

## Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0541 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 3 Peguyangan.....

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Tantri Kusumayanti  
NIM : 1811031250  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 16 November 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 2. Surat Validitas Ahli Desain dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0183 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Tantri Kusumayanti  
NIM : 1811031250  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 SD N 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022  
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

### Lampiran 3. Surat Validitas Ahli Isi/Materi



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0183 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi atau Materi Produk Penelitian

Yth. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Made Tantri Kusumayanti

NIM : 1811031250

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 SD N 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 4. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas I

### FORMAT WAWANCARA TERHADAP GURU (Wali Kelas) I SD N 3 PEGUYANGAN

Tujuan kuesioner ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang pembelajaran di kelas I SD N 3 Peguyangan. Data yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan sebagai bahan peneliti untuk pengembangan dan inovasi pembelajaran di kelas I SD N 3 Peguyangan. Kuesioner ini tidak memiliki dampak apapun terhadap responden.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Apa yang menjadi kesulitan Ibu saat mengajar di dalam kelas ?

Narasumber :

Memberikan pemahaman materi dengan tingkat karakteristik yang berbeda

2. Apa sumber dan media pembelajaran yang biasa Ibu gunakan saat mengajar ?

Narasumber :

PTM : Media konkret  
Daring : Berbagai aplikasi pendukung seperti elearning, canva, quizz

3. Apakah media yang Ibu gunakan sudah sesuai dengan harapan ibu pada mata pelajaran Matematika ?

Narasumber :

Sebagian besar sesuai

4. Apakah selama pembelajaran Ibu sering meminta siswa untuk mempresentasikan dan memberikan argumentasi secara lisan terkait jawaban yang diperoleh siswa ?

Narasumber :

Sering

5. Apakah dalam pembelajaran siswa pernah mengajukan pertanyaan atau permasalahan sendiri ?

Narasumber :

Pernah

6. Apakah sebagian besar siswa masih mempunyai rasa malu untuk bertanya kepada guru saat tidak mengerti terhadap suatu materi dalam pelajaran matematika ? jika iya, menurut pendapat Ibu apakah penyebabnya ?

Narasumber :

Iya, karena sedikitnya waktu interaksi siswa

7. Bagaimana cara Ibu untuk mengetahui karakteristik siswa di dalam kelas ?

Narasumber :


Melalui observasi dan wawancara

8. Bagaimana cara menentukan soal tingkat sulit, sedang dan mudah untuk siswa ?

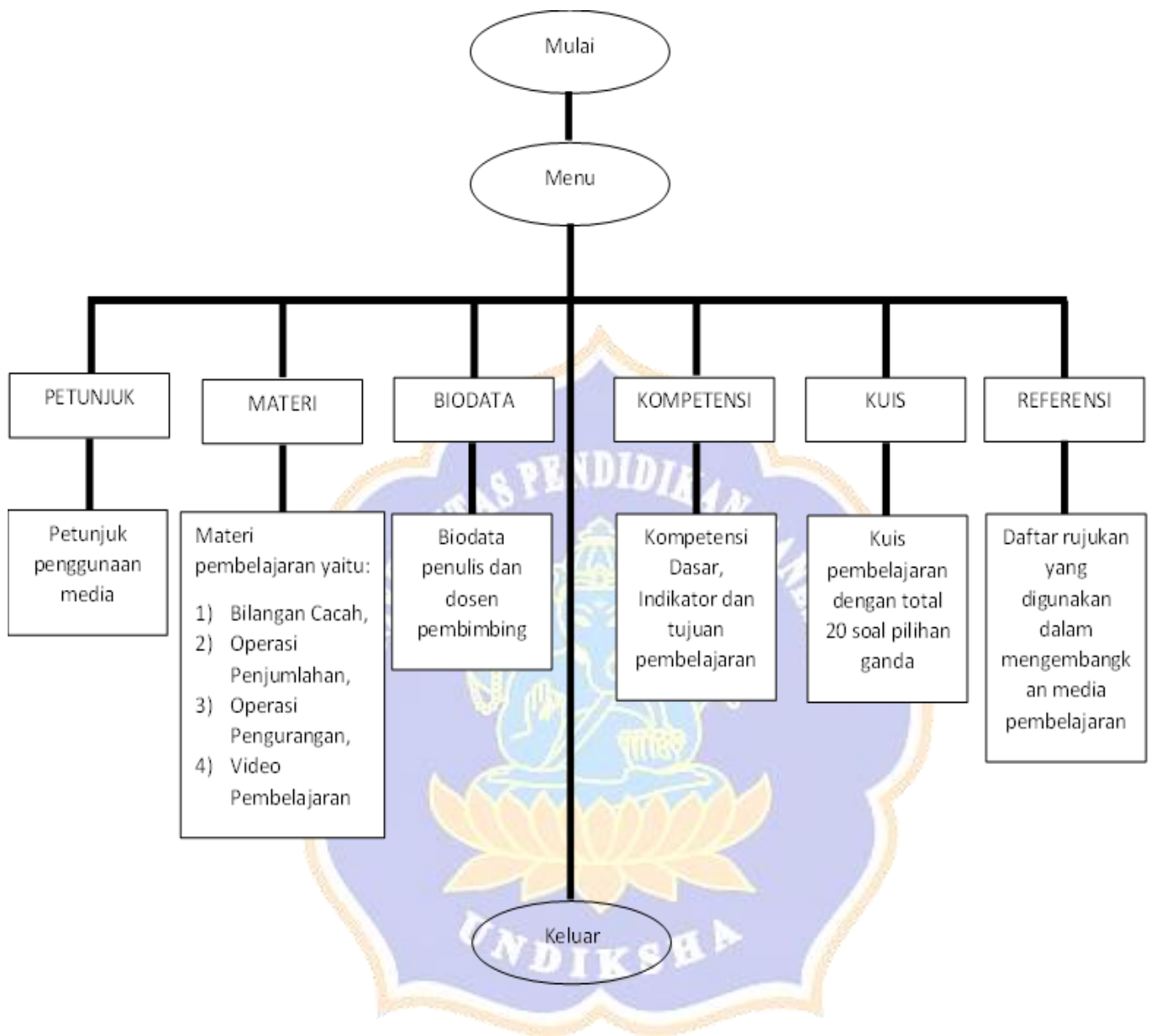
Narasumber :

