran memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	Pembelajaran dapat berlangsung tanpa guru	Pembelajaran dapat berlangsung dengan bantuan sedikit dari guru	Pembelajaran dapat berlangsung dengan bantuan dari guru	Pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan bantuan guru.
7.	Multimedia pembelajaran bernuansa islami	Memuat animasi islami disetiap tampilan dan memuat nilai islami	Hanya memuat animasi islami disetiap tampilan	Hanya sedikit memuat tampilan animasi islami dan tidak terdapat nilai islami	Tidak memuat tampilan islami dan nilai islami
8.	Pembelajaran yang disajikan memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik	Mencakup gaya belajar visual, audio, audio visual dan kinestetik	Mencakup gaya belajar visual, audio dan audio visual	Mencakup satu gaya belajar saja	Tidak mencakup gaya belajar apapun
	<b>Aspek Materi</b>				

1.	Kesesuaian materi yang disajikan	Disajikan sesuai 3-4 KI, 2 KD dan 3 Tujuan pembelajaran	Disajikan sesuai 2 KI atau KD saja	Disajikan hanya sesuai KD tujuan pembelajaran	Tidak menyajikan materi
2.	Keruntutan materi yang disajikan	Disajikan dengan memuat materi konkret ke abstrak	Disajikan dengan memuat materi konkret ke abstrak saja.	Penyajian materi disajikan mulai dari yang mudah ke sukar.	Tidak disajikan dengan materi konkret ke abstrak dan mudah ke sukar dan dari yang
3.	Kedalaman materi yang disajikan	Materi yang disajikan memuat pengenalan konsep, definisi, contoh dan latihan	Materi yang disajikan memuat pengenalan konsep, definisi dan contoh	Materi yang disajikan memuat pengenalan konsep saja	Materi yang disajikan tidak memuat pengenalan konsep, definisi, contoh ataupun latihan
4.	Kemenerikan materi yang disajikan	Disajikan dengan gambar, ilustrasi, video menarik	Disajikan dengan gambar dan ilustrasi menarik	Disajikan hanya dengan gambar	Tidak disajikan dengan gambar, ilustrasi maupun video
5.	Kemudahan materi untuk dipahami	Materi dimulai dari yang mudah ke sukar disertai	Materi dimulai dengan contoh, kemudian materi yang	Materi dimulai dari yang sukar ke yang mudah	Materi sukar

		contoh	mudah ke sukar		
6.	Pemberian evaluasi dalam multimedia pembelajaran	Memuat evaluasi di akhir sub materi dan evaluasi akhir	Memuat evaluasi diakhir sub materi	Memuat evaluasi akhir saja	Tidak memuat evaluasi
7.	Ketepatan tata bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar saja	Menggunakan bahasa yang baik saja	Tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
8.	Keefektifan penggunaan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	Kalimat yang digunakan sedikit rumit namun langsung ke sasaran	Kalimat yang digunakan sederhana namun tidak tepat sasaran.	Kalimat yang digunakan rumit dan tidak langsung ke sasaran

NO	Kreteria Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Kesesuaian KI dan Tujuan Pembelajaran	√				
2.	Kejelasan petunjuk belajar	√				
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	√				
4.	Pemberian latihan soal dalam multimedia pembelajaran		√			
5.	Multimedia pembelajaran matematika dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika		√			
6.	Multimedia pembelajran memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	√				
7	Multimedia pembelajaran bernuansa islami	√				
8.	Pembelajaran yang disajikan memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik		√			
	<b>Aspek Materi</b>					
9	Kesesuaian materi yang disajikan	√				
10.	Keruntutan materi yang disajikan		√			
11.	Kedalaman materi yang disajikan		√			
12.	Kemenarikan materi yang disajikan	√				
13.	Kemudahan materi untuk dipahami	√				
14.	Pemberian evaluasi dalam multimedia pembelajaran	√				
15	Ketepatan tata bahasa		√			
16	Keefektifan penggunaan kalimat	√				
	<b>Total skor penilaian</b>	<b>74</b>				
	<b>Rata-rata</b>	<b>4,6</b>				
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>				

Komentar secara umum:

Sesuai dengan Kemitraan Penta Adici

Kesimpulan :

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan\*):


1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

\*) : Lingkari salah satu

Banjarmasin, 21 Juni 2019

Mengetahui,

Validator Instrumen Penelitian



Hasby Assidiqi, S. Pd, M.Si

**LAMPIRAN V : Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Materi (2)**

NO	Kreteria Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Kesesuaian KI dan Tujuan Pembelajaran	√				
2.	Kejelasan petunjuk belajar	√				
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	√				
4.	Pemberian latihan soal dalam multimedia pembelajaran	√				
5.	Multimedia pembelajaran matematika dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika	√				
6.	Multimedia pembelajran memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	√				
7.	Multimedia pembelajaran bernuansa islami		√			
8.	Pembelajaran yang disajikan memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik		√			
	<b>Aspek Materi</b>					
9.	Kesesuaian materi yang disajikan	√				
10.	Keruntutan materi yang disajikan	√				
11.	Kedalaman materi yang disajikan	√				
12.	Kemenaarikan materi yang disajikan	√				
13.	Kemudahan materi untuk dipahami	√				
14.	Pemberian evaluasi dalam multimedia pembelajaran	√				
15.	Ketepatan tata bahasa	√				
16.	Keefektifan penggunaan kalimat	√				
	<b>Total skor penilaian</b>	<b>78</b>				
	<b>Rata-rata</b>	<b>4,8</b>				
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>				

Komentar dan saran secara umum :

Tampilkan pembelajaran berbasis islami dengan memberikan penjelasan berupa cerita tentang sholat dan masjid.

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Multimedia Matematika MAGIC Pada Konsep Bangun Datar Berbasis Power Point.**

Kesimpulan

Layak uji coba lapangan	✓
Layak uji coba lapangan dengan revisi	
Tidak layak uji coba lapangan	

Banjarmasin, 13 September 2019

Mengetahui,

Validator Ahli Materi

Drs. Sunarno, M.Pd

NIP. 196107081988031001

**LAMPIRAN VI : Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Media**

NO	Kreteria Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek Navigasi</b>					
1.	Manfaat navigasi untuk membantu pengguna	√				
2.	Ketepatan navigasi dengan halaman yang dituju	√				
	<b>Aspek Kemudahan</b>					
3.	Kemudahan dalam mengoperasikan multimedia Matematika MAGIC	√				
4.	Keterkaitan gambar dengan materi yang disajikan	√				
5.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	√				
6.	Kemudahan navigasi yang disajikan	√				
7.	Kemudahan scaffolding bagi peserta didik		√			
	<b>Aspek Tulisan (Teks)</b>					
8.	Kualitas teks	√				
9.	Keterbacaan tulisan		√			
10.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan		√			
11.	Kesesuaian warna huruf yang digunakan		√			
12.	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	√				
13.	Kualitas tulisan pada multimedia	√				
	<b>Aspek Tampilan</b>					
14.	Kesesuaian tampilan	√				
15.	Kesesuaian tata letak menu dan halaman lain		√			
16.	Kejelasan tata letak gambar		√			
17.	Ketepatan penggunaan tema		√			
18.	Penempatan konten		√			
19.	Kualitas tampilan desain	√				
20.	Kesesuaian warna tulisan dengan background	√				
	<b>Total Penskoran</b>					<b>92</b>
	<b>Rata-rata</b>					<b>4,6</b>
	<b>Kategori</b>					<b>Sangat Baik</b>



Komentar secara umum:

Kesimpulan :

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan\*) :

1.  Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2.  Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3.  Tidak layak diujicobakan di lapangan.

\*) : Lingkari salah satu

Banjarmasin, 21 Juni 2019

Mengetahui,

Validator Instrumen Penelitian



Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd.I

**LAMPIRAN VII : Hasil Uji coba Subyek Terbatas**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Keterangan
1	Multimedia Matematika MAGIC sesuai KI dan Tujuan Pembelajaran	18	4,5	Sangat Baik
2	Multimedia Matematika MAGIC memuat kejelasan petunjuk belajar	18	4,5	Sangat Baik
3	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC lebih mudah untuk digunakan menyampaikan materi	18	4,5	Sangat Baik
4	Contoh dan soal latihan pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami dan dijawab peserta didik	20	5	Sangat Baik
5	Materi yang disajikan singkat dan padat serta lekat dengan kehidupan sehari-hari	20	5	Sangat Baik
6	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC memudahkan peserta didik belajar mandiri, aktif bertanya dan lebih berkonsentrasi	18	4,5	Sangat Baik
7	Peserta didik merasa lebih senang untuk belajar matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	16	4	Baik
8	Saya merasa multimedia Matematika MAGIC penting untuk digunakan dalam pembelajaran.	20	5	Sangat Baik
9	Peserta didik lebih berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini	18	4,5	Sangat Baik
10	Peserta didik lebih memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama	16	4	Baik
11	Multimedia matematika MAGIC membuat peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran	18	4,5	Sangat Baik
12	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi dalam multimedia Matematika	20	5	Sangat Baik

	MAGIC			
13	Multimedia Matematika MAGIC bernuansa islami	20	5	Sangat Baik
14	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC	18	4,5	Sangat Baik
15	Saya merasa peserta didik lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi music	18	4,5	Sangat Baik
16	Saya merasa lebih tertarik mengajarkan matematika dengan multimedia matematika MAGIC dari pada menggunakan buku	18	4,5	Sangat Baik
17	Saya belajar banyak wawasan baru untuk pelaksanaan pembelajaran dari multimedia Matematika MAGIC yang disajikan	18	4,5	Sangat Baik
18	Saya akan lebih memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses pembelajaran peserta didik	16	4	Baik
19	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC	16	4	Baik
20	Saya lebih terbantu dalam menggunakan Matematika MAGIC untuk proses pembelajaran	18	4,5	Sangat Baik
	<b>Total</b>		<b>90,5</b>	
	<b>Rata-rata</b>		<b>4,5</b>	<b>Sangat Baik</b>

## INSTRUMEN UJI KEEFEKTIFAN DAN KEMENARIKAN OLEH RESPONDEN (GURU)

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MATEMATIKA MAGIC (MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG, ISLAMI DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN DATAR BERBASIS *POWER POINT*

Penyusun : Annisa Sholehati

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematik MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami Dan Cerdas) Pada Konsep Bangun Datar Berbas *Power Point***, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengaitkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya multimedia tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek materi dan pembelajaran.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

**Skor 4 : Sangat Sesuai**

**Skor 3 : Sesuai**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

No	Pernyataan	Pilihan Jawab		
		SS	S	K/S
1.	Multimedia Matematika MAGIC sesuai KI dan Tujuan Pembelajaran		✓	
2.	Multimedia Matematika MAGIC memuat kejelasan petunjuk belajar	✓		
3.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC lebih mudah untuk digunakan menyampaikan materi		✓	
4.	Contoh dan soal latihan pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami dan dijawab peserta didik	✓		
5.	Materi yang disajikan singkat dan padat serta terkait dengan kehidupan sehari-hari	✓		
6.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC memudahkan peserta didik belajar mandiri, aktif bertanya dan lebih berkonsentrasi		✓	

7.	Peserta didik merasa lebih senang untuk belajar matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC		✓	
8.	Saya merasa multimedia Matematika MAGIC penting untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
9.	Peserta didik lebih berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini		✓	
10.	Peserta didik lebih memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama		✓	as
11.	Multimedia matematika MAGIC membuat peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran		✓	
12.	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi dalam multimedia Matematika MAGIC	✓		
13.	Multimedia Matematika MAGIC bernuansa islami	✓		
14.	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC		✓	
15.	Saya merasa peserta didik lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi musik		✓	
16.	Saya merasa lebih tertarik mengajarkan matematika dengan multimedia matematika MAGIC dari pada menggunakan buku		✓	
17.	Saya belajar banyak wawasan baru untuk pelaksanaan pembelajaran dari multimedia Matematika MAGIC yang disajikan	✓		
18.	saya akan lebih memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses pembelajaran peserta didik		✓	
19.	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC		✓	
20.	Saya lebih terbantu dalam menggunakan Matematika MAGIC untuk proses pembelajaran		✓	

Banjarbaru, 10 September 2019

Mengetahui,

Guru Matematika

Maulida Agustina, S.Pd

**INSTRUMEN UJI KEEFEKTIFAN DAN KEMENARIKAN OLEH RESPONDEN (GURU)**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MATEMATIKA MAGIC  
(MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG, ISLAMI DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN  
DATAR BERBASIS *POWER POINT***

Penyusun : Annisa Sholehati

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Dengan Hormat,

Sehubung dengan adanya **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami Dan Cerdas) Pada Konsep Bangun Datar Berbasis *Power Point***, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengaitkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya multimedia tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek materi dan pembelajaran.

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

**Skor 4 : Sangat Sesuai**

**Skor 3 : Sesuai**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Multimedia Matematika MAGIC sesuai KI dan Tujuan Pembelajaran	✓			
2.	Multimedia Matematika MAGIC memuat kejelasan petunjuk belajar		✓		
3.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC lebih mudah untuk digunakan menyampaikan materi	✓			
4.	Contoh dan soal latihan pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami dan dijawab peserta didik	✓	✓		
5.	Materi yang disajikan singkat dan padat serta lekat dengan kehidupan sehari-hari	✓			
6.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC memudahkan peserta didik belajar mandiri, aktif bertanya dan lebih berkeinginan		✓		

**INSTRUMEN UJI KEEFEKTIFAN DAN KEMENARIKAN OLEH RESPONDEN (GURU)**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MATEMATIKA MAGIC  
(MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG, ISLAMI DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN  
DATAR BERBASIS *POWER POINT***

Penyusun : Annisa Sholehati

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Dengan Hormat,

Sehubung dengan adanya **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami Dan Cerdas) Pada Konsep Bangun Datar Berbasis *Power Point***, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengaitkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya multimedia tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek materi dan pembelajaran.

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

**Skor 4 : Sangat Sesuai**

**Skor 3 : Sesuai**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		SS	S	K
1.	Multimedia Matematika MAGIC sesuai KI dan Tujuan Pembelajaran	✓		
2.	Multimedia Matematika MAGIC memuat kejelasan petunjuk belajar	✓		
3.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC lebih mudah untuk digunakan menyampaikan materi	✓		
4.	Contoh dan soal latihan pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami dan dijawab peserta didik	✓		
5.	Materi yang disajikan singkat dan padat serta lekat dengan kehidupan sehari-hari			✓

7.	Peserta didik merasa lebih senang untuk belajar matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	✓	✓	
8.	Saya merasa multimedia Matematika MAGIC penting untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓	✓	
9.	Peserta didik lebih berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini	✓		
10.	Peserta didik lebih memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama	✓		
11.	Multimedia matematika MAGIC membuat peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran	✓		
12.	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi dalam multimedia Matematika MAGIC	✓		
13.	Multimedia Matematika MAGIC bernuansa islami	✓		
14.	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC	✓		
15.	Saya merasa peserta didik lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi musik	✓		
16.	Saya merasa lebih tertarik mengajarkan matematika dengan multimedia matematika MAGIC dari pada menggunakan buku	✓		
17.	Saya belajar banyak wawasan baru untuk pelaksanaan pembelajaran dari multimedia Matematika MAGIC yang disajikan		✓	
18.	saya akan lebih memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses pembelajaran peserta didik		✓	
19.	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC		✓	
20.	Saya lebih terbantu dalam menggunakan Matematika MAGIC untuk proses pembelajaran		✓	

Banjarbaru, 10 September 2019

Mengetahui,

Guru Matematika



Riswan Riandani, S.Pd



**INSTRUMEN UJI KEEFEKTIFAN DAN KEMENARIKAN OLEH RESPONDEN (GURU)**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MATEMATIKA MAGIC  
(MENYENANGKAN, AKTIF , GAMPANG, ISLAMI DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN  
DATAR BERBASIS *POWER POINT***

Penyusun : Annisa Sholehati

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif , Gampang, Islami Dan Cerdas) Pada Konsep Bangun Datar Berbasis *Power Point***, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengaitkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya multimedia tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek materi dan pembelajaran.

