

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 : 0554 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

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

Yth. Kepala SD No 1 Mengwi

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 Putu Devi Wulandari
 NIM : 1811031049
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 November 2021
 Ketua,



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

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NO. 1 MENGWI
Jl. I Gusti Ngurah Rai No. 42 Mengwi, Telp. 0361-7995562

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 423/02/SDN1MNG/III/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD No. 1 Mengwi :

Nama : Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd
NIP : 19680712 200701 2 040
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Putu Devi Wulandari
NIM : 1811031049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sifat - Sifat Bangun Ruang Bebas *Guided Discovery* pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No. 1 Mengwi.

Memang benar melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD No. 1 Mengwi, kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengwi, 09 Maret 2022
Kepala Sekolah SD No. 1 Mengwi

Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd
NIP. 19680712 200701 2 040

Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Isi 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 : 0158 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi 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 Putu Devi Wulandari
 NIM : 1811031049
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Pada Materi Kubus Dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No.1 Mengwi."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 Februari 2022

Ketua



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

Lampiran 4 Surat Validasi 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 : 0158 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. 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 isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Devi Wulandari
 NIM : 1811031049
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Pada Materi Kubus Dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No.1 Mengwi."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 Februari 2022
 Ketua



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

Lampiran 5 Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Nama	No Absen	Menurut saya pembelajaran Matematika saat pembelajaran daring...	Menurut saya materi pembelajaran Matematika saat pembelajaran daring...	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika saat pembelajaran daring apabila sumber belajarnya berupa...	Menurut saya materi bangun ruang pada buku paket dan LKS...	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat sifat-sifat bangun ruang...	Media pembelajaran yang biasa diberikan guru dalam pembelajaran daring...	Saya mendapatkan nilai dengan cepat setelah mengerjakan latihan soal pada saat proses pembelajaran berlangsung...
I Made Satria Waisnawa	5	Membosankan	Sulit dipahami	Penjelasan guru	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Ya
Ida Ayu Ketut Parwati	8	Membosankan	Sulit dipahami	Media Interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Made Ratnaduhita	13	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Ni Kadek Olivia Landewi	19	Membosankan	Mudah dipahami	Media interaktif	Mudah dipahami	Tidak	Menyenangkan	Tidak
Ni Kadek Dian Febriyanti	17	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Ya
Ary Artha Made Rahtika	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Ni Kadek Setiari Putri	21	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Kadek Ayu Paramita Sari	15	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Putri Suari Kumala Dewi	22	Membosankan	Mudah dipahami	Media interaktif	Mudah dipahami	Tidak	Menyenangkan	Tidak
Jesyka Ananta Dewi	18	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
I Ketut Agus Ariantara	3	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Luh Gede Diah Killi Suci	12	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Ya
Palguna Wulandari	20	Membosankan	Sulit dipahami	Penjelasan guru	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Mulia Mahendra Putra	14	Membosankan	Mudah dipahami	Penjelasan guru	Mudah dipahami	Tidak	Menyenangkan	Tidak
Giovani Gita Jayanti	23	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Ida Ayu Putu Pramita	9	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Dewa Ayu	2	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Krisna Tripayana	6	Membosankan	Mudah dipahami	Penjelasan guru	Mudah dipahami	Tidak	Menyenangkan	Tidak
Ni Kadek Devi Arsanti	16	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Ya
Pt Mertha Reystya Dewi	24	Membosankan	Sulit dipahami	Penjelasan guru	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Gajendra	10	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Ya	Membosankan	Tidak
Nyoman Ratnamaya	25	Membosankan	Mudah dipahami	Media interaktif	Mudah dipahami	Tidak	Membosankan	Tidak
Aditya Purnama	7	Membosankan	Mudah dipahami	Media interaktif	Mudah dipahami	Tidak	Menyenangkan	Tidak
Komang Cahaya Nila Putri	11	Membosankan	Sulit dipahami	Media interaktif	Sulit dipahami	Tidak	Membosankan	Ya
Riski Bagus Dyatmaja	4	Membosankan	Mudah dipahami	Penjelasan guru	Mudah dipahami	Ya	Membosankan	Tidak