Melalui analisis ~~tes~~ hasil tes belajar siswa

Denpasar, 18 Maret 2022

  
Ni Kadde Ayu Suryanti, S.Pd.  
NIP. 19941220 201905 2 018

### Lampiran 5. Flowchart Multimedia Interaktif



## Lampiran 6. Hasil Penilaian Rancang Bangun

### ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Tantri Kusumayanti

Dosen Pembimbing I : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E, M.Pd

Dosen Pembimbing II : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Multimedia Interaktif yang telah saya buat sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Multimedia Interaktif yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun pembelajaran Multimedia Interaktif tersebut dengan model pengembangan yang digunakan pada materi Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya

untuk mengisi angket penilaian rancang bangun pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist/centang* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

Ya = Sesuai

Tidak = Tidak Sesuai

#### B. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Rancang Bangun

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik Multimedia Interaktif yang digunakan.	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat.	✓	
3	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
4	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif sudah digambarkan dengan tepat.	✓	
5	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif ditampilkan dengan jelas berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓	
6	Proses pengembangan Multimedia Interaktif dilaksanakan dengan mudah dan secara praktis.	✓	
7	Langkah-langkah pengembangan Multimedia Interaktif dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan petunjuk.	✓	



8	Rancangan evaluasi Multimedia Interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
9	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas.	✓	
10	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.	✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

*Sudah direvisi sesuai masukan*

.....

.....

.....

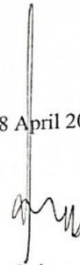
**D. Kesimpulan**

Rancang bangun Multimedia Interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan :

1. Sesuai
2. Tidak sesuai

*Nb. (Mohon untuk memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)*

Denpasar, 28 April 2022  
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 19591231198403 1 010

## Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
( AHLI DESAIN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Tantri Kusumayanti

Dosen Pembimbing I : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd

Dosen Pembimbing II : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Produk Multimedia Interaktif yang telah saya buat sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Multimedia Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif tersebut untuk materi Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian

desain pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklis/centang* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### B. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Desain Pembelajaran.

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Tujuan pembelajaran sudah jelas.	✓			
2	Penyajian materi menarik perhatian siswa.	✓			
3	Tujuan, materi dan evaluasi sudah konsisten.		✓		
4	Langkah-langkah pembelajaran yang penyampaian materi dalam Multimedia Interaktif memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.	✓			
5	Materi sudah disampaikan dengan sistematis.	✓			
6	Siswa diberikan kesempatan untuk aktif dan belajar mandiri.	✓			
7	Soal latihan diberikan untuk menguji pemahaman siswa.		✓		

8	Penyajian soal latihan sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>			

**C. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

*Sudah direvisi*

.....

.....

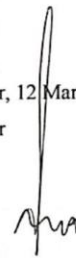
.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Denpasar, 12 Maret 2022  
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 195912311984031010

## Lampiran 8. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Tantri Kusumayanti

Dosen Pembimbing I : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd

Dosen Pembimbing II : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Multimedia Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif tersebut untuk materi Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist/centang* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagaiberikut.

### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Media Pembelajaran

NO	PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Ukuran gambar yang disajikan proporsional.	✓			
2	Multimedia Interaktif mudah digunakan.	✓			
3	Materi dapat dipahami oleh siswa dengan bantuan Multimedia Interaktif.	✓			
4	Tata letak/penampilan gambar yang disajikan proporsional.		✓		
5	Motivasi siswa dapat dibangkitkan melalui Multimedia Interaktif.	✓			
6	Font seperti ukuran dan warna huruf yang digunakan menarik.	✓			
7	Komposisi warna serasi, sehingga tidak mengacaukan tampilan.	✓			
8	Kombinasi antara tulisan, gambar, dan video menarik.		✓		
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>			

**C. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

..... *Sudah direvisi* .....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

NIP. 195912311984031010

## Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Isi/Materi

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
(AHLI MATERI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Tantri Kusumayanti

Dosen Pembimbing I : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd

Dosen Pembimbing II : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif yang telah saya buat sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Multimedia Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif tersebut untuk materi Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terimakasih.



#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist/centang* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### B. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Materi

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
2	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).	✓			
3	Materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa.		✓		
4	Materi sudah didukung dengan Multimedia Interaktif.	✓			
5	Dalam pembelajaran sudah menggunakan sumber lainnya sebagai referensi belajar peserta didik.	✓			
6	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
7	Materi sudah disajikan sesuai dengan kehidupan nyata.	✓			

8	Materi sudah sesuai dengan konsep pelajaran Matematika.	✓			
9	Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik.	✓			
10	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan konsisten.	✓			
11	Evaluasi sudah sesuai dengan materi.	✓			
12	Tingkat kesulitan soal latihan sudah sesuai dengan materi.	✓			
<b>Jumlah</b>			47		

### C. Komentar/Saran

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

*soal disesuaikan dengan karakteristik siswa*

.....

.....

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP. 198605172015041001

## Lampiran 10. Surat Pernyataan Ahli Desain dan Media Pembelajaran

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. I wayan Sujana, S.Pd., M. Pd

NIP : 195912311984031010

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 SD N 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022" yang disusun oleh :

Nama : Ni Made Tantri Kusumayanti

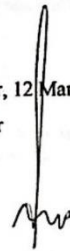
NIM : 1811031250

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

NIP. 195912311984031010

## Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Isi Materi

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M. Pd

NIP : 198605172015041001

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 SD N 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022” yang disusun oleh :

Nama : Ni Made Tantri Kusumayanti

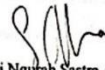
NIM : 1811031250

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.  
NIP. 198605172015041001

## Lampiran 12. Angket Uji Rancang Bangun

### ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Made Tantri Kusumayanti

Dosen Pembimbing I : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E, M.Pd

Dosen Pembimbing II : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Multimedia Interaktif yang telah saya buat sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Multimedia Interaktif yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun pembelajaran Multimedia Interaktif tersebut dengan model pengembangan yang digunakan pada materi Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya

untuk mengisi angket penilaian rancang bangun pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist/centang* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

Ya = Sesuai

Tidak = Tidak Sesuai

#### B. Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Rancang Bangun

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik Multimedia Interaktif yang digunakan.	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat.	✓	
3	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
4	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif sudah digambarkan dengan tepat.	✓	
5	Tahapan-tahapan pengembangan Multimedia Interaktif ditampilkan dengan jelas berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓	
6	Proses pengembangan Multimedia Interaktif dilaksanakan dengan mudah dan secara praktis.	✓	
7	Langkah-langkah pengembangan Multimedia Interaktif dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan petunjuk.	✓	

8	Rancangan evaluasi Multimedia Interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
9	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas.	✓	
10	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.	✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

*Sudah direvisi sesuai masukan*

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Rancang bangun Multimedia Interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan :

1. Sesuai
2. Tidak sesuai

*Nb. (Mohon untuk memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)*

Denpasar, 28 April 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.

NIP 19591231198403 1 010

### Lampiran 13. Angket Hasil Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**PEMBELAJARAN KONTEKSTUALMUATAN MATERI PENJUMLAHAN**  
**DAN PENGURANGAN BAGI SISWA KELAS 1 SD N 3 PEGUYANGAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022.**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : imade ardityawidiyapramana  
No. Absen : 10  
Kelas : 1A

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist*/centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Penilaian**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS



1	Materi sudah dijelaskan dengan baik	✓			
2	Siswa dapat memahami materi dengan baik		✓		
3	Multimedia Interaktif meningkatkan semangat siswa saat belajar	✓			
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa	✓			
5	Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi siswa saat belajar	✓			
6	Soal sudah dibuat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
7	Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk yang sudah ada dalam Multimedia Interaktif	✓			

**D. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi dalam kolom saran berikut.

Sangat jelas  
 .....  
 .....  
 .....