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

**Skor 4 : Sangat Sesuai**

**Skor 3 : Sesuai**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	T
1.	Multimedia Matematika MAGIC sesuai KI dan Tujuan Pembelajaran		✓		
2.	Multimedia Matematika MAGIC memuat kejelasan petunjuk belajar	✓			
3.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC lebih mudah untuk digunakan menyampaikan materi		✓		
4.	Contoh dan soal latihan pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami dan dijawab peserta didik	✓			
5.	Materi yang disajikan singkat dan padat serta lekat dengan kehidupan sehari-hari	✓			
6.	Multimedia pembelajaran Matematika MAGIC memudahkan peserta didik belajar mandiri, aktif bertanya dan lebih berkonsentrasi		✓		

	multimedia Matematika MAGIC		✓	
8.	Saya merasa multimedia Matematika MAGIC penting untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
9.	Peserta didik lebih berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini		✓	
10.	Peserta didik lebih memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama		✓	
11.	Multimedia matematika MAGIC membuat peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran		✓	
12.	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi dalam multimedia Matematika MAGIC	✓		
13.	Multimedia Matematika MAGIC bernuansa islami	✓		
14.	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC		✓	
15.	Saya merasa peserta didik lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi musik		✓	
16.	Saya merasa lebih tertarik mengajarkan matematika dengan multimedia matematika MAGIC dari pada menggunakan buku		✓	
17.	Saya belajar banyak wawasan baru untuk pelaksanaan pembelajaran dari multimedia Matematika MAGIC yang disajikan	✓		
18.	saya akan lebih memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses pembelajaran peserta didik		✓	
19.	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC		✓	
20.	Saya lebih terbantu dalam menggunakan Matematika MAGIC untuk proses pembelajaran		✓	

Banjarbaru, 10 September 201

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Risda Meilia, S.Pd

## LAMPIRAN VIII : Uji Validitas dan Hasil Angket Respon Peserta

### Didik Terhadap Kemenarikan Multimedia Matematika MAGIC

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	Total	RATA-RATA
R1	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5	4	4	90	4,3
R2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	89	4,2
R3	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	4	4	91	4,3
R4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	5	6	4	5	6	4	5	93	4,4
R5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	97	4,6
R6	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	84	4,0
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	83	4,0
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	83	4,0
R9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	5,0
R10	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	90	4,3
R11	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	85	4,0
R12	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	5	5	4	5	90	4,3
R13	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	94	4,5
R14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	5,0
R15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	5,0
R17	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	94	4,5
R18	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	91	4,3
R19	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	90	4,3
R20	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	99	4,7
R21	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	3	5	4	4	5	92	4,4
R22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	5,0
R23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	5,0
R24	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	93	4,4
R25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	81	3,9
R26	5	5	5	5	5	3	3	5	4	3	5	5	4	3	4	3	4	3	3	5	4	86	4,1
R27	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	4	4	5	4	4	88	4,2
R28	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	94	4,5
R29	3	5	4	3	5	4	3	5	4	4	5	5	5	3	5	3	5	3	4	3	5	86	4,1
R30	5	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	86	4,1
R31	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	96	4,6
R32	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	92	4,4
R33	4	5	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	89	4,2
R34	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	95	4,5
R35	5	5	5	4	4	3	5	4	3	5	3	4	3	4	5	3	5	4	4	5	4	87	4,1

R36	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	3	4	3	4	3	3	5	4	88	4,2
R37	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	92	4,4
R38	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	99	4,7
R39	4	4	4	4	4	5	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	80	3,8
R40	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	93	4,4
R41	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	94	4,5
R42	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	92	4,4
R43	4	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	3	3	3	5	3	4	4	86	4,1
R44	4	5	3	5	4	3	5	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	5	3	5	3	85	4,0
R45	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	93	4,4
R46	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	5	88	4,2
R47	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	2	4	5	90	4,3
R48	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	94	4,5
R49	4	3	3	3	5	5	3	2	5	5	3	3	5	5	4	4	3	3	4	5	4	81	3,9
R50	3	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	3	4	2	4	3	5	5	3	4	5	81	3,9
R51	4	5	4	3	5	4	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	90	4,3
R52	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	3	2	5	4	5	3	4	4	5	4	5	86	4,1

### Uji Validitas

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	52,18	137,775	,718	,971
x2	52,09	137,801	,908	,968
x3	52,23	141,327	,706	,971
x4	51,91	136,182	,894	,968
x5	52,14	134,219	,963	,967
x6	52,18	139,775	,701	,971
x7	52,23	135,994	,867	,969
x8	51,91	135,896	,861	,969
x9	52,00	137,048	,820	,969
x10	52,05	142,141	,655	,972
x11	52,23	138,089	,772	,970
x12	52,18	135,680	,887	,968
x13	52,05	135,188	,940	,967
x14	52,05	138,807	,695	,972
x15	52,05	134,903	,954	,967
X16	52,18	137,775	,718	,971
X17	52,09	137,801	,908	,968
X18	52,23	141,327	,706	,971
X19	51,91	136,182	,894	,968
X20	52,14	134,219	,963	,967
X21	52,18	139,775	,701	,971
X22	52,23	135,994	,867	,969
X23	51,91	135,896	,861	,969
X24	52,00	137,048	,820	,969
X25	52,05	142,141	,655	,972
X26	52,23	138,089	,772	,970
X27	52,18	135,680	,887	,968
X28	52,05	135,188	,940	,967
X29	52,05	138,807	,695	,972
X30	52,05	134,903	,954	,967
X31	52,18	137,775	,718	,971
X32	52,09	137,801	,908	,968

X33	52,23	141,327	,706	,971
X34	51,91	136,182	,894	,968
X35	52,14	134,219	,963	,967
X36	52,18	139,775	,701	,971
X37	52,23	135,994	,867	,969
X38	51,91	135,896	,861	,969
X39	52,00	137,048	,820	,969
X40	52,05	142,141	,655	,972
X41	52,23	138,089	,772	,970
X42	52,18	135,680	,887	,968
X43	52,05	135,188	,940	,967
X44	52,05	138,807	,695	,972
X45	52,05	134,903	,954	,967
X46	52,18	137,775	,718	,971
X47	52,09	137,801	,908	,968
X48	52,23	141,327	,706	,971
X49	51,91	136,182	,894	,968
X50	52,14	134,219	,963	,967
X51	52,18	139,775	,701	,971
X52	52,23	135,994	,867	,969

### Keputusan Uji

$r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$  item soal tersebut valid

$r_{xy} < r_{\text{tabel}}$  item soal tersebut tidak valid

Item	$r_{hitung}$		$r_{tabel}$	Keputusan
x1	0,718	$\geq$	0,423	valid
x2	0,908	$\geq$	0,423	valid
x3	0,706	$\geq$	0,423	valid
x4	0,894	$\geq$	0,423	valid
x5	0,963	$\geq$	0,423	valid
x6	0,701	$\geq$	0,423	valid
x7	0,867	$\geq$	0,423	valid
x8	0,861	$\geq$	0,423	valid
x9	0,820	$\geq$	0,423	valid
x10	0,655	$\geq$	0,423	valid
x11	0,772	$\geq$	0,423	valid
x12	0,887	$\geq$	0,423	valid
x13	0,940	$\geq$	0,423	valid
x14	0,395	$<$	0,423	Tidak valid
x15	0,954	$\geq$	0,423	valid
x16	0,718	$\geq$	0,423	valid
X17	0,908	$\geq$	0,423	valid
X18	0,706	$\geq$	0,423	valid
X19	0,894	$\geq$	0,423	valid
X20	0,963	$\geq$	0,423	valid
X21	0,701	$\geq$	0,423	valid
X22	0,867	$\geq$	0,423	Valid
X23	0,861	$\geq$	0,423	Valid
X24	0,820	$\geq$	0,423	Valid
X25	0,255	$<$	0,423	Tidak alid
X26	0,772	$\geq$	0,423	Valid
X27	0,887	$\geq$	0,423	Valid
X28	0,940	$\geq$	0,423	Valid
X29	0,695	$\geq$	0,423	valid
X30	0,954	$\geq$	0,423	valid
X31	0,718	$\geq$	0,423	valid
X32	0,908	$\geq$	0,423	valid
x33	0,706	$\geq$	0,423	valid
X34	0,894	$\geq$	0,423	valid
X35	0,963	$\geq$	0,423	valid
X36	0,701	$\geq$	0,423	valid
X37	0,867	$\geq$	0,423	valid

X38	0,861	≥	0,423	valid
X39	0,820	≥	0,423	valid
X40	0,655	≥	0,423	valid
X41	0,772	≥	0,423	valid
X42	0,887	≥	0,423	valid
X43	0,940	≥	0,423	valid
X44	0,195	<	0,423	Tidak valid
X45	0,954	≥	0,423	valid
X46	0,701	≥	0,423	valid
X47	0,867	≥	0,423	valid
X48	0,861	≥	0,423	valid
X49	0,820	≥	0,423	valid
X50	0,655	≥	0,423	valid
X51	0,772	≥	0,423	valid
X52	0,887	≥	0,423	valid

### Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,971	52

Diperoleh hasil 0,971 menggunakan Cronbach'Alpha. jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka perangkat tersebut reliabel.  $0,971 > 0,423$  sehingga angket dikatakan reliabel.



### Hasil Angket Respon Peserta Didik kelas A

No	Kreteria Penilaian	Skor	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi pelajaran matematika yang disampaikan dengan multimedia pembelajaran Matematika MAGIC mudah untuk dipahami	122	4,6	Sangat Baik
2.	Contoh soal pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami	116	4,4	Sangat Baik
3.	Soal latihan pada multimedia pembelajaran Matematika MAGIC mudah untuk dijawab	120	4,6	Sangat Baik
4.	Saya merasa lebih senang untuk belajar matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	117	4,5	Sangat Baik
5.	Saya merasa sangat penting untuk mempelajari matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	117	4,5	Sangat Baik
6.	Saya merasa perlu mengisi waktu luang dengan belajar matematika dengan menggunakan multimedia Matematika MAGIC	110	4,2	Baik
7.	Saya merasa perlu menyelesaikan soal-soal matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	113	4,3	Sangat Baik
8.	Saya berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini	118	4,5	Sangat Baik
9.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama	114	4,3	Sangat Baik
10.	Multimedia matematika MAGIC membuat saya bersemangat mengikuti pelajaran	117	4,5	Sangat Baik

11.	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi islami dan lucu dalam multimedia Matematika MAGIC	116	4,5	Sangat Baik
12.	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC	117	4,5	Sangat Baik
13.	Saya merasa lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi music	111	4,2	Baik
14.	Saya merasa lebih tertarik belajar matematika dengan multimedia matematika MAGIC daripada menggunakan buku	107	4,2	Baik
15.	Saya merasa tidak cepat bosan belajar dengan multimedia Matematika MAGIC	116	4,3	Sangat Baik
16.	Saya mudah menghafalkan materi pelajaran matematika dengan multimedia Matematika MAGIC	106	4	Baik
17.	Saya belajar banyak materi baru dari multimedia pembelajaran yang disajikan	112	4,3	Sangat Baik
18.	Setelah belajar menggunakan multimedia Matematika MAGIC saya dapat mengulangi materi yang telah dijelaskan	112	4,3	Sangat Baik
19.	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC	117	4,5	Sangat Baik
20.	Saya lebih terbantu dalam mempelajari matematika dengan adanya Matematika MAGIC	114	4,3	Sangat Baik
21.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan menyenangkan menggunakan Matematika MAGIC	116	4,5	Sangat Baik
	<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>4,4</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas IV b

No	Kreteria Penilaian	Skor	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi pelajaran matematika yang disampaikan dengan multimedia pembelajaran Matematika MAGIC mudah untuk dipahami	112	4,3	Sangat Baik
2.	Contoh soal pada multimedia Matematika MAGIC mudah untuk dipahami	116	4,4	Sangat Baik
3.	Soal latihan pada multimedia pembelajaran Matematika MAGIC mudah untuk dijawab	110	4,2	Baik
4.	Saya merasa lebih senang untuk belajar matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	107	4,1	Baik
5.	Saya merasa sangat penting untuk mempelajari matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	106	4	Baik
6.	Saya merasa perlu mengisi waktu luang dengan belajar matematika dengan menggunakan multimedia Matematika MAGIC	111	4,2	Baik
7.	Saya merasa perlu menyelesaikan soal-soal matematika setelah menggunakan multimedia Matematika MAGIC	110	4,2	Baik
8.	Saya berminat belajar matematika menggunakan multimedia ini	110	4,2	Baik
9.	Saya berusaha memperhatikan penjelasan materi dan contoh soal pada slide serta video dengan seksama	110	4,2	Baik
10.	Multimedia matematika MAGIC membuat saya bersemangat mengikuti pelajaran	112	4,3	Sangat Baik
11.	Saya merasa tertarik dengan tampilan animasi islami dan lucu dalam	112	4,3	Sangat Baik

	multimedia Matematika MAGIC			
12.	Saya merasa tertarik dengan video penjelasan dan ilustrasi multimedia Matematika MAGIC	109	4,2	Baik
13.	Saya merasa lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi music	110	4,2	Baik
14.	Saya merasa lebih tertarik belajar matematika dengan multimedia matematika MAGIC daripada menggunakan buku	110	4,2	Baik
15.	Saya merasa tidak cepat bosan belajar dengan multimedia Matematika MAGIC	114	4,4	Sangat Baik
16.	Saya mudah menghafalkan materi pelajaran matematika dengan multimedia Matematika MAGIC	107	4,4	Sangat Baik
17.	Saya belajar banyak materi baru dari multimedia pembelajaran yang disajikan	111	4,2	Baik
18.	Setelah belajar menggunakan multimedia Matematika MAGIC saya dapat mengulangi materi yang telah dijelaskan	110	4,2	Baik
19.	Saya memiliki pengetahuan baru dengan teknologi seperti multimedia Matematika MAGIC	101	3,8	Baik
20.	Saya lebih terbantu dalam mempelajari matematika dengan adanya Matematika MAGIC	113	4,3	Sangat Baik
21.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan menyenangkan menggunakan Matematika MAGIC	116	4,4	Sangat Baik
	<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>4,2</b>	<b>Sangat Baik</b>

**LAMPIRAN IX : RPP dan Hasil Uji Coba Lapangan *Pretes* Kelas**

**IV a dan IV b**

**RPP**  
**(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

**Satuan Pendidikan** : **SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru**  
**Mata Pelajaran** : **Matematika**  
**Kelas /Semester** : **IV /Ganjil**  
**Tahun Pelajaran** : **2017/2018**  
**Materi Pokok** : **Keliling Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga**  
**Alokasi Waktu** : **4Jp x 35 menit (2 Pertemuan)**

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
-----------------------	---------------------------------------

3. Menjelaskan dan menentukan keliling daerah persegi, persegipanjang, dan segitiga	3.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan Multimedia Matematika MAGIC 3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga setelah menggunakan multimedia matematika MAGIC
4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegipanjang, dan segitiga	4.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling (persegi, persegipanjang, segitiga) dengan menjawab kuis dan soal latihan secara mandiri.

### C. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga menggunakan benda konkret dengan benar.
2. Menemukan rumus keliling persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentang keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Fakta:

- a. Persegi
- b. Persegi panjang
- c. Segitiga

#### 2. Konsep

Menentukan keliling daerah persegi, persegipanjang, dan segitiga

#### 3. Prinsip

- a. Rumus Persegi

$$\text{Keliling} = 4 \times \text{sisi} \quad (\text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi})$$

- b. Rumus persegi panjang

$$\text{Keliling} = \text{panjang} + \text{lebar} + \text{panjang} + \text{lebar} =$$

$$= 2 \text{ panjang} + 2 \text{ lebar} = 2 (\text{panjang} + \text{lebar}) = 2 (p + l)$$

#### 4. Prosedur

- a. Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling (persegi, persegipanjang, segitiga) dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan multimedia matematika MAGIC

#### D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Edutainment

#### E. Media Pembelajaran

1. Media LCD projector,
2. Laptop,
3. Bahan Power Point multimedia Matematika MAGIC

#### F. Sumber Belajar

1. Buku Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Kurikulum 2013
2. Buku Pegangan Guru Ayo Belajar Menalar Matematika Oleh Kemendikbud
4. Sumber lain yang relevan

#### G. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan	Waktu
----	----------	-------

1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>b. Memulai pembelajaran dengan berdo'a bersama.</li> <li>c. Melakukan apersepsi mengaitkan materi dengan kegiatan kehidupan sehar-hari.</li> <li>d. Melakukan stimulus dengan tepuk semangat sebagai motivasi belajar.</li> <li>e. Melakukan pre tes dengan mengajukan pertanyaan mengenai benda-benda yang berbentuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.</li> <li>f. Meberikan soal <i>pretes</i> untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.</li> <li>g. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</li> <li>h. Menyampaikan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	30 menit
2.	<p><b>Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyampaikan materi menggunakan multimedia matematika MAGIC</li> <li>2) Peserta didik mengamati multimedia pembelajaran Matematika MAGIC dengan seksama.</li> </ol> </li> <li><b>b. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik menanyakan bagaimana cara mencari keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.</li> </ol> </li> <li><b>c. Mengeksplor</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik di bagi menjadi kelompok kecil 4 orang.</li> <li>2) Setiap peserta didik diminta untuk menulis benda apa saja yang ada di dalam kelas berbentuk persegi, persegi panjang dan segitiga setelah memperhatikan presentasi Multimedia matematika MAGIC.</li> <li>3) Peserta didik juga diminta menjawab kuis yang tayangkan pada layar multimedia pembelajaran matematika MAGIC secara cepat dan tepat.</li> </ol> </li> <li><b>d. Menalar/mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Setiap peserta didik diminta untuk mendiskusikan jawaban dan curah pendapat dengan teman sekelompoknya.</li> </ol> </li> <li><b>e. Mengkomunikasikan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memanggil salah satu kelompok peserta didik</li> </ol> </li> </ol>	70 menit



	<p>untuk memaparkan benda apa saja yang ada di kelas dan memaparkan menentukan keliling bangun tersebut.</p> <p>2) Peserta didik lainya menyimak dan mengkoreksi. Guru memberikan penguatan berupa koreksian dan penghargaan kepada peserta yang telah berani menyampaikan hasil diskusinya.</p>	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <p>1) Melaksanakan penilaian proses belajar dengan observasi, dan hasil belajar dengan melakukan post tes.</p> <p>2) Menyimpulkan proses pembelajaran dan menyampaikan materi yang akan datang. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama serta salam.</p>	<b>40 menit</b>

#### H. Penilaian Hasil Pembelajaran

- a. Teknik : Tes tertulis
- b. Bentuk : Pilihan Ganda
- c. Instrument : (lihat pada lampiran multimedia)

**Keterangan :**

Terdapat 10 soal

Setiap soal bernilai 10

Skor akhir = jumlah skor : 10

Mengetahui,

Guru Matematika Kelas IV



Maulida Agustina, S.Pd

Banjarmasin, 12 September

Praktikan

Annisa Sholehati

NIM : 1501290728

Hasil Pre tes kelas I V A & B

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisya Almira	20	Belum tuntas
2	Alayka Amaliah	30	Belum tuntas
3	Albert Evan Adinata	20	Belum tuntas
4	Athalla Aqthur Yudistira	40	Belum tuntas
5	Bima Arya Putra	50	Belum tuntas
6	Cnada Indra Sulu	40	Belum tuntas
7	Elvira Rahma Zuleika	30	Belum tuntas
8	Erena Putri Maharani	40	Belum tuntas
9	Evan Azhar	20	Belum tuntas
10	Favian Bilqis Icasia Yuscahya	50	Belum tuntas
11	Filzah Nabila	40	Belum tuntas
12	Muhammad Azka Al Birra	30	Belum tuntas
13	Muhammad Azmi Fauzan	40	Belum tuntas
14	Muhammad Faiz Zavran	20	Belum tuntas
15	Muhammad Firdaus	30	Belum tuntas
16	Muhammad Andin Firman Ghoni Sofya	40	Belum tuntas
17	Muhammad Rizqy	30	Belum tuntas
18	Muhammad Zaki Isrianto	40	Belum tuntas
19	Muhammad Zidane Ramadhan	50	Belum tuntas
20	Naira Salsabila Putri	30	Belum tuntas
21	Raidul Islam Annadhif	20	Belum tuntas
22	Rafie Fillahi Al Baithar	50	Belum tuntas
23	Said Muslim	40	Belum tuntas
24	Shafa Anastasya Nuraini	30	Belum tuntas
25	Zahrah Thahirah Al- Hafiizu	50	Belum tuntas
26	Alphariyo Rafie Danish Prayogo	50	Belum tuntas
27	Abdullah Khairul azzam	40	Belum tuntas
28	Ahmad Deedat	50	Belum tuntas