Lampiran 6 Silabus

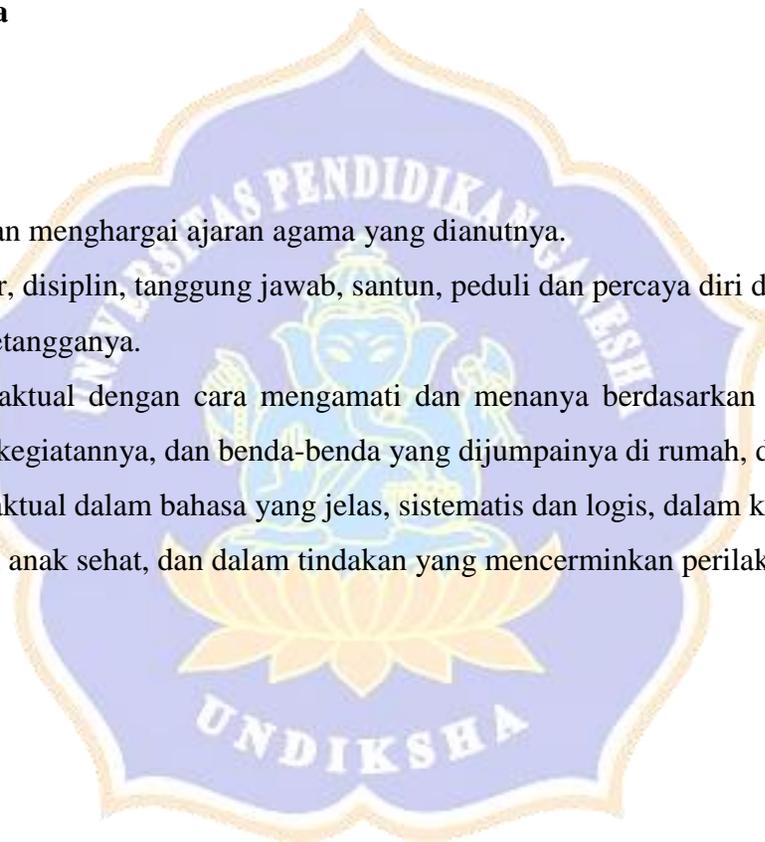
SILABUS MATEMATIKA KELAS V

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : V/Genap

Kompetensi Inti :

- KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI-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 Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.5 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).</p> <p>4.5 Membuat jaring-jaring Bangun ruang sederhana (kubus dan balok).</p>	<p>3.5.1 Menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana kubus.</p> <p>3.5.2 Menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana balok.</p> <p>3.5.3 Menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana kubus.</p> <p>3.5.4 Menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana balok.</p> <p>3.5.5 Menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana.</p> <p>4.5.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang</p>	<p>Sifat-sifat serta Jaring bangun ruang kubus dan balok</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. 2. Menganalisis sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. 3. Menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana dari kubus dan balok. 4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) 5. Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan jaring-jaring kubus dan balok. 	<p>18 JP</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian sikap 2. Tes lisan dan tulisan 3. Tes psikomotorik 4. Penugasan 5. Proyek 6. Praktik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika Kelas V 2. Modul/bahan ajar 3. Internet 4. Modul lain yang relevan 5. Media Interaktif matematika.

<p>3.6 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga.</p>	<p>4.5.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan jaring-jaring kubus dan balok.</p> <p>3.6.1 Menemukan rumus volume bangun ruang (kubus dan balok).</p> <p>3.6.2 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume.</p>	<p>Volume bangun ruang kubus dan balok.</p>	<p>1. Menemukan rumus volume bangun ruang (kubus dan balok).</p> <p>2. Memecahkan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang sederhana.</p>	<p>13 JP</p>	<p>1. Penilaian sikap.</p> <p>2. Tes lisan dan tulisan.</p> <p>3. Tes psikomotorik .</p> <p>4. Penugasan</p> <p>5. Proyek.</p> <p>6. Praktik</p>	<p>1. Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika Kelas V</p> <p>2. Modul/bahan ajar</p> <p>3. Internet Modul lain yang relevan</p>
--	---	---	--	--------------	--	---

