

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
MATEMATIKA MAGIC (MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG,
ISLAMI DAN CERDAS) PADA KONSEP KELILING BANGUN DATAR
(PERSEGI, PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA) BERBASIS
POWER POINT DI SD ALAM MUHAMMADIYAH
KOTA BANJARBARU**

**OLEH
ANNISA SHOLEHATI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2019 M/1441 H**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIAPEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
MATEMATIKA MAGIC (MENYENANGKAN, AKTIF, GAMPANG,
ISLAMI DAN CERDAS)PADA KONSEP KELILING BANGUN DATAR
(PERSEGI, PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA)BERBASIS
POWER POINT DI SD ALAM MUHAMMADIYAH
KOTA BANJARBARU**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**Annisa Sholehati
NIM 1501290728**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
2019 M/1441 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Annisa Sholehati
NIM : 1501290728
Tempat/Tgl. Lahir : Wonogiri, 14 November 1995
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi/makalah dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Banjarmasin, 20 September 2019

Yang Membuat Pernyataan

Tanda tangan



Annisa Sholehati


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami dan Cerdas) pada Konsep Keliling Bangun Datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) Berbasis *Power Point*


Ditulis Oleh : Annisa Sholehati
NIM : 1501290728
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program : Strata Satu (S-1)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Akademik : 2019/2020
Tempat dan Tanggal Lahir : Wonogiri, 14 November 1995
Alamat : Jl. Kurnia Gg.Semangat Rt 04/Rw 03 No.27 Landasan Ulin Utara Kec. Liang Anggang Banjarbaru.

Banjarmasin, 20 September 2019


Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi,


Drs. Ani Cahyadi, S.Ag, M.Pd
NIP.197608302006041002

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan,


Dra. Rusdiana Husaini, M.Ag
NIP.196904211994032004

Mengetahui:
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,


Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd
NIP.196912011994032005



PENGESAHAN


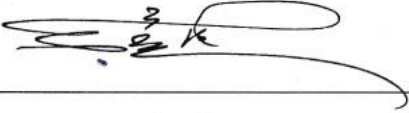

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Edutainment* Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami dan Cerdas) Pada Konsep Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) Berbasis *Power Point* Di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru. Nama Annisa Sholehati, NIM 1501290728, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 10 Oktober 2019
Dinyatakan : LULUS
Nilai : A+ (90)

Dekan fakultas Terbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd.
NIP. 196001061986032004

TIM PENGUJI :

Nama	Tanda Tangan
1. <u>Dr. Ani Cahyadi, S.Ag, M.Pd</u> (Ketua)	
2. <u>Drs. M.Ramli AR, M.Pd</u> (Anggota)	
3. <u>Huriyah S.Pd, M.Pd</u> (Anggota)	

ABSTRAK

Annisa Sholehati. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Edutainment Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami Dan Cerdas) Pada Konsep Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) Berbasis Power Point Di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pembimbing: (1) Dr. Ani Cahyadi, S.Ag, M.Pd
(2) Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, ditambah dengan proses pembelajaran yang kurang inovatif menjadikan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana tahapan-tahapan pengembangan multimedia Matematika MAGIC materi keliling bangun datar dengan mengetahui kelayakan multimedia berdasarkan penilaian ahli materi (isi) dan media, kemenarikan serta efektivitas penggunaan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru Tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) meliputi tahapan berikut; analisis studi lapangan dan literatur, tahap perancangan pembuatan multimedia, tahap pengembangan meliputi pembuatan produk berbasis *power point*, validasi oleh ahli materi (isi) dengan hasil rata-rata 4,7 kategori “sangat baik”, hasil ahli media 4,6 “sangat baik” serta revisi. Tahap penerapan dengan uji coba subyek terbatas dengan hasil rata-rata 4,5 dan uji coba lapangan skala besar dengan 52 orang peserta didik sebagai responden untuk mengetahui tingkat kemenarikan dengan hasil 4,3 “sangat baik”. Tahap terakhir evaluasi meliputi tes untuk mengetahui efektivitas hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia Matematika MAGIC dengan berpedoman standar KKM sebesar 70, hasil uji lapangan menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan hasil *pre tes* rata-rata 38 (tidak tuntas) sedangkan hasil *post tes* rata-rata 84 (tuntas).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut telah menghasilkan multimedia pembelajaran *edutainment* Matematika MAGIC (menyenangkan, aktif, gampang, islami dan cerdas) pada konsep keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) berbasis *power point* di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru dengan kategori layak, menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru.