29	Ahmad Effan	30	Belum tuntas
30	Ahmad Hafi Rahman	40	Belum tuntas
31	Ahmad Hisyam	50	Belum tuntas
32	Alysa Sagita Wijaya	30	Belum tuntas
33	Arjuna Putra Sugiharto	30	Belum tuntas
34	Arly Fahriansyah	40	Belum tuntas
35	Athaya Rahma Zabrina	40	Belum tuntas
36	Azra Qaireen Asbah	30	Belum tuntas
37	Dhawy	60	Belum tuntas
38	Elvina Rahma Zabrina	50	Belum tuntas
39	Farras Hizim Arifin	50	Belum tuntas
40	Kendra Syifa Kalila Aisa	40	Belum tuntas
41	Khansa Alma Fawziya	50	Belum tuntas
42	Khansa Naura Zahra	30	Belum tuntas
43	M. Azka Albirra	40	Belum tuntas
44	Muhammad Ari Kusuma Erlangga	20	Belum tuntas
45	Muhammad Arsho Nur Adzikro	30	Belum tuntas
46	Muhammad Faiz	60	Belum tuntas
47	Muhammad Fikri Al Haitami	40	Belum tuntas
48	Muhammad Rizky Bimantara	50	Belum tuntas
49	Nailah Nabila Ydha	30	Belum tuntas
50	Robby Akbar Ghazali	20	Belum tuntas
51	Septian Rahmadani	50	Belum tuntas
52	Wildannur Aditya Munir	60	Belum tuntas
	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>1990</b>	
	<b>Nilai Rata-rata pre tes</b>	<b>38</b>	Belum tuntas

**LAMPIRAN X****Hasil *Post tes* kelas A dan B**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisya Almira	80	Tuntas
2	Alayka Amaliah	60	Tuntas
3	Albert Evan Adinata	80	Tuntas
4	Athalla Aqthur Yudistira	80	Tuntas
5	Bima Arya Putra	100	Tuntas
6	Cnada Indra Sulu	90	Tuntas
7	Elvira Rahma Zuleika	80	Tuntas
8	Erena Putri Maharani	70	Belum Tuntas
9	Evan Azhar	70	Belum tuntas
10	Favian Bilqis Icasia Yuscahya	80	Tuntas
11	Filzah Nabila	90	Tuntas
12	Muhammad Azka Al Birra	100	Tuntas
13	Muhammad Azmi Fauzan	60	Tuntas
14	Muhammad Faiz Zavran	70	Belum tuntas
15	Muhammad Firdaus	90	Tuntas
16	Muhammad Andin Firman Ghoni Sofya	90	Tuntas
17	Muhammad Rizqy	80	Tuntas
18	Muhammad Zaki Isrianto	80	Tuntas
19	Muhammad Zidane Ramadhan	100	Tuntas
20	Naira Salsabila Putri	70	Belum tuntas
21	Raidul Islam Annadhif	60	Belum tuntas
22	Rafie Fillahi Al Baithar	80	Tuntas
23	Said Muslim	80	Tuntas
24	Shafa Anastasya Nuraini	70	Belum Tuntas
25	Zahrah Thahirah Al- Hafizu	100	Tuntas
26	Alphariyo Rafie Danish Prayogo	100	Tuntas

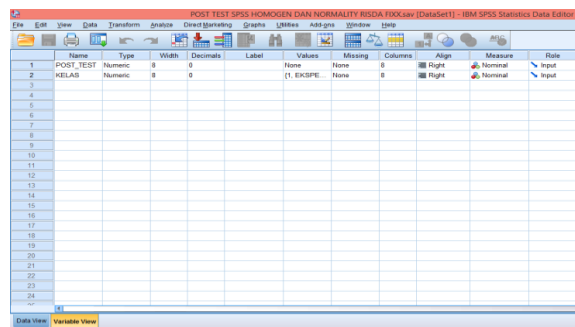
27	Abdullah Khairul azzam	90	Tuntas
28	Ahmad Deedat	100	Tuntas
29	Ahmad Effan	80	Tuntas
30	Ahmad Hafi Rahman	100	Tuntas
31	Ahmad Hisyam	90	Tuntas
32	Alysa Sagita Wijaya	70	Belum tuntas
33	Arjuna Putra Sugiharto	80	Tuntas
34	Arly Fahriansyah	90	Tuntas
35	Athaya Rahma Zabrina	90	Tuntas
36	Azra Qaireen Asbah	90	Tuntas
37	Dhawy	100	Tuntas
38	Elvina Rahma Zabrina	100	Tuntas
39	Farras Hizim Arifin	80	Tuntas
40	Kendra Syifa Kalila Aisa	90	Tuntas
41	Khansa Alma Fawziya	100	Tuntas
42	Khansa Naura Zahra	70	Belum tuntas
43	M. Azka Albirra	80	Tuntas
44	Muhammad Ari Kusuma Erlangga	60	Belum tuntas
45	Muhammad Arsho Nur Adzikro	80	Tuntas
46	Muhammad Faiz	90	Tuntas
47	Muhammad Fikri Al Haitami	100	Tuntas
48	Muhammad Rizky Bimantara	100	Tuntas
49	Nailah Nabila Ydha	80	Tuntas
50	Robby Akbar Ghazali	90	Tuntas
51	Septian Rahmadani	90	Tuntas
52	Wildannur Aditya Munir	100	Tuntas
	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>4400</b>	
	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>84</b>	Tuntas

## LAMPIRAN XI : Uji Normalitas pretes

Langkah-langkah pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 22 *For Windows* sebagai berikut:

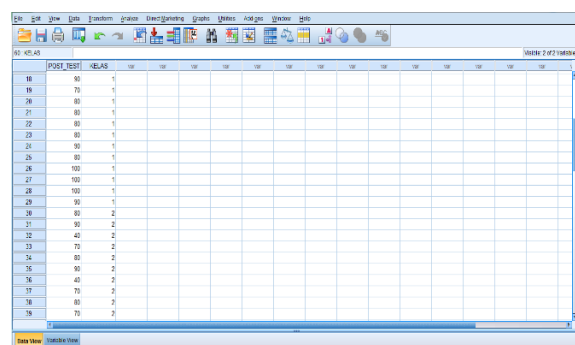
a. Pemasukan data ke SPSS

- Buka lembar kerja baru klik **File-New-Data**
- Menampilkan **variable view** untuk mempersiapkan pemasukan nama dan property variable.



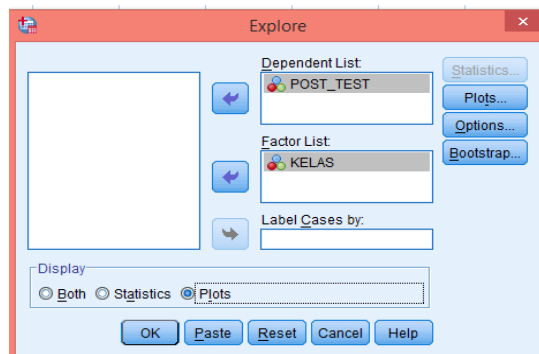
b. Mengisi Data

Setelah nama variabel didefinisikan, langkah selanjutnya adalah mengisi data nilai. Untuk itu, kembalilah tampilan pada **Data View**.



c. Mengolah Data

- Pilih **Analyze – Descriptive Statistics – Explore**
- Lalu pindahkan Nilai **Peserta Didik** pada kotak **Dependent List** dan **Kelas** ke kotak **List**



- Lalu klik Display **Plots**
- Lalu klik **None** pada kolom **Boxplots**
- Klik **Normality Plots With Tets** pada **display**
- Klik **Power Estimation** pada kolom **Spread vs Level With Levene Test**



- Lalu klik **Continue**
- Klik **Ok**

d. Output SPSS dan Analisis Normalitas

Tes normality pretes

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	.172	52	.001	.928	52	.004

a. Lilliefors Significance Correction

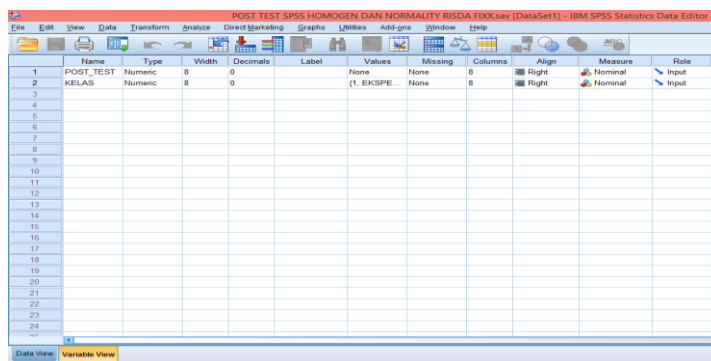
## LAMPIRAN XII : Uji Normality Posttes

Langkah-langkah pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 22

*For Windows* sebagai berikut:

### a. Pemasukan data ke SPSS

- Buka lembar kerja baru klik **File-New-Data**
- Menampilkan **variable view** untuk mempersiapkan pemasukan nama dan property variable.



### a. Mengisi Data

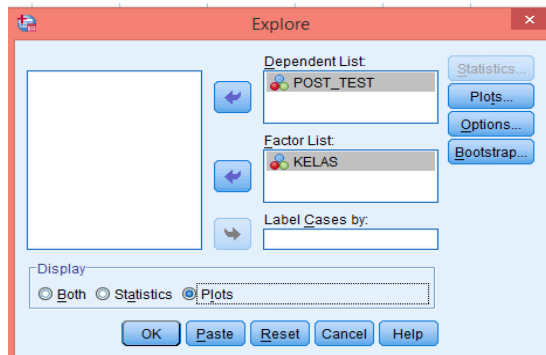
Setelah nama variabel didefinisikan, langkah selanjutnya adalah mengisi data nilai. Untuk itu, kembalilah tampilan pada **Data View**.

### b. Mengolah Data

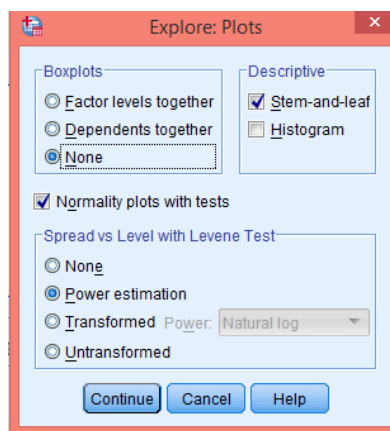
- Pilih **Analyze – Descriptive Statistics – Explore**



- Lalu pindahkan **Nilai Peserta Didik** pada kotak **Dependent List** dan **Kelas** ke kotak **List**



- Lalu klik Display **Plots**
- Lalu klik **None** pada kolom **Boxplots**
- Klik **Normality Plots With Tets** pada display
- Klik **Power Estimation** pada kolom **Spread vs Level With Levene Test**



- Lalu klik **Continue**
- Klik **Ok**

c. Output SPSS dan Analisis Normalitas

**Tests of Normality**

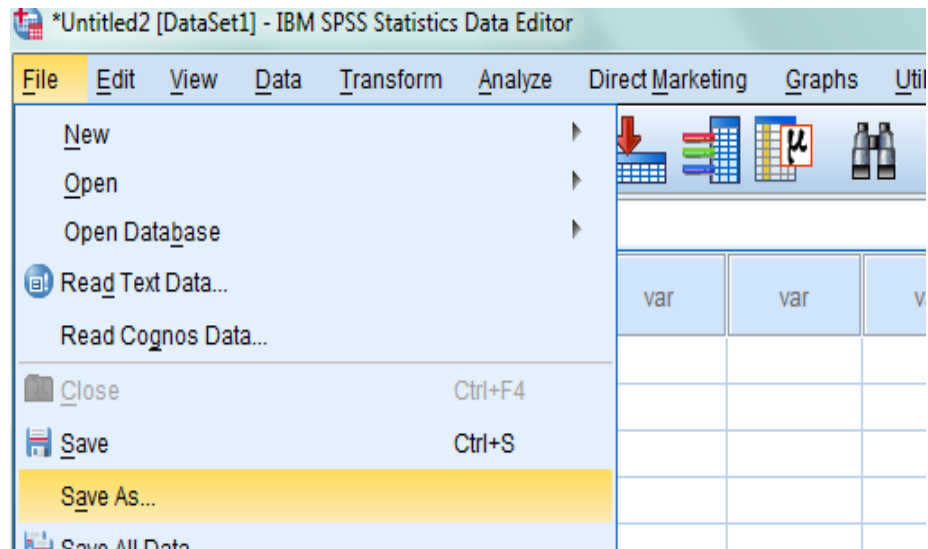
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.217	52	.000	.889	52	.000

a. Lilliefors Significance Correction

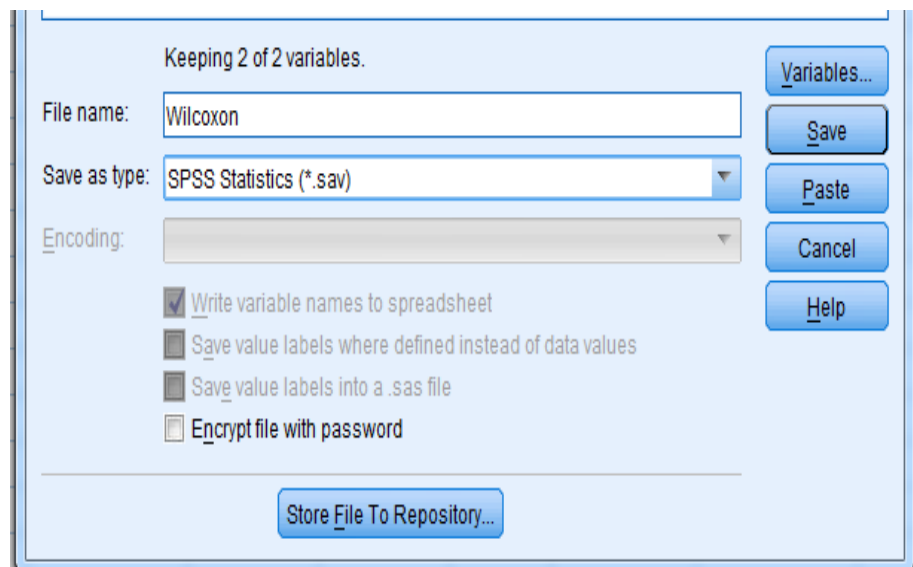


### 3. Menyimpan data

- Dari menu utama SPSS, memilih menu **File – Save As**.

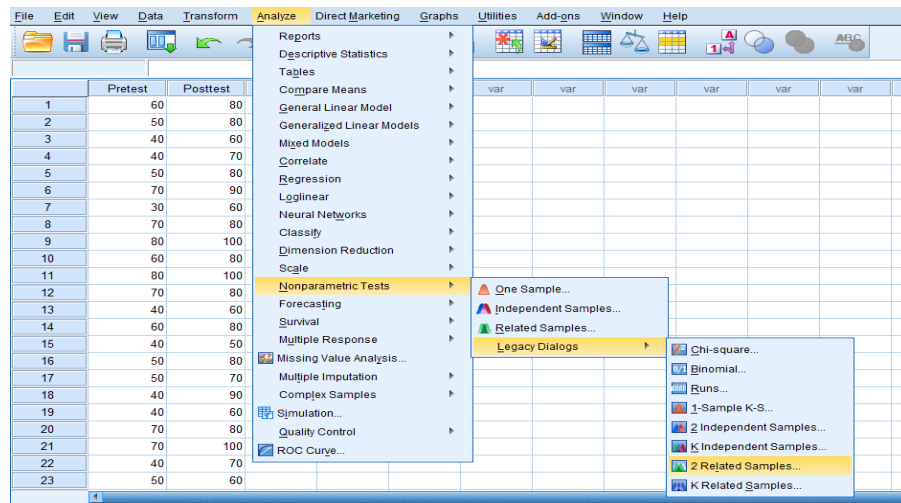


- Memberikan nama file **Wilcoxon** dan tempatkan file pada directory yang dikehendaki.

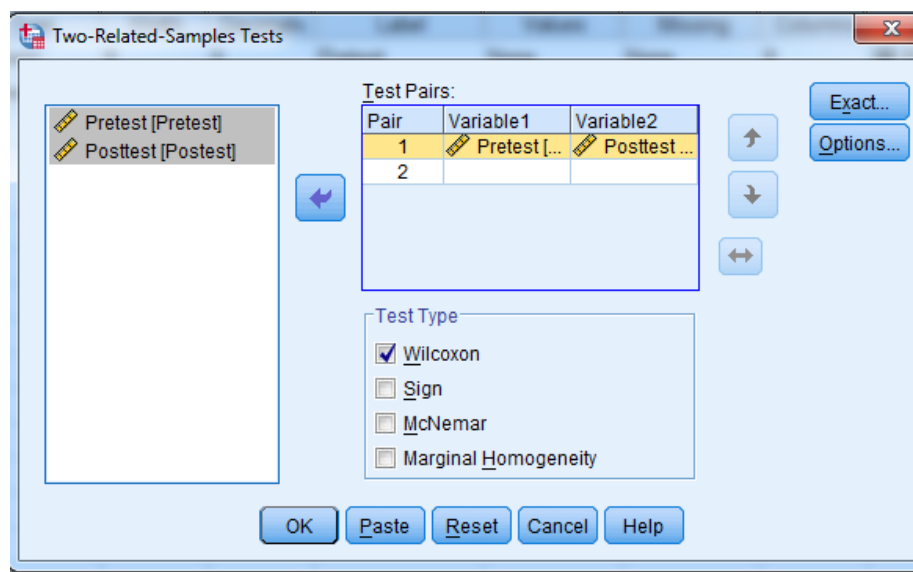


### 4. Mengolah Data

- Mengklik **Analyze – Nonparametric Tests – Legacy Dialogs – 2 Related Samples**.