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>dengan akar pangkat tiga.</p> <p>4.6 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume</p>	<p>4.6.1 Menyajikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume</p>		<p>menggunakan satuan volume</p> <p>3. Menggunakan konsep menggunakan kubus satuan untuk menentukan volume kubus dan balok dalam menyelesaikan masalah.</p> <p>4. Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume.</p>			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya 4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya	3.7.1 Menganalisis cara penyajian data tunggal 3.7.2 Menganalisis masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal 3.7.3 Memahami berbagai bentuk penyajian data tunggal 4.7.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar	Penyajian data tunggal	1. Mengumpulkan data tentang peserta didik dan lingkungan sekitar. 2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal. 3. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram),	18 JP	1. Penilaian sikap 2. Tes lisan dan tulisan 3. Tes psikomotorik 4. Penugasa 5. Proyek 6. Praktik	1. Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika Kelas V 2. Modul/bahan ajar 3. Internet 4. Modul lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>(piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah</p> <p>4.7.2 Menggunakan diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah</p>		<p>diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah.</p> <p>4. Menggunakan diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah.</p>			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri Peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.	3.8.1 Menganalisis data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis 3.8.2 Memahami cara membaca data	Interpretasi Data (Penafsiran Data)	1. Mencermati sajian data tentang peserta didik dan lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis 2. Membaca data dalam bentuk daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis	12 JP	1. Penilaian sikap 2. Tes lisan dan tulisan 3. Tes psikomotorik 4. Penugasan 5. Proyek 6. Praktik	1. Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika Kelas V 2. Modul/bahan ajar 3. Internet 4. Modul lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
4.8.Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar,tabel, diagram gambar (diagram gambar (piktogram),diagram batang, atau diagram garis	4.8.1 Menginterpretasikan data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan ataupun tulisan		3. Menginterpretasikan data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan atau pun tulisan 4. Menyelesaikan masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>4.8.2 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan ataupun tulisan</p> <p>4.8.3 Menyajikan penyelesaian masalah yang</p>		<p>dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan atau pun tulisan</p> <p>5. Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram,</p>			

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
	terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan ataupun tulisan		seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan atau pun tulisan			

Mengetahui

Kepala Sekolah,


Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd

NIP. 19680712 200701 2 040

Badung, 20 November 2021

Guru Kelas V


Ni Luh Putu Sari Murthi, S.Pd

NIP. 198912252012122002

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD No. 1 Mengwi
Kelas/Semester	: V/2
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bangun Ruang
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.5 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

C. INDIKATOR

- 3.5.1 Menentukan sifat – sifat bangun ruang sederhana kubus.
- 3.5.2 Menentukan sifat – sifat bangun ruang sederhana balok.
- 3.5.3 Menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana kubus.

3.5.4 Menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana balok.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyelesaikan kesimpulan pada media interaktif, peserta didik mampu menentukan sifat – sifat bangun ruang sederhana kubus dengan benar.
2. Setelah menyelesaikan kesimpulan pada media interaktif, peserta didik mampu menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana balok dengan benar.
3. Setelah mengamati materi dan video yang disajikan, peserta didik mampu menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana kubus dengan benar.
4. Setelah mengamati materi dan video yang disajikan, peserta didik mampu menganalisis sifat-sifat bangun ruang sederhana balok dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

(Terlampir)

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- a. Pendekatan : Saintifik 5 M, TPACK
- b. Model : *Guided Discovery Learning*
- c. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran
Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika SD/MI Kelas V
2. Media Pembelajaran
 - a. Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus Dan Balok Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<p>KEGIATAN PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam melalui whatapps grup dan memulai interaksi dengan memberikan motivasi untuk semangat belajar kepada peserta didik. 2. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam melalui whatapps grup dan memulai interaksi dengan memberikan motivasi untuk semangat belajar kepada peserta didik. 3. Guru menginstruksikan dan mengundang peserta didik untuk bergabung dalam aplikasi Zoom Meeting. 4. Peserta didik bergabung pada aplikasi Zoom Meeting. 5. Guru melakukan absensi. 6. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran. 7. Guru mengadakan apersepsi dengan menampilkan sebuah gambar melalui media Power Point pada aplikasi Zoom Meeting. 8. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan gambar yaitu tentang bangun ruang. 9. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan tentang gambaran pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. 	<p>15 Menit</p>