Kata kunci : *pengembangan, multimedia, edutainment, matematika MAGIC, dan power point*

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur tiada henti saya ucapkan kepada Allah swt tuhan yang maha pengasih, maha penyayang, maha adil, maha segalanya yang telah mengatur segala urusan dihidupku, menuliskan sekenario kehidupan dengan begitu indahnyanya sehingga saya dapat mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam kehidupan saya, yaitu :

Kedua orang tuaku bapak Triyadi dan mama Elin Pujiyasari yang tercinta, yang selalu mendo'akan, memberi nasehat, rasa cinta dan kasih sayang yang tak terhingga dan terbalas. Kekuatan do'a dan restu dari kedua mertua saya Ibu Khoir dan bapak Ridwan yang membuat saya bertahan sampai sejauh ini.

Suamiku tercinta Haris Yulian Taufik, S.Pt dan kedua anak kembarku tersayang M.Fathan Rizqi Mubarak dan M.Farhan Rizqi Mubarak serta calon bayiku yang menjadi segalanya dalam hidup ini, penyemangat dan obat dari segala rasa lelah serta menjadi kekuatanku untuk berjuang dalam hidup ini.

Kedua Saudaraku Haris Setiyadi,S.Th.I dan Satriya Ikhsan Ramadhan yang membantuku disaat aku butuhkan.

Sahabat-sahabatku (Alfi Kamaliah, Aida, Evi, Aliyah dan Uuy), keluarga keduaku PGMI A, teman-temanku PPL 1, PPL 2 dan KKN yang senantiasa selalu menyemangatiku tiada henti, penuh perhatian dan selalu mengingatkanku untuk pantang menyerah dan disiplin waktu dalam menuntut ilmu.

Terimakasih banyak untuk kalian semua yang telah mendukung disampingku.

MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Maka jika engkau telah selesai (dari suatu urusan)

tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)

(QS, Al-Insyirah : 5-7)

Sukses itu bukan perkara "bisa atau tidak bisa"

Namun,

"mau atau tidak mau" Untuk berusaha

Keep thinking the out of the box

Keep executing inside of the box

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur bagi Allah, Tuhan semesta alam. Suatu berkah yang luar biasa dan layak penulis syukuri kepada Allah swt. yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam juga penulis haturkan kepada suri tauladan terbaik Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat, kerabat serta orang-orang yang istiqamah mengikuti petunjuknya hingga akhir zaman.

Tidak ada kata yang tertulis selain ungkapan rasa terimakasih yang mendalam atas segala bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih ini penulis haturkan kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. H. Juairiah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan kepentingan pengembangan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
3. Ibu Dra. Rusdiana Husaini, M.Ag selaku dosen penasehat akademik dan pembimbing bahasa dan teknik penulisan, serta Bapak Dr. Ani

Cahyadi,S.Ag, M.Pd dosen pembimbing metodologi dan penelitian yang telah memberikan arahan selama perkuliahan di UIN Antasari Banjarmasin dan penelitian.

4. Bapak Drs. Ramli AR, M.Pd dan ibu Huriyah, S.Pd, M.Pd sebagai penguji yang telah menguji dengan begitu baiknya.
5. Bapak Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si, Drs. Sunarno, M.Pd, Ibu Herti Prastitasari, M.Pd selaku validator materi serta Bapak Moh.Iqbal Assyauqi, M.Pd validator ahli media yang telah memberikan masukan membangun.
6. Bapak Muhdlari Sanusi, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Maulida Agustina, S.Pd guru matematika kelas IV di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru beserta dewan guru dan siswa-siswi kelas IV yang sangat kooperatif.
7. Semua Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan bekal ilmu dan memudahkan urusan penulis dalam membantu penelitian di sekolah yang di teliti.
8. Kepala dan Staf Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari yang telah banyak membantu meminjamkan buku-buku yang diperlukan untuk kepentingan studi maupun dalam penyusunan skripsi ini.