- Memasukkan Nilai **Pretest** dan **Posttest** pada kotak **Test Pair (S) List** dan pada **Test type** memilih **Wilcoxon** tampak di layar sebagai berikut:



- Mengklik **Ok**.


## 5. Hasil Output

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postes - pretes	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	52 <sup>b</sup>	26.50	1378.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	52		

LAMPIRAN XIV : Surat Keterangan Seminar

	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN</b>  <b>BIRO SKRIPSI</b></p> <p>Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin          Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492          Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.uin-antasari.ac.id</p>
	<p><b>SURAT KETERANGAN</b>          Nomor: 1058/Un.14/III.1.t/07/2018</p>
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:</p>	
Nama	: Annisa Sholehati
N I M	: 1501290728
Jurusan/Prodi	: PGMI
Alamat	: Jln.Kurnia Gg.Semangat Rt 04/RW 03 Landasan Ulin Utara Liang anggung Banjarbaru
<p>adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:</p>	
<p><b>PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT MATEMATIKA MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami, dan Cerdas) PADA KONSEP BANGUN DATAR BERBASIS POWER POINT</b></p>	
Pada Hari/Tanggal	: Senin, 16 Juli 2018
Tempat	: 1.01 Gedung A PGMI
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Banjarmasin, 18 Juli 2018          Ketua,</p>	
<p>          Mahmudah, M.Pd.I          NIP. 198708212015032004</p>	

## LAMPIRAN XV : Surat Izin Riset

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI</b> <b>FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492 Email: fk.antasari@gmail.com Web: www.fk.iain-antasari.ac.id
---	--

---

Nomor : B-3608 /Un.14/III.1.t/08/2019 Banjarmasin, 24 Agustus 2019  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : 1 (satu) lembar  
 Hal : Riset Dalam Rangka Penyusunan Skripsi

**K e p a d a,**  
 Yth. **Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan**  
**Kota Banjarbaru**  
 di – Banjarbaru


Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Annisa Sholehati  
 N I M : 1501290728  
 Jurusan : PGMI  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Alamat : Jl.Kurnia Rt 04/Rw 03 Kel.Landasan Ulin Utara Kec.Liang Anggang Kota Banjarbaru

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

  
 Kepala Bidang Akademik dan  
 Dr. Hairul Huda, M.Ag  
 NIP. 197510232006041003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari;
2. Kepala SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin  
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492  
Email: [fk.antasari@gmail.com](mailto:fk.antasari@gmail.com) Web: [www.fk.iain-antasari.ac.id](http://www.fk.iain-antasari.ac.id)

Nomor : B-3603 /Un.14/III.1.1/08/2019  
Sifat : Penting  
Lampiran : 1 (satu) lembar  
Hal : Riset Dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Banjarmasin, 22 Agustus 2019

K e p a d a,

Yth. **Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan  
Kota Banjarbaru**  
di – Banjarbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh

Nama : Annisa Sholehati

N I M : 1501290728

Jurusan : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Jl.Kurnia Rt 04/Rw 03 Kel.Landasan Ulin Utara Kec.Liang Anggang t  
Banjarbaru

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh



Wakil Dekan Bidang Akademik

Dekan



Dr. Hairul Huda, M.Ag

NIP. 197510232006041003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari;
2. Kepala SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru.

## LAMPIRAN XVI : Surat Izin Riset dari Diknas


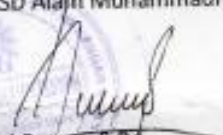

	<b>PEMERINTAH KOTA BANJARBARU</b> <b>DINAS PENDIDIKAN</b> Alamat : Jln. Pendidikan Nasional-RO Ulin No. 1 Kel. Loktabat Selatan Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan 70712 Telp/Fax (0511) 4772570	
	Banjarbaru, 7 September 2019	
Nomor	: 421 / 1973 / Set/Disdik	
Lampiran	: -	
Perihal	: <b><u>Rekomendasi Penelitian</u></b>	
	Kepada Yth. ANNISA SHOLEHATI di - Banjarbaru	
<p>Berdasarkan Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Nomor: 433/IX/DPMPSTP/2019 tanggal 30 September 2019, Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarbaru setelah membaca dan memperhatikan perihal tersebut di atas, pada prinsipnya dapat memberikan persetujuan untuk melakukan Izin Penelitian di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru dengan ketentuan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut agar berkoordinasi dengan Kepala Sekolah setempat;</li> <li>2. Selama melaksanakan kegiatan tersebut, tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah yang bersangkutan;</li> <li>3. Dilaksanakan sesuai prosedur dan tidak melakukan pembebanan biaya kepada pihak sekolah; dan,</li> <li>4. Hasil Penelitian digunakan untuk kepentingan Akademis.</li> </ol> <p>Hasil Penelitian digunakan untuk kepentingan Akademis. Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
	 Dr. H. MUHAMMAD ASWAN, M.Si Pembina Utama Muda NIP. 19620919 198503 1 010	
<b>Tembusan :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wakil Dekan Bidang Akademik Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Univ. Islam Negeri Antasari, dan;</li> <li>2. Kepala SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru</li> </ol>		






LAMPIRAN XVII : Surat Izin Riset dari Sekolah

	<p style="text-align: center;"><b>SEKOLAH DASAR ALAM MUHAMMADIYAH</b>  <b>MUHAMMADIYAH GREEN SCHOOL</b>  <b>KOTA BANJARBARU</b></p>
<p style="text-align: center;">Alamat : Jl. Golf Sviragaloka RT. 12 RW. 03 Kelurahan Samudra Noor Kecamatan Landasan Ulin          Kota Banjarbaru - E-mail : <a href="mailto:sdalammuhammadiyah@gmail.com">sdalammuhammadiyah@gmail.com</a></p>	
<p style="text-align: center;"><b><u>SURAT IZIN PENELITIAN</u></b>  <b>0360/SDAM-BJB/VIII.C/2019</b></p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Alam Muhammadiyah Banjarbaru, menerangkan bahwa :</p>	
<p>Nama NIM Universitas Fakultas Jurusan Semester Alamat</p>	<p>: Annisa Sholehati          : 1501290728          : Universitas Islam Negeri Antasari          : Tarbiyah dan Keguruan          : PGMI          : IX (Sembilan)          : Jl Kurnia RT 04 RW 03 Kelurahan Landasan Ulin Utara          Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru</p>
<p>Memberikan Izin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :</p>	
<p style="text-align: center;"><b>PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAIMENT MATEMATIKA MAGIC          (MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG, ISLAMI, DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN DATAR          SEDERHANA BERBASIS POWER POINT</b></p>	
<p>Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p style="text-align: right;">Banjarbaru, 28 Agustus 2019          Kepala SD Alam Muhammadiyah</p>	
<p style="text-align: right;">           Nurhidayah Sanjaya, S.Pd       </p>	

**LAMPIRAN XVIII : Surat Selesai Riset**

	<b>SEKOLAH DASAR ALAM MUHAMMADIYAH MUHAMMADIYAH GREEN SCHOOL KOTA BANJARBARU</b>
	Alamat : Jl. Golf Swargaleka RT. 12 RW. 03 Kelurahan Samudin Noor Kecamatan Landasan Ulin Kota Banjarbaru - E-mail : <a href="mailto:sdalamuhammadiyah@gmail.com">sdalamuhammadiyah@gmail.com</a>
<b><u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u></b> <b>0365/SDAM-BJB/IX.C/2019</b>	
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Alam Muhammadiyah Banjarbaru, menerangkan bahwa :	
Nama NIM Universitas Fakultas Jurusan Semester Alamat	: Annisa Sholehati : 1501290728 : Universitas Islam Negeri Antasari : Tarbiyah dan Keguruan : PGMI : IX (Sembilan) : Jl Kurnia RT 04 RW 03 Kelurahan Landasan Ulin Utara Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru
Telah selesai melakukan penelitian di SD Alam Muhammadiyah Banjarbaru terhitung mulai tanggal 26 agustus 2019 sampai 20 september 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :	
<b>PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EDUTAIMENT MATEMATIKA MAGIC (MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG, ISLAMI, DAN CERDAS) PADA KONSEP BANGUN DATAR SEDERHANA BERBASIS POWER POINT</b>	
Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Banjarbaru, 27 September 2019 Kepala SD Alam Muhammadiyah   Muhdlari Santosi, S.Pd	

**LAMPIRAN XIX : Dokumentasi Penelitian**

Foto Kegiatan	Keterangan
	<p>Survei tempat penelitian</p>
	<p>Wawancara terhadap guru matematika kelas IV</p>
	<p>Observasi Awal penelitian</p>

	<p>Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia matematika MAGIC dikelas IV a</p>
	<p>Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia matematika MAGIC dikelas IV b</p>
	<p>Observasi dan pengisian angket guru terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia matematika MAGIC</p>



Foto bersama



**LAMPIRAN XX :**

**Print Out Multimedia Pembelajaran *Edutainment* Matematika MAGIC pada  
Konsep Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang, Segitiga) pada  
Konsep Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga)  
berbasis Power Point di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru**

# Matematika is MAGIC

Menyenangkan Aktif Gampang Islami Cerdas

## Keliling Bangun Datar

(persegi, persegi panjang & segitiga)

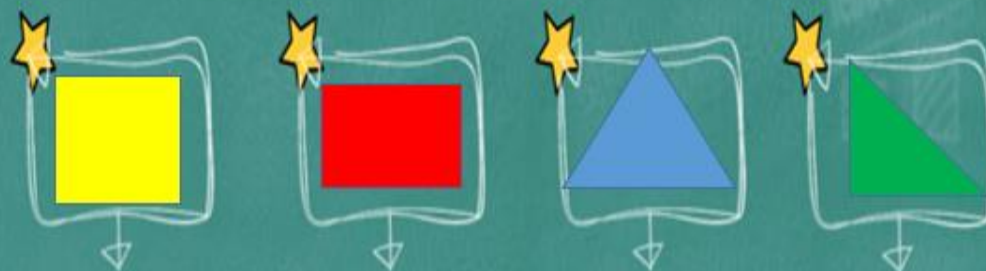
Untuk kelas IV SD/MI

Di persembahkan oleh



Annisa Sholehati  
Jurusan PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Antasari Banjarmasin



Click here

Active Windows  
Go to Settings to activate Windows.





Loading



Asslamu'alaikum wr wb

Selamat datang di pembelajaran edutainment  
Matematika MAGIC  
(menyenangkan, aktif, gampang, islami dan  
cerdas)

pada Bangun datar sederhana untuk kelas IV  
SD/MI

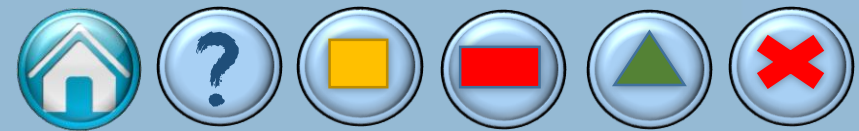
Semoga dengan multimedia pembelajaran ini  
dapat mempermudah kalian untuk memahami  
bangun datar (persegi, persegi panjang dan  
segitiga).

Yuuuk kita belajar bersama !!!





# Petunjuk



Menu Utama



Video penjelasan / tutorial



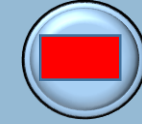
Materi Persegi



Next/lanjut ke halaman berikutnya



Petunjuk



Materi persegi panjang



Back/kembali ke halaman sebelumnya



Exit / keluar



Materi Segitiga



# Matematika is **MAGIC**

**M**enyenangkan **A**ktif **G**ampang Islami **C**erdas

Keliling Bangun Datar

(persegi, persegi panjang & segitiga)

Untuk kelas IV SD/MI



KI



KD



Tujuan



Materi

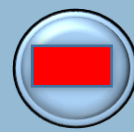
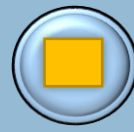


Latihan



Profil





1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

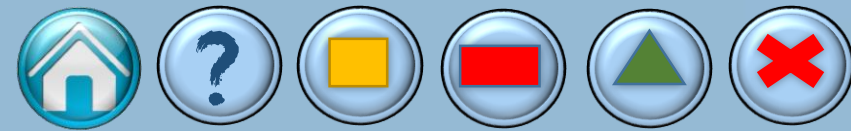
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



**Kompetensi  
Inti**

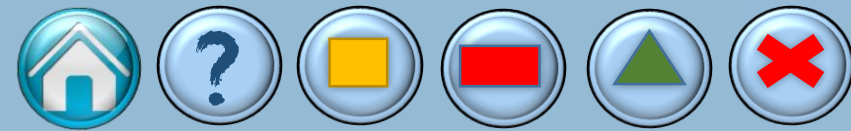




1. Menjelaskan dan menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga.

2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga dalam kehidupan sehari-hari.





## Tujuan pembelajaran

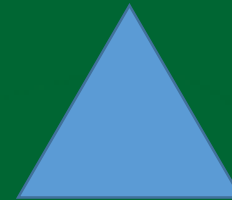
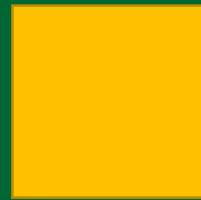
Dengan media ini di harapkan siswa mampu :

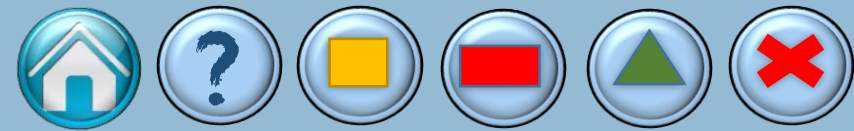
1. Memahami bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga menggunakan benda konkret dengan benar.
2. Menemukan rumus keliling persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentang keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.



Tujuan

# Keliling Bangun Datar





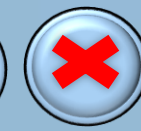
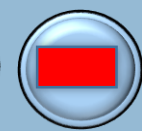
Hai teman-teman, apakah kalian telah melaksanakan sholat 5 waktu hr ini!!  
Ayoo teman coba perhatikan gambar berikut!



Apakah kalian tahu, berbentuk apa lantai keramik tersebut??







# 1. Niat

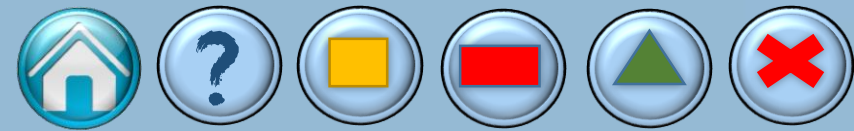


Lantai keramik itu berbentuk persegi!

Yaaa benar sekali!!!



Activate Windows



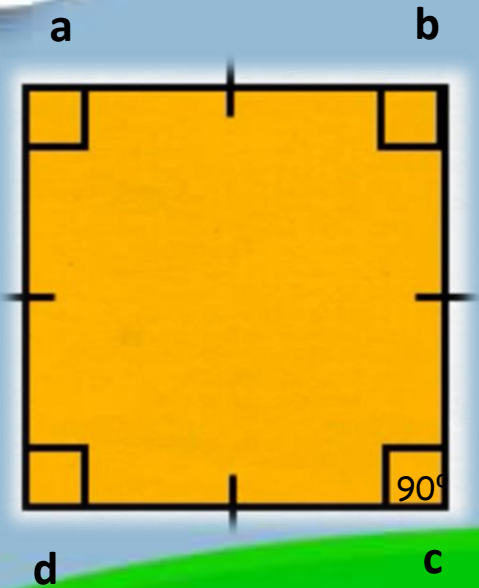
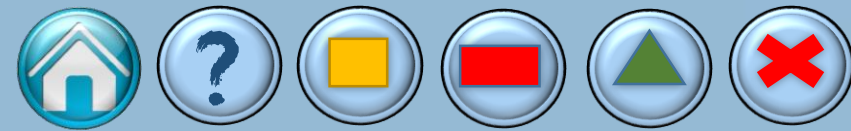
Apakah kalian tahu apa itu persegi??



Mari kita belajar bersama!

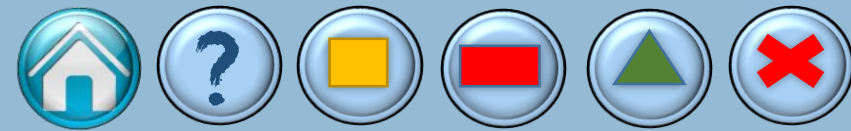


# Persegi



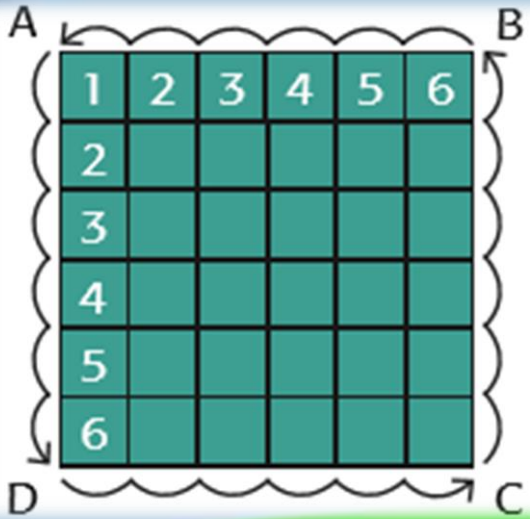
- ✓ Persegi adalah bangun datar yang memiliki :
- ✓ **4 sisi sama panjang.**
- ✓ **4 titik sudut yaitu sudut a, b, c dan d**
- ✓ **Sudutnya berbentuk siku-siku  $90^\circ$**





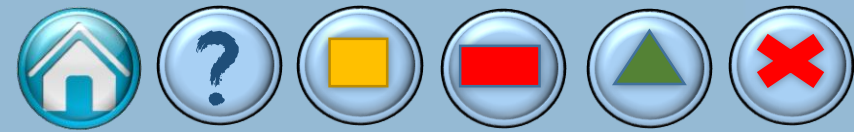
# Persegi

Perhatikan gambar ini!