Denpasar, 18 Maret 2022

draditya

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**PEMBELAJARAN KONTEKSTUALMUATAN MATERI PENJUMLAHAN**  
**DAN PENGURANGAN BAGI SISWA KELAS 1 SD N 3 PEGUYANGAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022.**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : putu nadya Sundara  
 No. Absen : 29  
 Kelas : 1A

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist*/centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Penilaian**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS

1	Materi sudah dijelaskan dengan baik	✓			
2	Siswa dapat memahami materi dengan baik	✓			
3	Multimedia Interaktif meningkatkan semangat siswa saat belajar	✓			
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa	✓			
5	Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi siswa saat belajar	✓			
6	Soal sudah dibuat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
7	Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk yang sudah ada dalam Multimedia Interaktif	✓			

**D. Komentor/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi dalam kolom saran berikut.

Sangat jelas  
 .....  
 .....  
 .....

Denpasar, 18 Maret 2022

Nadya

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**PEMBELAJARAN KONTEKSTUALMUATAN MATERI PENJUMLAHAN**  
**DAN PENGURANGAN BAGI SISWA KELAS 1 SD N 3 PEGUYANGAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022.**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : igusti agung ayu ramaniya  
 No. Absen : 5  
 Kelas : 1A

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist*/centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Penilaian**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS

1	Materi sudah dijelaskan dengan baik	✓			
2	Siswa dapat memahami materi dengan baik		✓		
3	Multimedia Interaktif meningkatkan semangat siswa saat belajar	✓			
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa	✓			
5	Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi siswa saat belajar	✓			
6	Soal sudah dibuat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
7	Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk yang sudah ada dalam Multimedia Interaktif	✓			

**D. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi dalam kolom saran berikut.

menarik  
 .....  
 .....  
 .....

Denpasar, 18 Maret 2022

gek niya

## Lampiran 14. Angket Hasil Uji Kelompok Kecil

### ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN  
KONTEKSTUALMUATAN MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
BAGI SISWA KELAS 1 SD N 3PEGUYANGAN TAHUN AJARAN 2021/2022.

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

#### A. Identitas

Nama : Putu nara artanti ani  
No. Absen : 30  
Kelas : 1A

#### B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist*/centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Penilaian

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### C. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS

1	Materi sudah dijelaskan dengan baik	✓			
2	Siswa dapat memahami materi dengan baik	✓			
3	Multimedia Interaktif meningkatkan semangat siswa saat belajar		✓		
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa	✓			
5	Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi siswa saat belajar	✓			
6	Soal sudah dibuat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa		✓		
7	Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk yang sudah ada dalam Multimedia Interaktif	✓			

**D. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi dalam kolom saran berikut.

*mudah di pahami*  
 .....  
 .....  
 .....

Denpasar, 18 Maret 2022

*Putu*

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN**  
**KONTEKSTUALMUATAN MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN**  
**BAGI SISWA KELAS 1 SD N 3PEGUYANGAN TAHUN AJARAN 2021/2022.**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : *Korwani Mella Supatna*  
 No. Absen : *9*  
 Kelas : *1A*

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist*/centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Penilaian**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital**

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS



1	Materi sudah dijelaskan dengan baik	✓			
2	Siswa dapat memahami materi dengan baik	✓			
3	Multimedia Interaktif meningkatkan semangat siswa saat belajar	✓			
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa	✓			
5	Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi siswa saat belajar	✓			
6	Soal sudah dibuat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa		✓		
7	Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk yang sudah ada dalam Multimedia Interaktif	✓			

**D. Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi dalam kolom saran berikut.

Sangat plus  
 .....  
 .....  
 .....

Denpasar, 18 Maret 2022

Komang Mefta

## Lampiran 15. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

<b>Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>20 September 2021</b>	Pengajuan Judul
<b>12 Januari 2022</b>	Seminar Proposal
<b>12 Maret 2022</b>	Uji Ahli (Media, Isi, Desain)
<b>18 Maret 2022</b>	Uji Perorangan
<b>18 Maret 2022</b>	Uji Kelompok Kecil
<b>28 April 2022</b>	Uji Rancang Bangun
	Ujian Skripsi



## Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 3 Peguyangan



Gambar 2. Mohon Ijin Untuk Melakukan Penelitian



Gambar 3. Wawancara Wali Kelas



Gambar 4. Menunjukkan Multimedia Interaktif



Gambar 5. Siswa Memahami Petunjuk Penggunaan Aplikasi



Gambar 6. Proses Pembelajaran Dengan Multimedia Interaktif



Gambar 7. Uji Lapangan



Gambar 8. Uji Perorangan



Gambar 9. Siswa Mengerjakan Kuis Dalam Multimedia Interaktif