Banjarmasin, 20 September 2019

Penulis,

Annisa Sholehati

NIM. 150129072

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	11
E. Keterbatasan Pengembangan	12
F. Ruang Lingkup Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Definisi Operasional	14
I. Hipotesisi Penelitian.....	16
J. Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	18
B. Teknologi Pendidikan dan Multimedia	29
C. Power Point	37
D. Pengembangan Pembelajaran Matematika MAGIC	
Berbasis Edutainment pada Konsep Bangun Datar.....	39
1. Teori Penelitian dan Pengembangan.....	39
2. Teori Model ADDIE.....	40
3. Hakikat Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	44
4. Pembelajaran Edutainment.....	45
5. Pembelajaran Matematika MAGIC	48
6. Peta Konsep Bangun Datar Sederhana	52

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	56
B. Prosedur Pengembangan.....	59
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	65
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	61
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	62
4. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	63
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	64
6. Produk Akhir	65
C. Subjek dan Objek Penelitian	65
D. Jenis Data	66
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
F. Teknik Analisis Data	73
G. Prosedur Penelitian.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	83
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan	84
C. Pembahasan	122
1. Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Materi.....	126
2. Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Media	127
3. Kemenarikan Berdasarkan Uji Coba Subyek Terbatas dan Respon Peserta Didik	127
1. Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Multimedia	
2. Matematika MAGIC	128
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	132
B. Saran-saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	138
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200

DAFTAR TABEL

Table 2.1	: Klasifikasi Media dan Format Media	27
Tabel 3.1	: Fokus Tahap Pengembangan.....	58
Tabel 3.2	: Kategori Kualitas.....	66
Tabel 3.3	: Kriteria Skala Likert	67
Tabel 3.4	: Kisi-kisi lembar observasi.....	68
Tabel 3.5	: Kisi-kisi Pedoman Wawancara	69
Table 3.6	: Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	70
Table 3.7	: Kisi-kisi Instrument Ahli Media.....	71
Table 3.8	: Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	72
Tabel 3.9	: Skor Alternatif Jawaban Responden.....	72
Tabel 3.10	: Kisi-kisi Soal Pre <i>Test- Post Tes</i>	73
Table 3.11	: Interval Kemenarikan Menurut Sugeng Eko Putro Widoyoko	75
Tabel 4.1	: KI dan KD Materi Bangun Datar kelas IV	85
Tabel 4.2	: Kriteria Penskoran Angket Validasi	105
Tabel 4.3	: Konversi Nilai	105
Tabel 4.4	: Saran Perbaikan Ahli Materi (1)	106
Tabel 4.5	: Saran Ahli Materi (2).....	107
Tabel 4.6	: Revisi dari Ahli Materi	108
Tabel 4.7	: Saran Perbaikan Ahli Media	111
Tabel 4.8	: Hasil Revisi Ahli Media.....	112

Tabel 4.9	: Rentanga Nilai <i>Pre Tes</i> Peserta Didik	117
Tabel 4.10	: Rentang Nilai <i>Post-Tes</i> Peserta Didik	117
Tabel 4.11	: Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre Tes</i>	119
Tabel 4.12	: Hasil Uji Normalitas Data <i>Post Tes</i>	120
Tabel 4.13	: Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	21
Gambar 2.2	: Kerucut Pengalaman Edgar Dale	25
Gambar 2.3	: Tahapan Model ADDIE menurut Reise	40
Gambar 2.4	: Tahapan Model ADDIE menurut Molenda	40
Gambar 2.5	: Proses Perubahan Prilaku	46
Gambar 2.6	: Peta Konsep Bangun Datar Sederhana	52
Gambar 2.7	: Peta Konsep Bangun Datar Persegi.....	52
Gambar 2.8	: Bangun Datar Persegi	52
Gambar 2.9	: Peta Konsep Bangun Datar Persegi Panjang	53
Gambar 2.10	: Bangun Datar Persegi Panjang.....	53
Gambar 2.11	: Peta Konsep Bangun Datar Segitiga	54
Gambar 2.12	: Bangun Datar Segitiga Sama Sisi	54
Gambar 2.13	: Bangun Datar Segitiga sama kaki	55
Gambar 2.14	: Bangun Datar Segitiga Siku-siku.....	55
Gambar 3.1	: Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	56
Gambar 3.2	: Alur Pengembangan ADDIE	59
Gambar 3.3	: <i>One Group Pre tes-Post tes</i>	76
Gambar 4.1	: Gambar Flowchart Multimedia Matematika MAGIC..	88
Gambar 4.2	: Tampilan Frame Utama	89
Gambar 4.3	: Tampilan Intro Loading.....	90
Gambar 4.4	: Tampilan Selamat Datang.....	90
Gambar 4.5	: Tampilan Menu Utama.....	91

