

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*