<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Tahap Orientasi Masalah</p> <p>10. Guru memberikan sebuah masalah kontekstual dengan menampilkan beberapa gambar benda berbentuk Kubus dan Balok.</p> <p>Tahap Eksplorasi</p> <p>11. Peserta didik diinstruksikan untuk mengamati gambar tersebut. (<i>mengamati</i>)</p> <p>12. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya. (<i>menanya</i>)</p> <p>13. Guru menugaskan peserta didik untuk menemukan perbedaan sifat bangun ruang tersebut melalui kegiatan pengamatan dalam media pembelajaran interaktif.</p> <p>14. Guru menginstruksikan peserta untuk membuka media interaktif yang sudah dikirimkan semalam sebelumnya.</p> <p>15. Guru memberikan instruksi atau arahan kepada peserta didik mengenai cara kerja dan cara penggunaan media interaktif.</p> <p>16. Sebelum mengerjakan, peserta didik mengamati video dan materi yang berada pada media interaktif. (<i>mengamati</i>)</p> <p>17. Peserta didik secara individu mengikuti setiap kegiatan yang ada pada media interaktif dengan cermat. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p>	<p>75 Menit</p>
---	------------------------

<p>18. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi ataupun langkah penggunaan media interaktif yang belum dipahami. (<i>menanya</i>)</p> <p>Tahap Analisis/Mengolah Informasi</p> <p>19. Dari penggunaan media interaktif peserta didik dapat mengorganisasikan ide-idenya untuk menemukan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>Tahap Kesimpulan</p> <p>20. Guru menginstruksikan peserta didik untuk menuliskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penggunaan media interaktif.</p> <p>21. Salah satu perwakilan peserta didik menyampaikan kesimpulan yang diperoleh. (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>22. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.</p> <p>Tahap Latihan</p> <p>23. Guru mengajak peserta didik menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dengan menjawab latihan soal. (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>24. Peserta didik menjawab soal-soal latihan yang berada pada media interaktif.</p>	
<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <p>25. Guru tetap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, apabila ada materi yang belum dipahami. (<i>menanya</i>)</p> <p>26. Guru memberikan rangkuman materi yang dibahas pada hari ini.</p>	<p>15 Menit</p>

<p>27. Guru mengucapkan terimakasih kepada peserta didik karena sudah merespon dengan baik kegiatan pembelajaran yang dilakukan.</p> <p>28. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>29. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk menjaga kesehatan dan tetap mengikuti protokol kesehatan.</p> <p>30. Mengucapkan salam penutup, “Om Santih, Santih, Santih Om”</p>	
---	--

I. PENILAIAN

1) Penilaian Aspek Sikap

1.1 Lembar Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai								Total Skor	Nilai
		Prilaku Bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											

Catatan : centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Prilaku Bersyukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Tidak melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

Skor Maksimal = 8

N1.1

Penilaian (Penskoran) : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{8}{8} \times 100 = 100$

1.2 Lembar Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai								Total Skor	Nilai
		Sikap Responsif				Tanggung Jawab					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											

Catatan : centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Sikap Responsif	Selalu memberikan respon yang baik dan konsisten saat pembelajaran	Cukup sering memberikan respon yang baik dan konsisten saat pembelajaran	Jarang memberikan respon yang baik dan konsisten saat pembelajaran	Tidak memberikan respon yang baik dan konsisten saat pembelajaran
Tanggung Jawab	Tertib mengikuti intruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.	Kurang tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas.