Gambar 4.6	: Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	92
Gambar 4.7	: Tampilan Kompetensi Inti	92
Gambar 4.8	: Tampilan Kompetensi Dasar	93
Gambar 4.9	: Tujuan Pembelajaran	94
Gambar 4.10	: Tampilan Menu Materi	94
Gambar 4.11	: Tampilan Materi Awal Persegi	95
Gambar 4.12	: Tampilan Materi dan Video Penjelasan Keliling Persegi.....	96
Gambar 4.13	: Tampilan Latihan Menentukan Keliling Persegi	96
Gambar 4.14	: Tampilan Penyelesaian Soal Keliling Persegi	97
Gambar 4.15	: Tampilan Materi Awal Persegi Panjang.....	98
Gambar 4.16	: Tampilan Video Materi Penjelasan Keliling Persegi Panjang	98
Gambar 4.17	: Tampilan Latihan Menentukan Keliling Persegi Panjang	99
Gambar 4.18	: Tampilan Penyelesaian Soal Keliling Persegi Panjang	99
Gambar 4.19	: Tampilan Materi Awal Segitiga.....	100
Gambar 4.20	: Tampilan Video Lagu Segitiga	100
Gambar 4.21	: Tampilan Latihan Menentukan Keliling Segitiga	101
Gambar 4.22	: Tampilan Penyelesaian Soal Keliling Segitiga	101
Gambar 4.23	: Tampilan Evaluasi Akhir	102
Gambar 4.24	: Tampilan Kunci Jawaban yang Benar	102
Gambar 4.25	: Tampilan Kunci Jawaban Salah dan Penjelasanya	103
Gambar 4.26	: Tampilan Profil Penyusun	103

Gambar 4.27	: Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi (1) dan Ahli Materi (2).....	107
Gambar 4.28	: Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	111
Gambar 4.29	: Grafik Hasil Respon dalam Uji Coba Subyek Terbatas	113
Gambar 4.30	: Grafik Perbandingan Hasil Angket Respon Peserta Didik	115
Gambar 4.31	: Grafik Hasil Uji Validitas Ahli, Angket Respon Guru dan Peserta Didik	116
Gambar 4.32	: Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kelas IV	118

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Terjemah.....	138
LAMPIRAN II	: Lembar Observasi dan Wawancara Guru Matematika.....	139
LAMPIRAN III	: Storyboard Multimedia Matematika MAGIC	142
LAMPIRAN IV	: Hasil Validasi Ahli Materi (1).....	145
LAMPIRAN V	: Hasil Validasi Ahli Materi (2).....	151
LAMPIRAN VI	: Hasil Validasi Ahli Media	153
LAMPIRAN VII	: Hasil Uji Coba Subyek Terbatas.....	155
LAMPIRAN VIII	: Uji Validasi dan Hasil Angket Penilaian Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan Multimedia Matematika MAGIC	164
LAMPIRAN IX	: RPP dan Hasil <i>Pre-tes</i> Peserta Didik Uji Lapangan	174
LAMPIRAN X	: Hasil <i>PosTes</i> Peserta Didik Uji Lapangan	181
LAMPIRAN XI	: Uji Normalitas <i>Pretes</i> dan langkah-langkahnya	183
LAMPIRAN XII	: Uji Normalitas <i>Pretes</i> dan langkah-langkahnya	185
LAMPIRAN XIII	: Uji Wilcoxon Hasil Pretest dan Post tes SPSS 22.	197
LAMPIRAN XIV	: Surat Keterangan Seminar Proposal	190
LAMPIRAN XV	: Surat Riset	191
LAMPIRAN XVI	: Surat Izin Riset dari Diknas.....	193
LAMPIRAN XVII	: Surat Izin Riset dari Sekolah	194
LAMPIRAN XVIII	: Surat Selesai Riset	195
LAMPIRAN XIX	: Dokumentasi Penelitian	196
LAMPIRAN XX	: Print Out Multimedia Matematika MAGIC	199