- ✓ Persegi memiliki 4 sisi yaitu sisi AB, BC, CD, DA yang sama panjang
- ✓ Perhatikan jika persegi ditutup dengan satuan persegi!
- ✓ Jumlah kolom satuan persegi sisi AB dengan sisi BC
- ✓ Sisi persegi biasa di singkat dengan huruf (s)



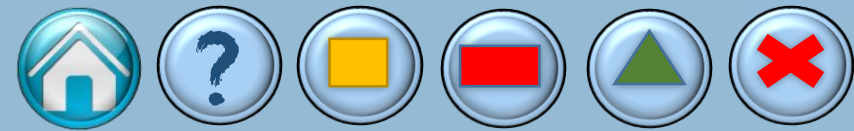


Dapatkah kalian menemukan benda berbentuk persegi disekitar kalian??



Ayooo!! coba perhatikan di sekitar kalian!!



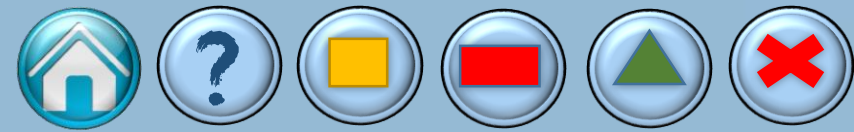


Bagaimana teman-teman?  
Apakah kalian telah memahaminya?



Lalu bagaimana jika  
ingin menghitung  
keliling keramik itu?





Yuuuk kita simak video berikut!



# PERSEGI

S

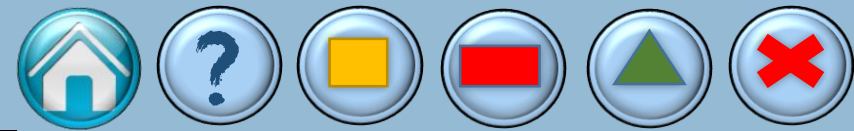


S

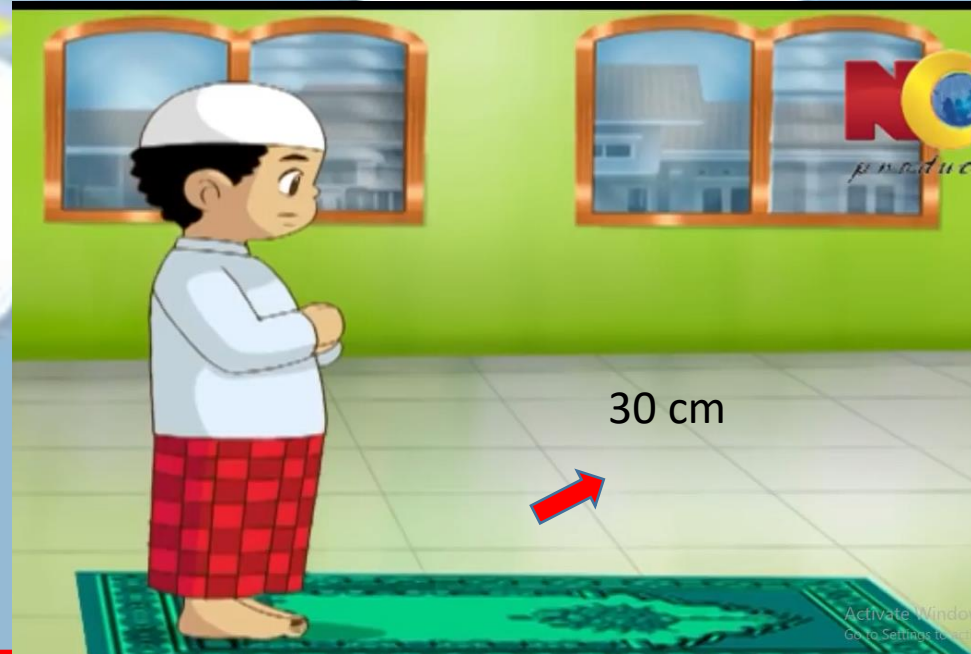
S







Perhatikan gambar berikut!!



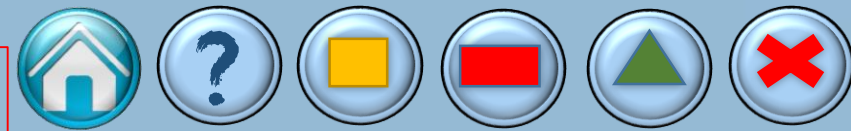
Jadi jika ubin persegi di samping memiliki salah satu sisi 30 cm

Maka...

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 4 \times \text{sisi} \\ &= 4 \times 30 \text{ cm} \\ &= 120 \text{ cm} \end{aligned}$$



# Rumus Keliling Persegi Panjang

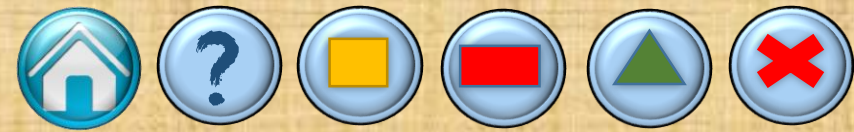


Jadi seperti itu ya cara mencari keliling persegi!

Iya teman-teman, jadi kalian harus ingat bahwa keliling Persegi adalah **MENJUMLAHKAN SETIAP SISI**

$$\begin{aligned} \checkmark \text{ Keliling} &= \\ \text{Sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\ \text{atau} \\ 4 \times \text{sisi} \end{aligned}$$





Dapatkah kalian menghitung keliling bingkai foto ini?

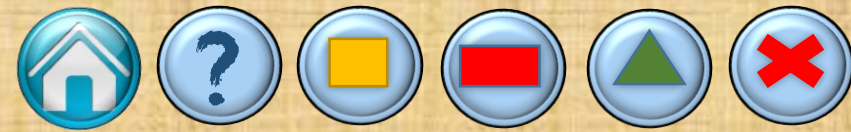


20 cm



20 cm





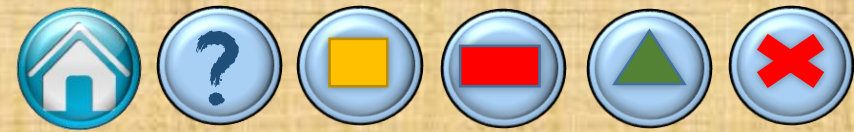
## Cara Menentukan Keliling Persegi

Diketahui:  $s = 20 \text{ cm}$

$$\begin{aligned}\text{Jawab : Keliling} &= 4 \times s \\ &= 4 \times 20 \text{ cm} \\ &= 80 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi keliling bingkai foto adalah 80 cm



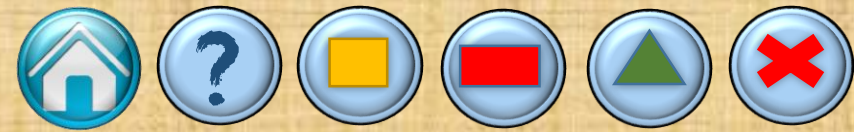


Dapatkah kalian membantu menghitungnya?



Ibu memiliki taplak meja dengan panjang sisi berukuran 3m. Ibu ingin menghias taplak meja tersebut dengan renda di sekelilingnya. Berapa panjang renda yang ibu perlukan??





Menyelesaikan soal cerita Keliling persegi

Diketahui:  $s = 3\text{m}$

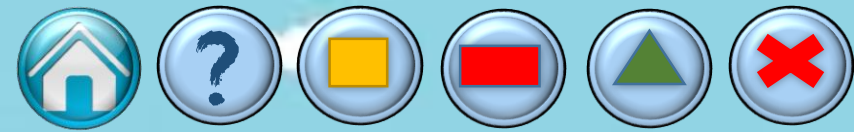
Jawab : Keliling =  $4 \times s$

=  $4 \times 3\text{m}$

=  $12\text{m}$

**Jadi panjang renda yang diperlukan ibu adalah 12cm**

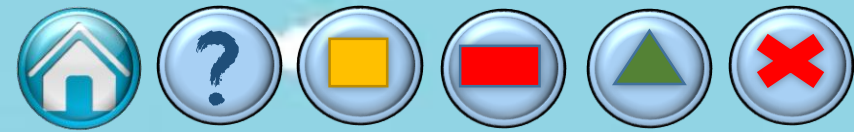




Bagaimana teman-teman?  
Apakah kalian telah memahami  
keliling persegi??

Sangat menyenangkan dan mudah  
untuk di pahami bukan? Mari kita  
belajar materi selanjutnya!





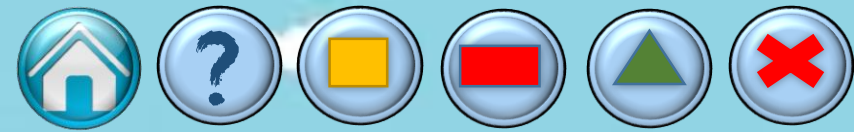
Coba perhatikan kembali!!  
Sajadah itu berbentuk apa?



Hemmm... bangun  
apa ya ??







Yaaa benar sekali teman-teman!!



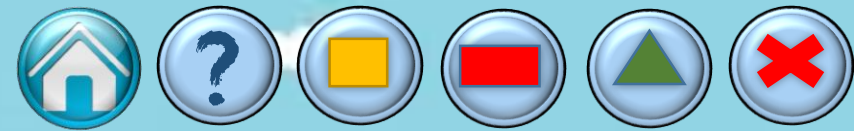
Sajadah itu seperti bentuk persegi namun, lebih panjang salah satu sisinya!



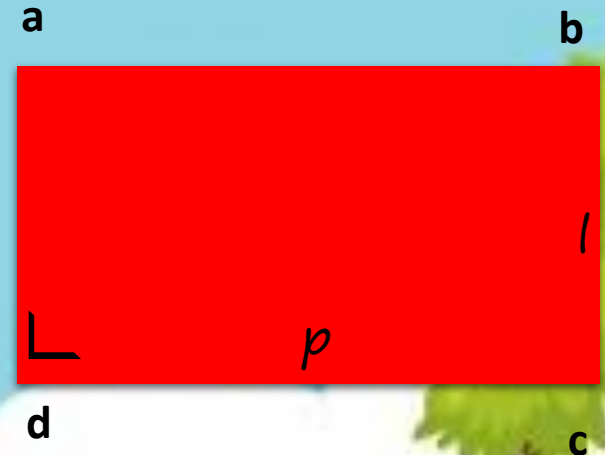
Yaa..itu adlaah persegi panjang. Apakah teman-teman tahu apa itu persegi panjang?

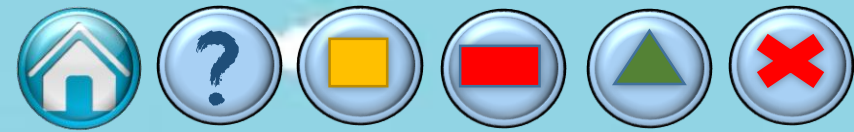


# Persegi panjang



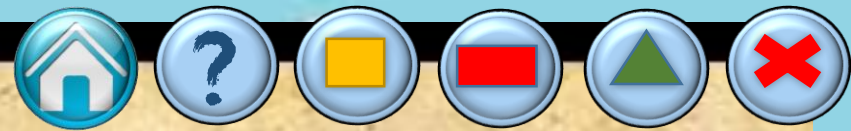
- ✓ Persegi panjang adalah bangun datar yang memiliki 4 sisi.
- ✓ Dua pasang sisi yang saling berhadapan.
- ✓ Sisi  $ab = cd$  adalah panjang ( $p$ )
- ✓ Sisi  $cb = da$  adalah lebar ( $l$ )
- ✓ Memiliki sudut yang membentuk sudut siku-siku.





Untuk mencari keliling persegi panjang, mari kita simak video satu ini!

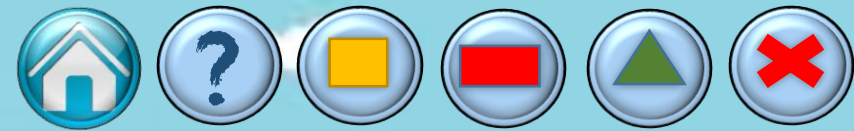




PERSEGI PA



# Rumus Keliling Persegi Panjang

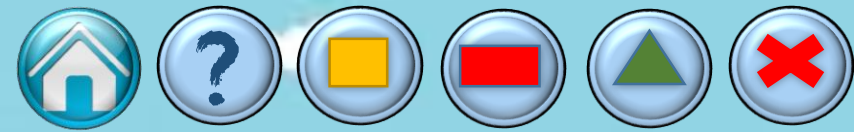


Jadi seperti itu ya cara mencari keliling persegi panjang!

$$\begin{aligned} \checkmark \text{ Keliling} &= p+l+p+l \\ &= 2(p+l) \end{aligned}$$

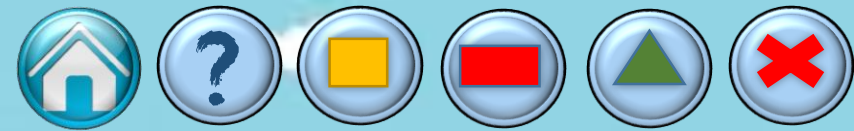
Iyaa...Fathan, kita harus memperhatikan sekeliling sisi yang ada dan menjumlahkannya. Dapat pula kita sederhanakan dengan menggunakan rumus satunya!



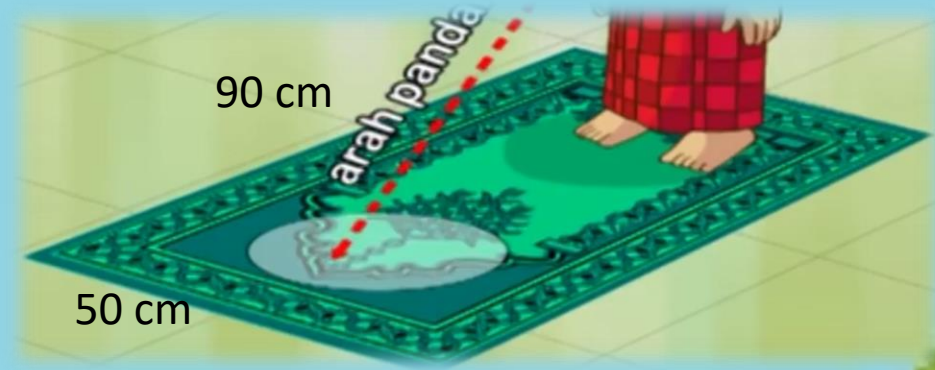


Jadi, jika sajadah ini lebarnya 50 cm dan panjangnya 90 cm, kira-kira berapa keliling sajadah itu?





Mari perhatikan!



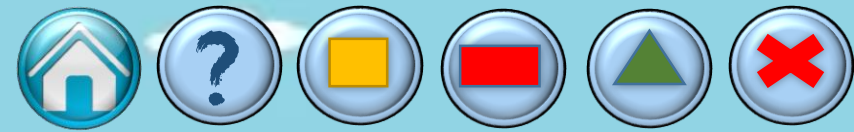
Jika  $l$  : 50 cm  
 $p$  : 90 cm

Maka :

$$\begin{aligned}\text{Keliling} &= p+l+p+l \\ &= 90+50+90+90 \\ &= 280 \text{ cm}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Atau} \\ &= 2 \times (p+l) \\ &= 2 \times (90\text{cm}+50\text{cm}) \\ &= 280 \text{ cm}\end{aligned}$$



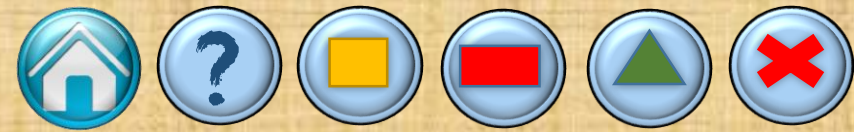


Bagaimana apakah kamu  
telah memahaminya  
fathan??

Yaa fatimah!!  
Bagaimana dengan  
teman-teman??







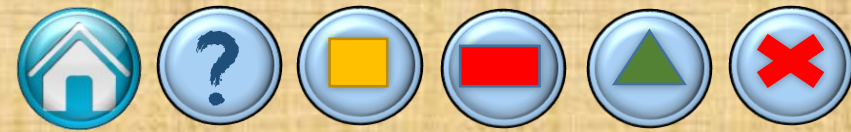
Coba teman-teman hitung keliling papan tulis ini!



100 cm

180 cm





# Menyelesaikan Keliling Bangun Persegi Panjang



Diketahui :  $p = 180 \text{ cm}$                        $l = 100 \text{ cm}$

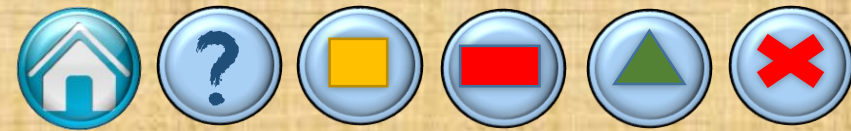
Jawab : Keliling =  $p+l+p+l$   
 $= 180\text{cm} + 100\text{cm} + 180\text{cm} + 100\text{cm}$   
 $= 560\text{cm}$

Dapat pula menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 2 \times (p+l) \\ &= 2 \times (180\text{cm} + 100\text{cm}) \\ &= 2 \times 280\text{cm} \\ &= 560\text{cm} \end{aligned}$$

Jadi keliling papan tulis adalah 560cm





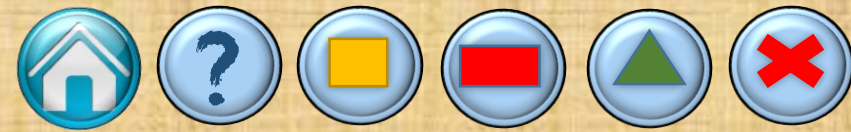
## Soal cerita keliling bangun persegi panjang

Teman-teman apakah kalian bisa membantuku menyelesaikan soal cerita berikut!



Pak Rudi memiliki kebun berbentuk persegi panjang, dengan panjang 7m dan lebar 5m. Kebun tersebut akan dipasang pagar kawat. Berapakah panjang pagar kawat yang dibutuhkan pak Rudi?





