

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian pengembangan ini 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* yang memberikan output berupa *softfile* yang dapat digunakan ataupun ditransfer di komputer, *CD room* ataupun *smartphone*. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu :
 - a. *Analyze* (analisis) dilakukan dengan study lapangan berupa observasi dan wawancara guru matematika serta study literatur dengan hasil bahwa pembelajaran sering tidak menggunakan media dan tidak memanfaatkan fasilitas seperti proyeksi yang ada, hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media.
 - b. *Design* (perencanaan), dilakukan dengan menentukan pengguna multimedia, memilih bahan materi dan menetapkan tujuan pembelajaran, membuat *flowchart* dan *storyboard*.

- c. *Development* (pengembangan) ini adalah tahapan pembuatan multimedia menggunakan *power point* kemudian dilakukan validasi ke ahli materi.
 - d. *Implementation* (penerapan) dilaksanakan dengan mengadakan uji coba subyektif terbatas terhadap dewan guru dan uji coba lapangan kepada peserta didik.
 - e. *Evaluation* (evaluasi) dilaksanakan dengan mengadakan *pre tes- post tes* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan multimedia Matematika MAGIC.
2. Kualitas multimedia tahap validasi oleh 2 ahli materi dengan rata-rata mencapai 4,7 dengan kriteria “sangat baik” sedangkan hasil penilaian dari ahli media mencapai 4,6 dengan kriteria “sangat baik yang menunjukkan multimedia pembelajaran edutainment Matematika MAGIC layak di uji cobakan.
 3. Respon kemenarikan dari subyek terbatas yaitu 4 orang guru sebesar 4,5 dan 52 responden peserta didik kelas IV SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru mencapai hasil 4,3 dengan kriteria “sangat baik”.
 4. Adapun efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran edutainment Matematika MAGIC terhadap hasil belajar menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan hasil rata-rata *pre tes* sebesar 38 sedangkan hasil *post tes* rata-rata 84 dengan kategori tuntas, hanya 9 dari 52 orang yang tidak tuntas.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka multimedia pembelajaran edutainment Matematika MAGIC (menyenangkan, aktif, gampang, islami dan cerdas) pada konsep bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) berbasis *power point* layak digunakan.

B. Saran-saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan produk tersebut sebagai berikut:

1. Diharapkan multimedia pembelajaran matematika MAGIC dapat digunakan secara berkelanjutan dan dapat dikembangkan sesuai materi pembelajaran yang lainya.
2. Hendaknya multimedia pembelajaran matematika MAGIC dapat digunakan tidak hanya disekolah namun dapat digunakan peserta didik secara mandiri sebagai media pembelajaran diluar sekolah.
3. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diharapkan pengembangan multimedia Matematika MAGIC berlanjut hingga penyebarluasan multimedia tersebut sebagai media pembelajaran.