Skor Maksimal = 4

N1.2

Penilaian (Penskoran) : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{4}{4} \times 100 = 100$

$$N1 = \frac{1.1+1.2}{2} \times 100$$

2) Penilaian Aspek Pengetahuan
(soal terlampir)

Keterangan:

Bobot Soal

Benar: 2

Salah : 0

Skor Maksimal = 10

$$N2 = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100$$

No	Nama Peserta Didik	Skor Benar	Nilai
1			
2			

Badung, 15 Januari 2022

Guru Kelas VA

Mahasiswa


Ni Luh Putu Sari Murthi, S.Pd

NIP. 198912252012122002


Ni Putu Devi Wulandari

NIM. 1811031049



Mengetahui

Kepala Sekolah,

Dewa Ayu Putu Mertanadi, S.Pd

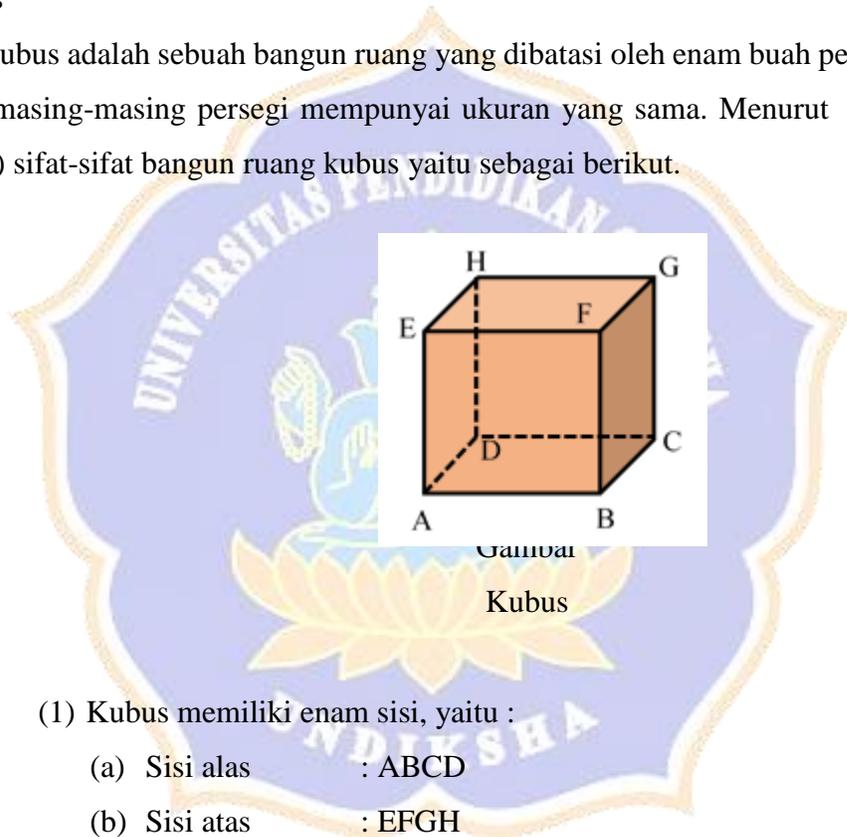
NIP. 19680712 200701 2 040

Materi Matematika Sifat-Sifat Bangun Ruang

Setiap bangun ruang memiliki sifat yang berbeda. Perbedaan setiap bangun ruang ditentukan berdasarkan sisi, rusuk, serta titik sudut yang dimiliki oleh masing-masing bangun ruang tersebut. Menurut Dewi dkk (2019) sisi merupakan suatu bidang atau permukaan yang membatasi bangun ruang, rusuk merupakan garis pertemuan dari dua buah rusuk pada bangun ruang, sedangkan titik sudut merupakan titik pertemuan dari tiga buah rusuk pada bangun ruang.

a) Kubus

Kubus adalah sebuah bangun ruang yang dibatasi oleh enam buah persegi yang pada masing-masing persegi mempunyai ukuran yang sama. Menurut Dewi dkk (2019) sifat-sifat bangun ruang kubus yaitu sebagai berikut.