## Menyelesaikan soal cerita keliling bangun persegi panjang



Diketahui :  $p = 7\text{m}$   $l = 5\text{m}$

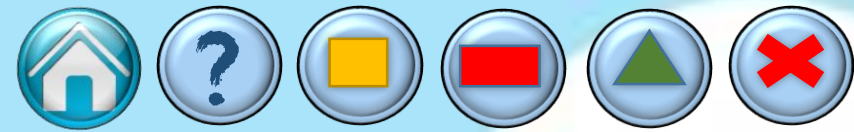
Jawab : Keliling =  $p+l+p+l$   
 $= 7\text{m}+5\text{m}+ 7\text{m}+5\text{m}$   
 $= 24\text{m}$

Dapat pula menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\text{Keliling} &= 2 \times (p+l) \\ &= 2 \times (7\text{m}+5\text{m}) \\ &= 2 \times 12\text{m} \\ &= 24\text{m}\end{aligned}$$

Jadi panjang pagar kawat yang diperlukan adalah 24m

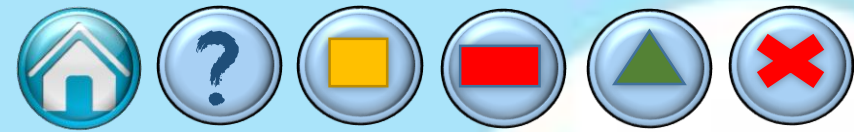




Bagaimana teman-teman, apakah kalian telah mengetahui cara mencari keliling persegi panjang?

Apakah kalian siap untuk melanjutkan materi segitiga? Mari belajar bersama!!





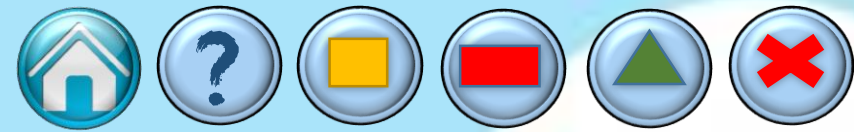
Apakah teman-teman sering melaksanakan sholat di masjid?

Coba perhatikan bentuk bagian atap masjid!

Alangkah tinggi derajat orang-orang yang sholat berjama'ah di masjid hingga 27 derajat ya teman-teman!

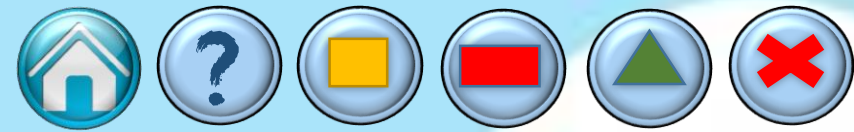
Berbentuk apakah atap tersebut?





Yaa benar sekali, itu  
adalah segitiga



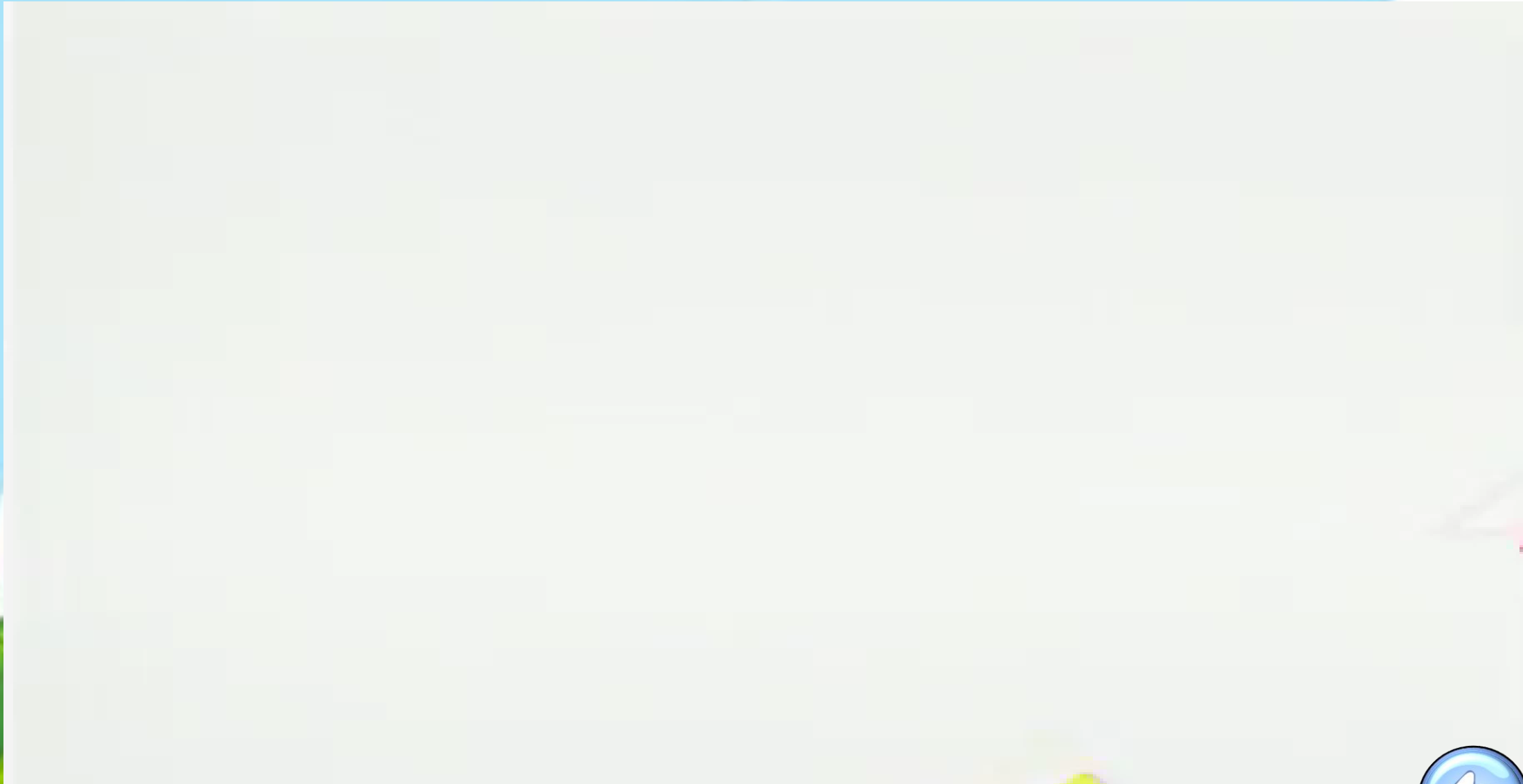
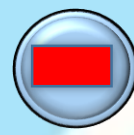
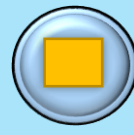


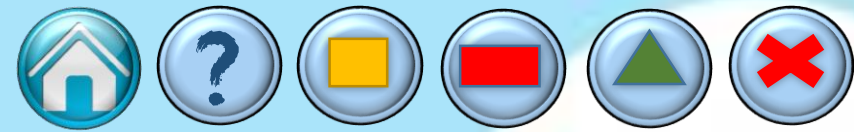
Segitiga sangatlah dekat  
dengan kehidupan kita dan  
ada dimana saja

Mari kita saksikan  
bersama! Klik tombol  
di samping ini yaa!!



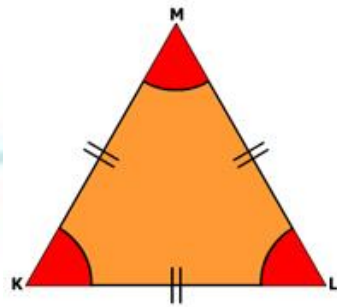




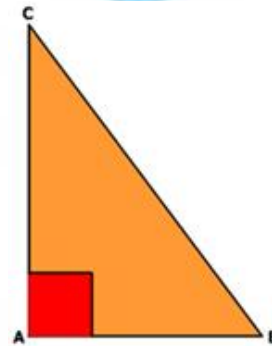


Yuuuk perhatikan!!

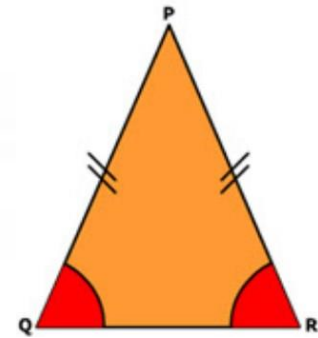
# Macam-macam Segitiga



Sama sisi

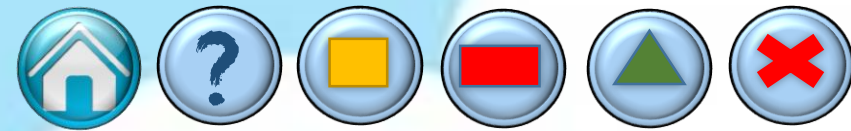


Siku-siku

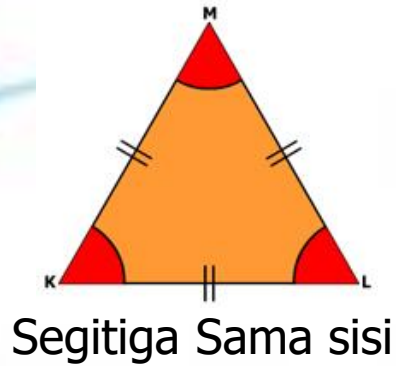


Sama kaki



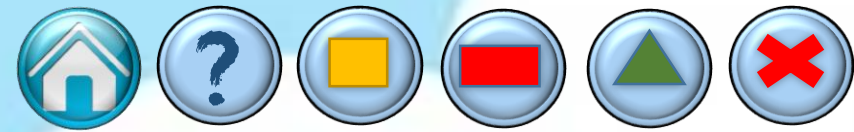


Yuuuk perhatikan!!

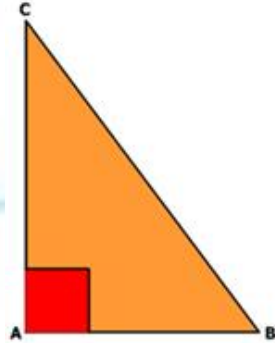


- ❖ Segitiga sama sisi ketiga sisinya sama panjang yaitu sisi  $AB = sisi BC = sisi CA$
- ❖ Memiliki besar sudut yang sama sudut  $A = sudut B = sudut C$
- ❖ Keliling Segitiga sama sisi =  $a+b+c$ 
  - ❖ Atau
  - ❖  $3 \times sisi$





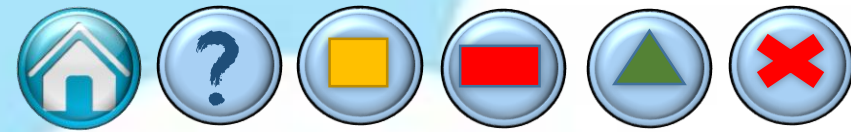
Yuuuk perhatikan!!



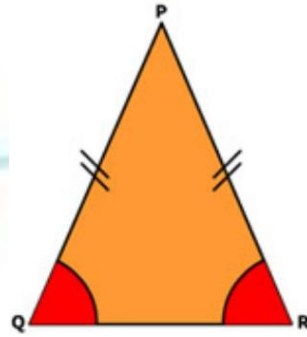
Segitiga Siku-siku

- ❖ Segitiga siku-siku memiliki sudut membentuk siku-siku  $90^\circ$
- ❖ Memiliki dua sisi tegak lurus dan satu sisi miring
- ❖ Keliling segitiga siku-siku =  $a+b+c$





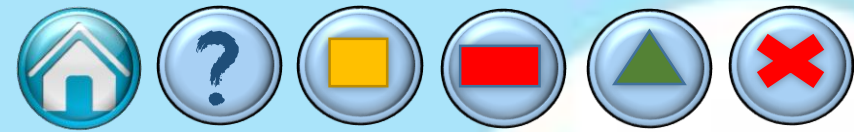
Yuuuk perhatikan!!



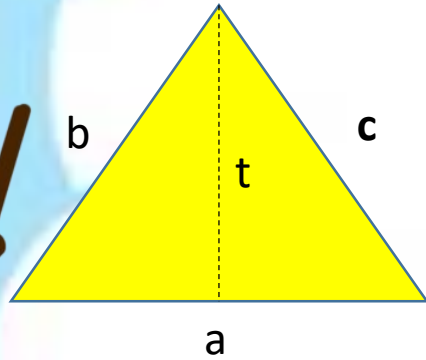
Segitiga Sama kaki

- ❖ Memiliki dua buah sisi yang sama panjangnya, sisi-sisi itu biasa di sebut dengan kaki segitiga.
- ❖ Mempunyai dua buah sudut alas yang besarnya sama
- ❖ **Keliling segitiga sama kaki =  $a+b+c$**





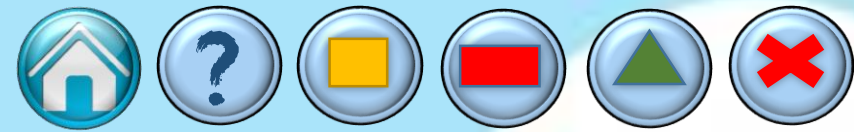
Jangan lupa rumusnya  
yaa anak-anak!!



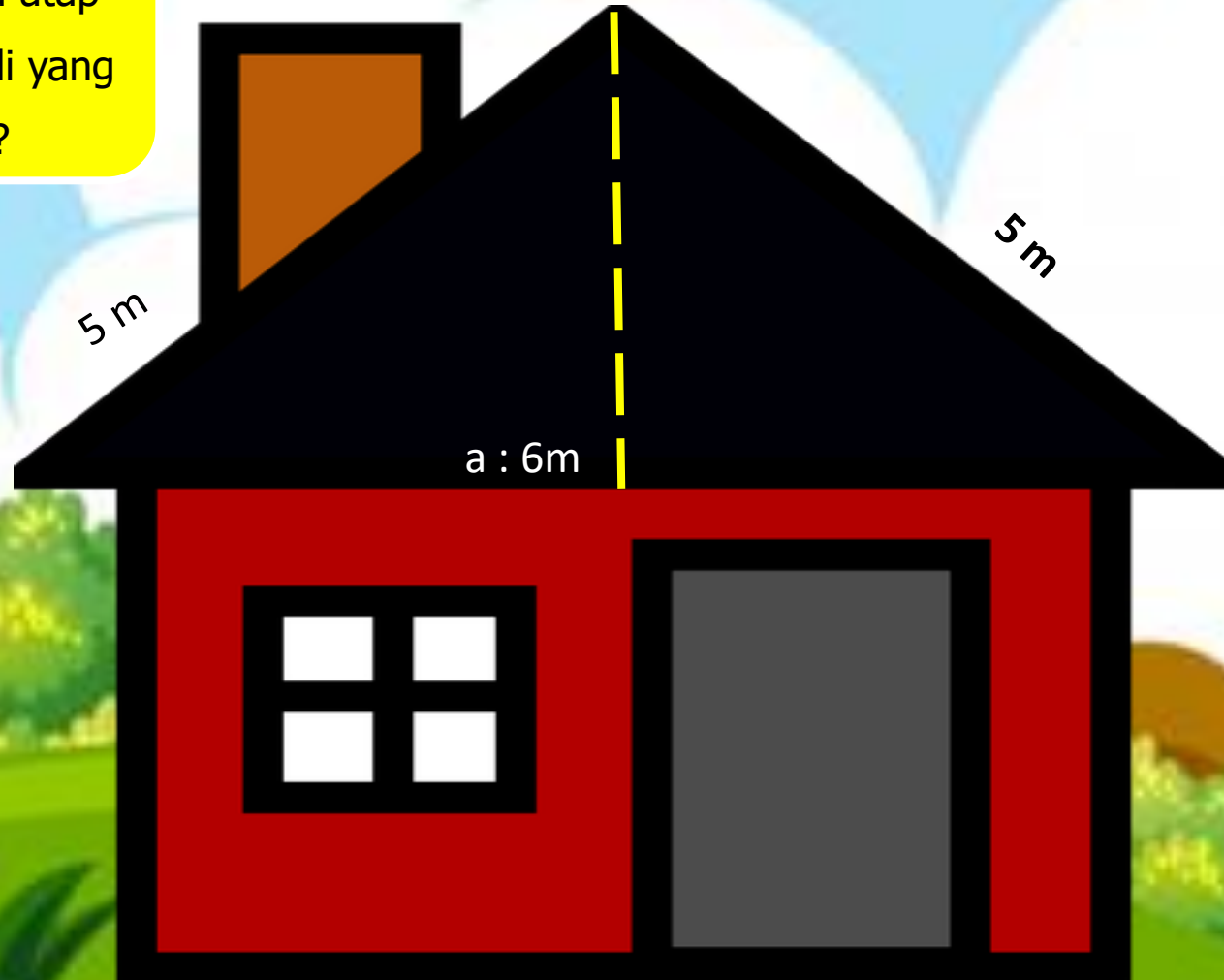
Rumus Segitiga

$$\text{Keliling} = a+b+c$$



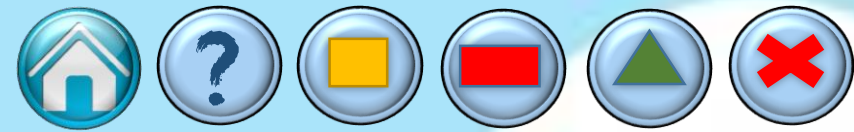


Lalu bagaimana jika ayahku ingin memasang tali di segitiga atap tersebut, berapa meter tali yang di butuhkan ayahku?

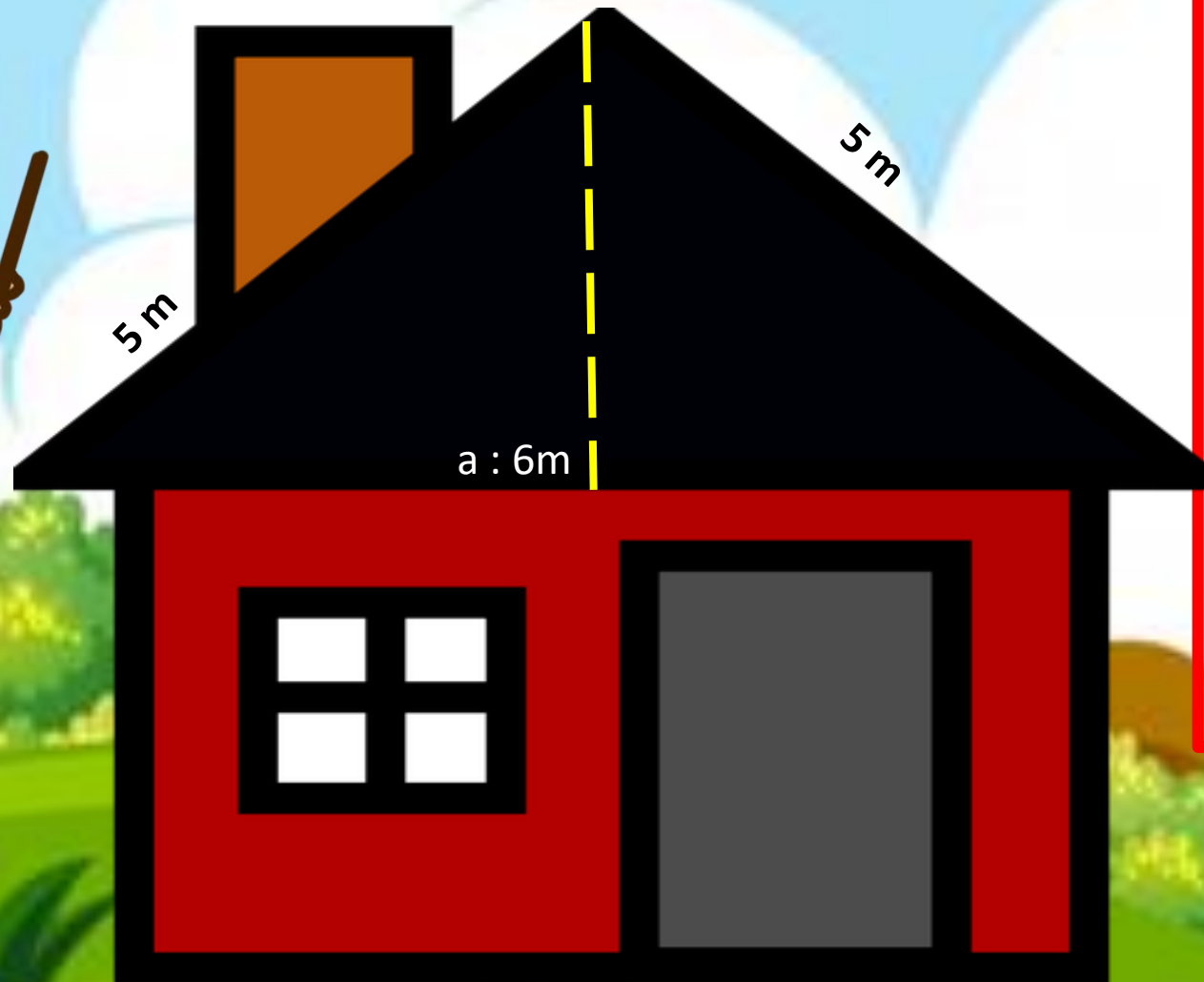


Apakah teman-teman bisa membantu fathan??





Perhatikan sisi-sisi segitiga sama kaki tersebut!!



Segitiga sama kaki memiliki 2 sisi kaki yang sama panjang.

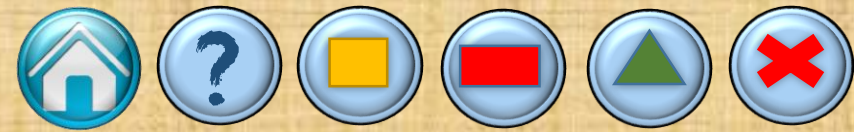
Jika  $a : 6m$   
 $b : 5m$   
 $c : 5m$

Maka

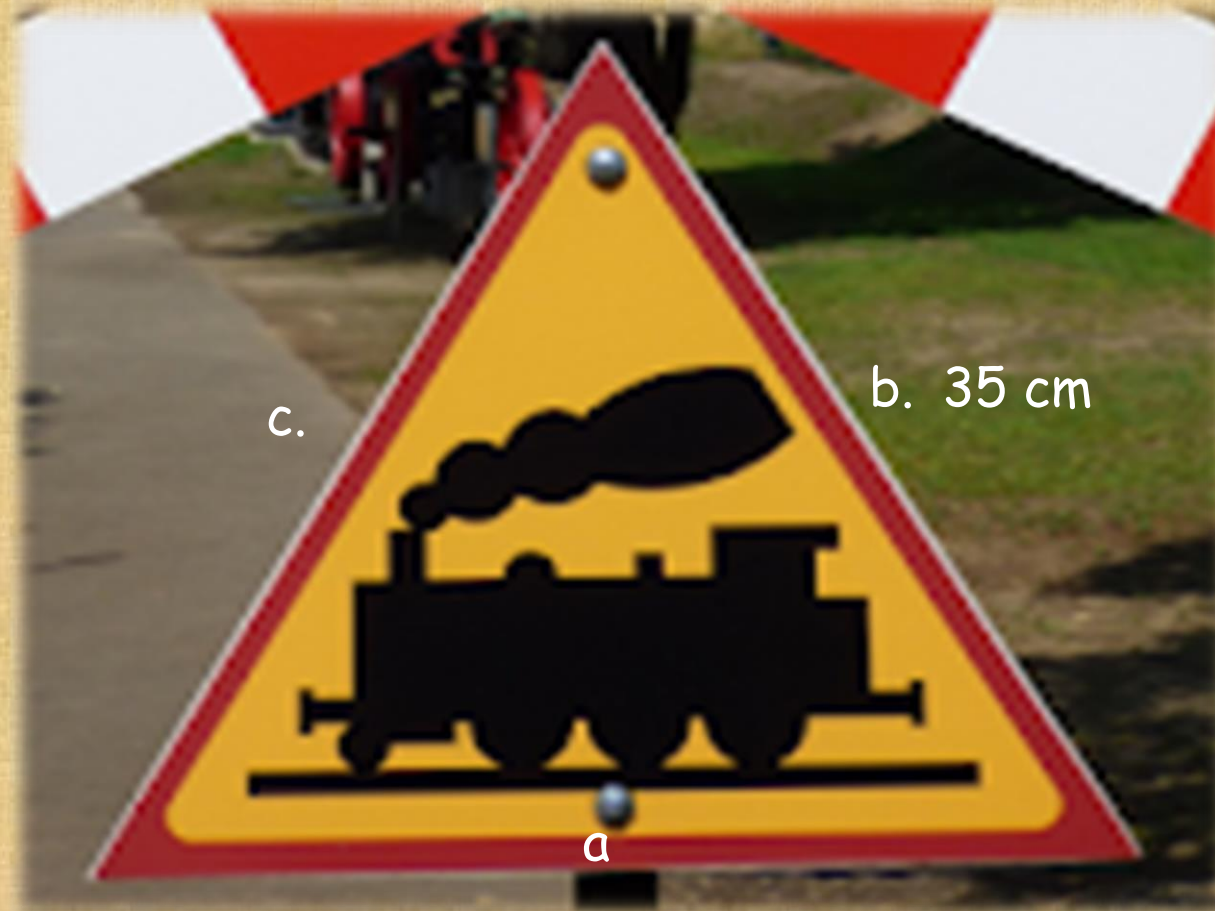
$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= a + b + c \\ &= 6m + 5m + 5m \\ &= 16m \end{aligned}$$

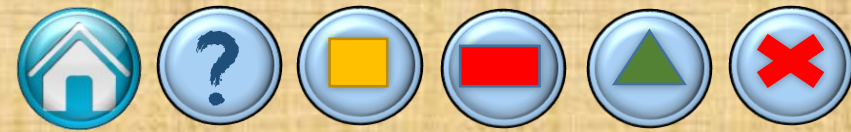






Apakah kalian dapat menghitung keliling rambu-rambu lalu lintas ini!





## Menyelesaikan Keliling Bangun Segitiga

Diketahui : salah satu sisi segitiga sama sisi  $b = 35\text{cm}$

Ditanyakan : keliling segitiga sama sisi

Jawab : Keliling =  $a+b+c$

$$= 35\text{cm} + 35\text{cm} + 35\text{cm}$$

$$= 115\text{cm}$$

Dapat pula menggunakan rumus :

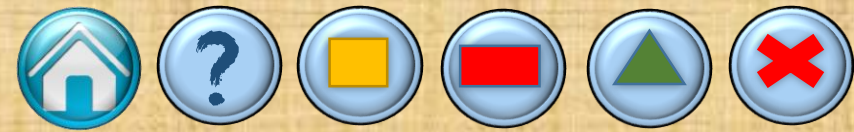
$$\text{Keliling} = 3 \times \text{sisi}$$

$$= 3 \times 35\text{cm}$$

$$= 105\text{cm}$$

Jadi keliling papan tulis adalah  $105\text{ cm}$



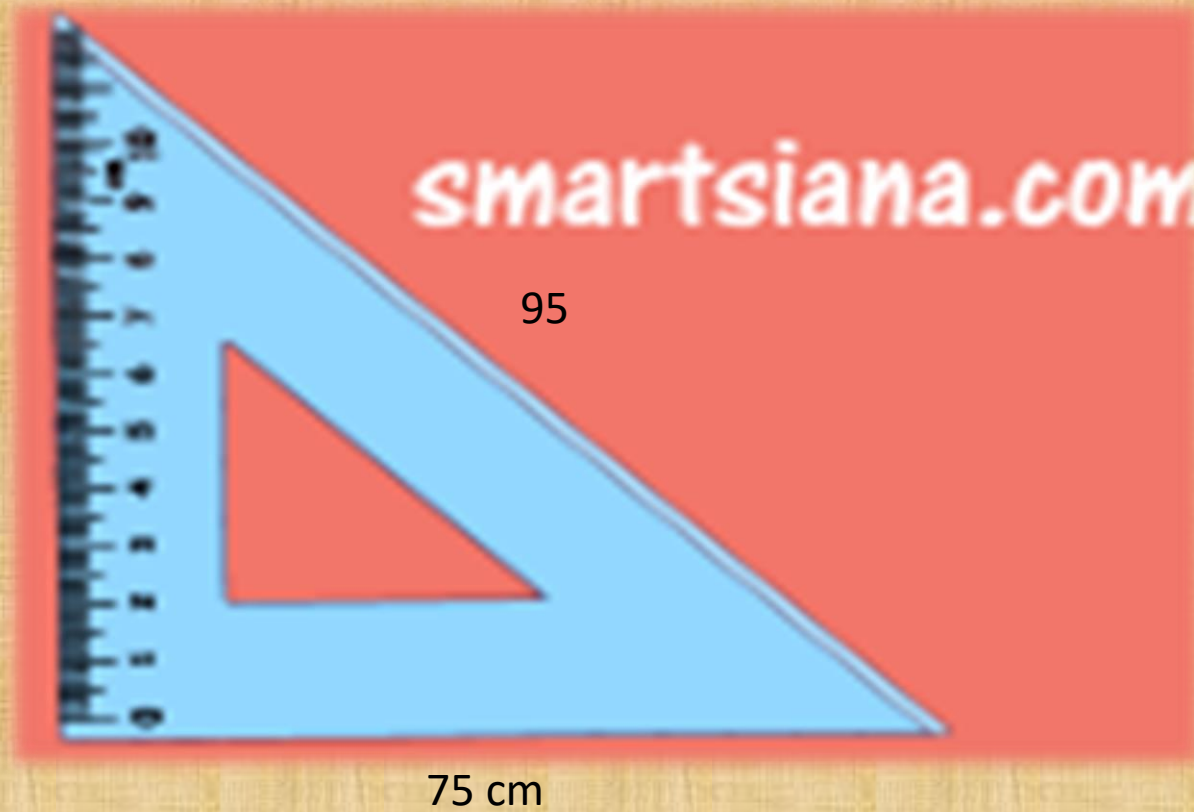


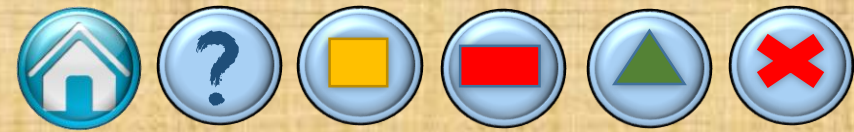
## Soal cerita keliling bangun segitiga siku-siku

Dapatkah kalian  
menghitung keliling  
penggaris disamping!!



55 cm





## Menyelesaikan soal cerita keliling bangun segitiga siku-siku



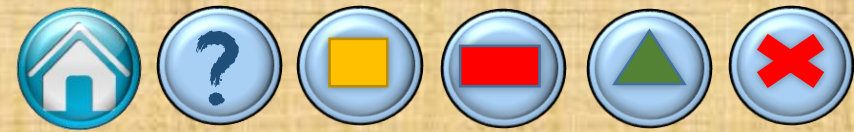
Diketahui :  $a = 75\text{cm}$   $b = 55\text{cm}$   $c = 95\text{ cm}$

Ditanyakan : keliling penggaris

Jawab : keliling =  $a+b+c$   
 $= 75\text{cm}+55\text{cm}+95\text{cm}$   
 $= 225\text{cm}$

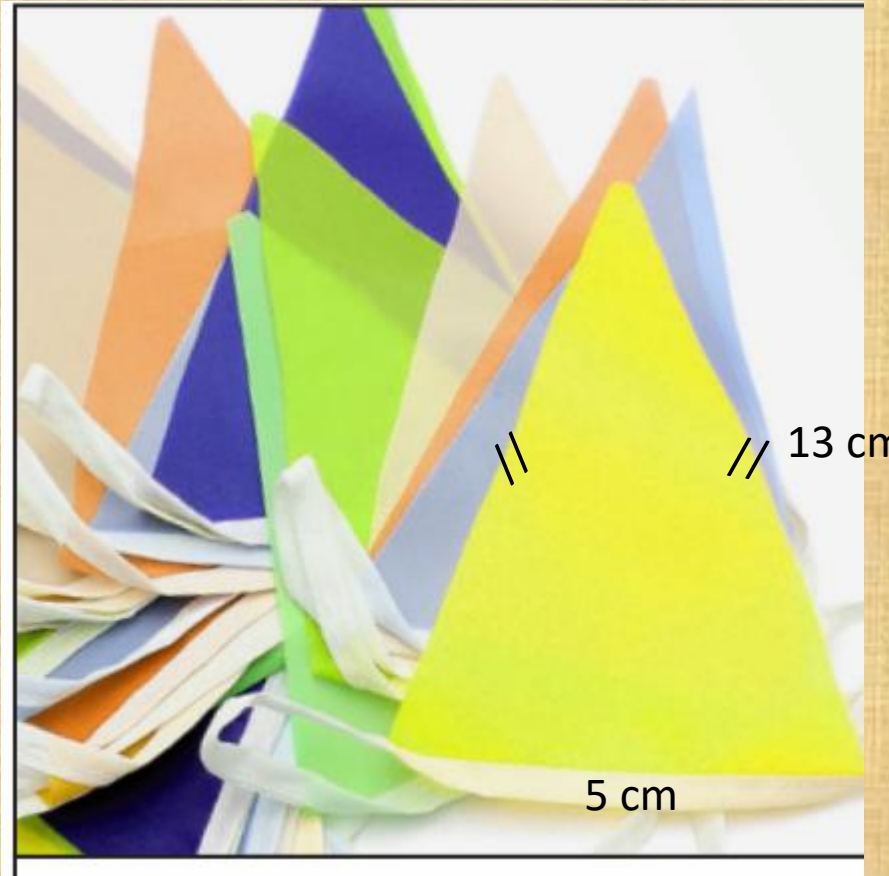
Jadi keliling segitiga siku-siku 225cm

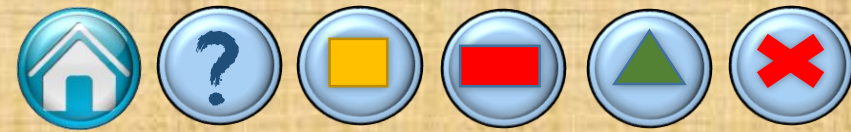




## Soal cerita keliling bangun segitiga sama kaki

Dapatkah kalian  
menghitung keliling  
penggaris disamping!!





## Menyelesaikan soal cerita keliling bangun segitiga siku-siku



Diketahui :  $a = 5\text{cm}$   $b=c = 13\text{ cm}$

Ditanyakan : keliling bendera kertas

Jawab : keliling =  $a+b+c$   
 $= 5\text{cm}+13\text{cm}+13\text{cm}$   
 $= 31\text{cm}$

Jadi keliling bendera segitiga sama kaki 31cm



**Ingat !!!**

Bahwa keliling adalah  
**menjumlahkan setiap sisi  
yang ada**



✓ Keliling Persegi

$$= s + s + s + s$$

atau

$$= 4 \times s$$

✓ Keliling Persegi panjang

$$= p + l + p + l$$

atau

$$= 2 \times (p + l)$$

✓ Keliling Segitiga

$$= a + b + c$$



Pilihlah jawaban yang benar dengan menekan salah satu jawaban yang tepat!

Ayo berlatih!!!



1.



Sebuah lapangan dengan  $p = 8\text{m}$   $l = 6\text{m}$ . Keliling lapangan sepak bola adalah...

a. 14 m

c. 28 m

b. 24 m

d. 48 m

2.



Jika segitiga sama sisi ABC memiliki sisi  $A = 7\text{cm}$   
Maka keliling segitiga tersebut adalah...cm

a. 27cm

c. 21 cm

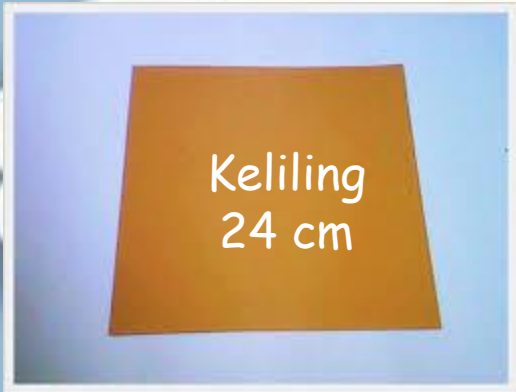
b. 22 cm

d. 15cm





3.



Kertas origami berbentuk persegi, kertas tersebut memiliki sisi....cm

a. 6cm

c.12cm

b. 8cm

d.18cm

4.



Selembar kertas origami dipotong menjadi segitiga sama sisi dengan keliling 96 cm, maka panjang sisi-sisinya adalah ....

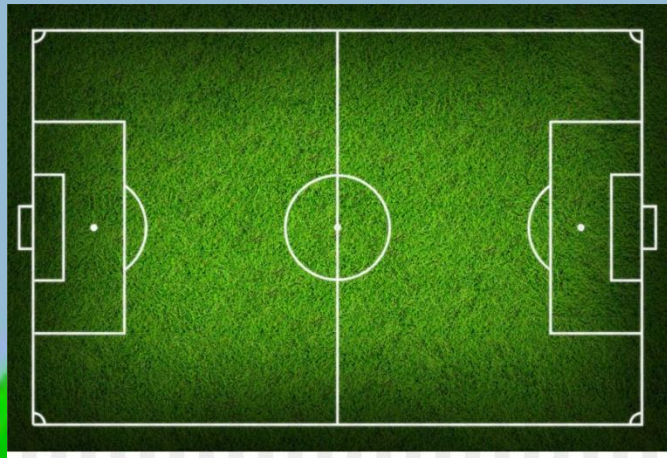
a. 16cm

c.32cm

b. 18cm

d. 34cm

5.



Lapangan sepak bola dengan ukuran  $p=8m$  dan  $l=6 m$  akan dicat sekelilingnya. sisi yang akan dicat sepanjang.... m

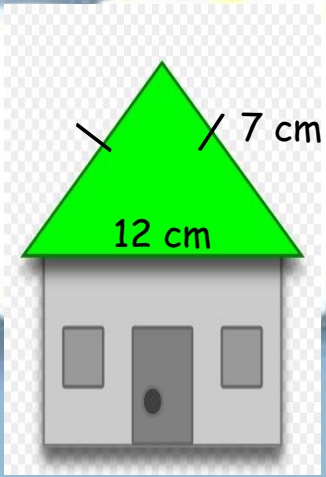
a. 12

c. 28

b.24

d. 96

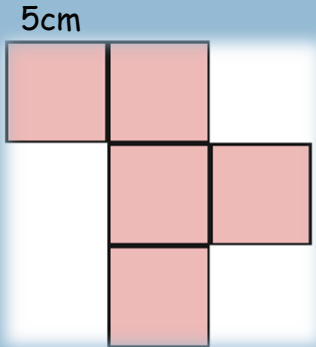
6.



Keliling atap rumah tersebut adalah.....

- a. 14 cm
- b. 19 cm
- c. 26 cm
- d. 28 cm

7.



Keliling bangun persegi gabungan tersebut adalah.....

- a. 25 cm
- b. 60 cm
- c. 125 cm
- d. 200 cm

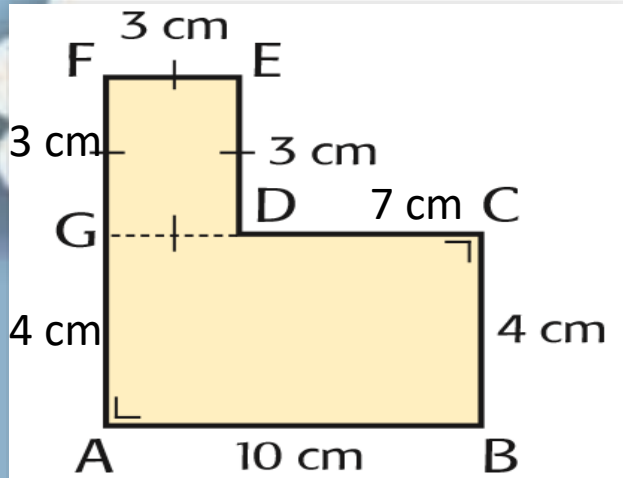
8.



Sebuah taplak meja dengan panjang 150 cm dan lebar 100 cm. Di sekeliling taplak meja dihiasi renda mawar. Panjang renda mawar yang dibutuhkan adalah... cm

- a. 480 cm
- b. 500 cm
- c. 600 cm
- d. 645 cm

9.



Perhatikan gambar disamping, keliling bangun gabungan di samping adalah....

a. 18 cm

c. 27 cm

b. 24 cm

d. 34 cm

10.



Bagian depan tenda berbentuk segitiga sama kaki, keliling bagian depan tenda adalah.....

a. 80 cm

c. 215 cm

b. 135 cm

d. 225 cm

No 1.

# BENAR



No 2.

# BENAR



No 3.

# BENAR



No 4.

# BENAR



No 5.

# BENAR





No 6.

# BENAR



No 7.

# BENAR



No 8.

# BENAR



No 9.

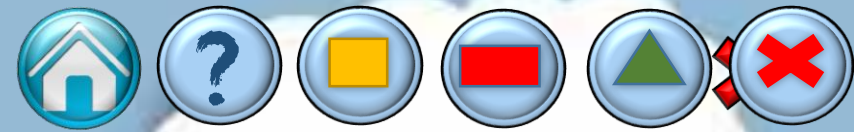
# BENAR



No 10.

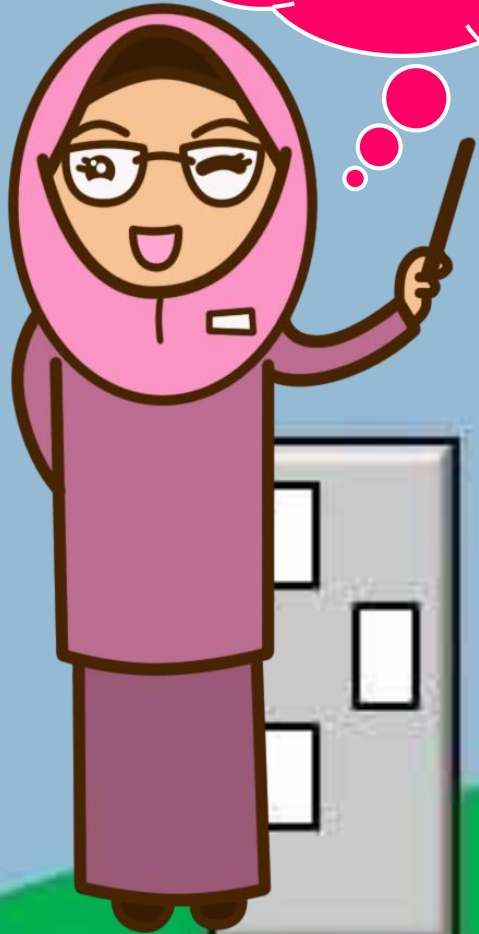
# BENAR





Bagus sekali, kamu telah mengerjakan dengan baik, terus semangat dan rajin belajar

# Finish



No 1.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut !!

Diketahui :  $p = 8\text{m}$   $l = 6\text{m}$

Ditanyakan : keliling lapangan sepak bola

Jawab : Keliling =  $p+l+p+l$   
 $= 2x (p+l)$   
 $= 2x (8\text{cm}+6\text{cm})$   
 $= 28 \text{ cm}$

Jawabnya adalah c. 28 cm



No 2.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
segitiga sama sisi dengan sisi 7 cm.

Ditanyakan : Keliling segitiga sama sisi?

Jawab :

$$\begin{aligned}\text{Keliling} &= a+b+c \\ &= 7\text{cm} + 7\text{cm} + 7\text{cm} \\ &= 3 \times 7\text{cm} \\ &= 21 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jawabnya adalah c. 21 cm





No 3.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui : keliling 24 cm

Ditanyakan : sisi persegi?

Jawab : Keliling =  $4 \times s$   
 $24 \text{ cm} = 4 \times s$   
 $24 : 4 = s$   
 $s = 6 \text{ cm}$

Jawabnya adalah a. 6 cm



No 4.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
segitiga sama sisi Keliling = 96 cm

Ditanyakan : Berapakah sisi segitiga sama sisi?

Jawab :

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= \text{sisi } a+b+c \\ 96\text{cm} &= a+b+c \\ \text{sisi} &= 96\text{cm} : 3 \\ \text{sisi} &= 32\text{cm} \end{aligned}$$

Jawabnya adalah c. 32cm



No 5.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
p= 8m da l=6m

Ditanyakan : panjang sisi keliling yang dicat

Jawab :  
Keliling =  $2 \times (p+l)$   
=  $2 \times (8m+6m)$

Jawabnya adalah c. 48m



No 6.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui : segitiga sama kaki  
 $a = 12 \text{ cm}$   
 $b = c = 7 \text{ cm}$

Ditanyakan : Berapakah keliling atap rumah?

Jawab : Keliling =  $a+b+c$   
 $= 12 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm}$   
 $= 26 \text{ cm}$

Jawabnya adalah c .26 cm



No 7.

# SALAH



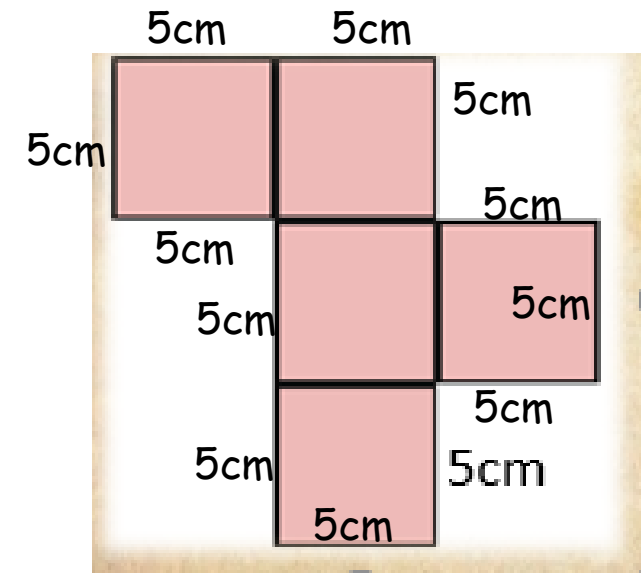
Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
 $s = 5\text{cm}$

Ditanyakan : berapa keliling bangun gabungan?

Jawab :  
keliling =  $5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5$   
=  $5\text{cm} \times 12$

Jawabnya adalah b. 60 cm



No 8.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
p= 150 cm dan l= 100 cm  
Dihiasi renda mawar

Ditanyakan : Banyaknya mawar flanel pada taplak meja ?

Jawab :

$$\begin{aligned}K &= 2 \times (p+l) \\ &= 2 \times (150 \text{ cm} + 100 \text{ cm}) \\ &= 2 \times 250 \text{ cm} \\ &= 500 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jawabnya adalah b. 500 cm



No 9.

# SALAH

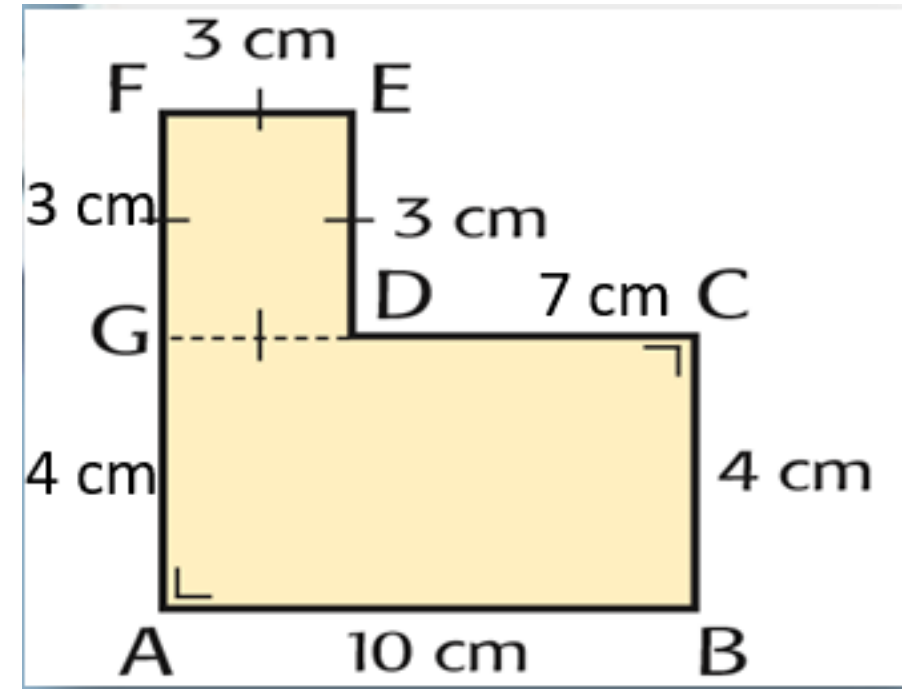


Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  $AB = 10 \text{ cm}$   
 $BC = 4 \text{ cm}$   
 $CD = 7 \text{ cm}$   
 $DE = 3 \text{ cm}$   
 $EF = 3 \text{ cm}$   
 $FG = 3 \text{ cm}$   
 $GA = 4 \text{ cm}$

Ditanyakan : berapakah eliling seluruh bangun gabungan

Jawab :  
Keliling = jumlah semua sisi  
 $= AB + BC + CD + DE + EF + FG + GA$   
 $= 10 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 3 \text{ cm} + 3 \text{ cm} + 3 \text{ cm} + 4 \text{ cm}$



No 10.

# SALAH



Perhatikan penjelasan berikut :

Diketahui :  
segitiga  $A = 25\text{cm}$   $B = C = 55\text{cm}$

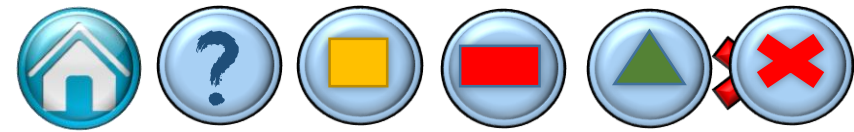
Ditanyakan : keliling bagian depan tenda?

Jawab :  
 $K = A + B + C$   
 $= 25\text{cm} + 55\text{cm} + 55\text{cm}$   
 $= 135\text{cm}$

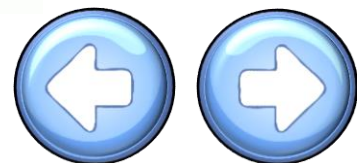
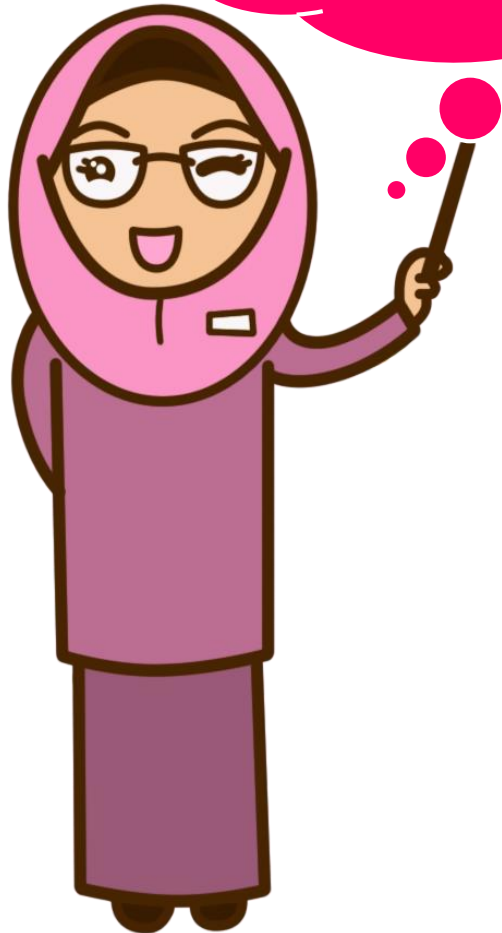
Jawabnya adalah b.135 cm







Jangan menyerah dan patah semangat untuk terus rajin belajar yaa, terus berlatih agar hasilnya lebih baik



# Profil



- Nama : Annisa Sholehati
- Tempat/tanggal lahir : Wonogiri, 14 November 1995
- Alamat : Jl. Kurnia Gg. Semangat Rt 004/ Rw 003 kel. Landasan Ulin Utara Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan.
- Email : [nisanis210@gmail.com](mailto:nisanis210@gmail.com)
- Instagram : @anis\_yuliantaufik
- Riwayat Pendidikan :
- SDN Landasan Ulin Tengah 2 (2008)
  - Mts. Al-Falah Puteri (2012)
  - MA. Al-Falah Puteri(2015)
  - UIN Antasari Banjarmasin (sedang ditempuh)
- Keorganisasian : HMJ PGMI, LPPQ dan HMI
- Motto : Keep thinking the out of the box, keep executing inside of the box.



### RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Annisa Sholehati
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Wonogiri, 14 November 1995
3. Agama : Islam
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status Perkawinan : Kawin
6. Alamat : Jl. Kurnia Gg. Semangat Rt 04/ Rw 03  
Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang  
Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan
7. Pendidikan :
  - a. SDN LUTENG 2 : 2002-2008
  - b. MTs. Al-Falah Puteri : 2008-2012
  - c. MA. Al-Falah Puteri : 2012-2015
8. Pengalaman Organisasi : HMJ PGMI, HMI dan Lembaga Pengajian dan  
Pengkajian Al-Qur'an (LPPQ)
9. Orang Tua :
  - Ayah :
  - Nama : Triyadi
  - Pekerjaan : Pedagang
10. Alamat : Jl. Kurnia Gg. Semangat Rt 04/ Rw 03  
Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang  
Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan

- Ibu :
- Nama : Elin Pujiyasari
- Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
11. Alamat : Jl. Kurnia Gg. Semangat Rt 04/ Rw 03 No.27  
Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang  
Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan
12. Saudara (Jumlah Saudara) : 2 orang
13. Suami/Isteri : Suami
14. Nama : Haris Yulian Taufik, S.Pt
- Pekerjaan : Staf Karyawan Swasta
15. Alamat : Jl. Kurnia Gg. Semangat Rt 04/ Rw 03 No.27  
Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang  
Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan
16. Anak : 2

Banjarmasin, 17 Oktober 2019

Penulis,

Annisa Sholehati