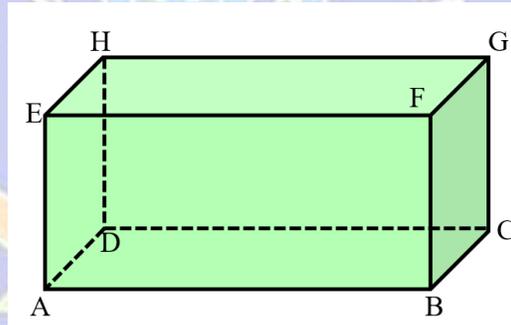


- (1) Kubus memiliki enam sisi, yaitu :
 - (a) Sisi alas : ABCD
 - (b) Sisi atas : EFGH
 - (c) Sisi depan : ABFE
 - (d) Sisi belakang : CDHG
 - (e) Sisi kanan : BCGF
 - (f) Sisi kiri : ADHE
- (2) Kubus memiliki delapan titik sudut yaitu titik A,B,C,D,E,F,G,H.
- (3) Kubus memiliki dua belas rusuk, yaitu :
 - (a) Rusuk alas : \overline{AB} , \overline{BD} , \overline{DC} , \overline{CD} ,

- (b) Rusuk tegak : $\overline{BF}, \overline{AE}, \overline{CG}, \overline{DH}$,
- (c) Rusuk atas : $\overline{EF}, \overline{FG}, \overline{GH}, \overline{HE}$,
- (4) Kubus memiliki rusuk-rusuk yang saling sejajar ($//$), yaitu :
- (a) Rusuk $\overline{BC} // \overline{AD} // \overline{EH} // \overline{FG}$
- (b) Rusuk $\overline{AB} // \overline{EF} // \overline{CD} // \overline{GH}$
- (c) Rusuk $\overline{BF} // \overline{AE} // \overline{DH} // \overline{CG}$
- (5) Kubus memiliki tiga pasang sisi yang saling sejajar ($//$), yaitu :
- (a) Sisi ABCD $//$ EFGH
- (b) Sisi ABFE $//$ CDHG
- (c) Sisi BCFG $//$ ADHE

b) Balok

Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh tiga pasang persegi panjang yang saling berhadapan yang berukuran sama besar. Menurut Dewi dkk (2019) sifat-sifat bangun ruang balok yaitu sebagai berikut.



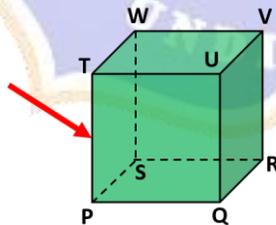
Gambar
Balok

- (1) Balok memiliki enam sisi, yaitu :
- (a) Sisi alas : ABCD
- (b) Sisi atas : EFGH
- (c) Sisi depan : ABFE
- (d) Sisi belakang : DCGH
- (e) Sisi kanan : BCGF
- (f) Sisi kiri : ADHE

- (2) Balok memiliki delapan titik sudut, yaitu titik A, B, C, D, E, F, G, H.
- (3) Balok memiliki dua belas rusuk, yaitu :
- (a) Rusuk alas : $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$
 - (b) Rusuk tegak : $\overline{AE}, \overline{BF}, \overline{CG}, \overline{DH}$
 - (c) Rusuk atas : $\overline{EF}, \overline{FG}, \overline{GH}, \overline{HE}$
- (4) Balok memiliki tiga kelompok rusuk yang sama panjang, yaitu :
- (a) Rusuk $\overline{AB} = \overline{DC} = \overline{EF} = \overline{HG}$
 - (b) Rusuk $\overline{AD} = \overline{BC} = \overline{FG} = \overline{EH}$
 - (c) Rusuk $\overline{AE} = \overline{BF} = \overline{CG} = \overline{DH}$
- (5) Balok memiliki rusuk-rusuk yang saling sejajar, yaitu :
- (a) Rusuk $\overline{AB} \parallel \overline{DC} \parallel \overline{EF} \parallel \overline{HG}$
 - (b) Rusuk $\overline{AD} \parallel \overline{BC} \parallel \overline{FG} \parallel \overline{EH}$
 - (c) Rusuk $\overline{AE} \parallel \overline{BF} \parallel \overline{CG} \parallel \overline{DH}$
- (6) Balok memiliki tiga pasang sisi yang saling sejajar, yaitu :
- (a) Sisi ABCD \parallel EFGH
 - (b) Sisi ABFE \parallel DCGH
 - (c) Sisi ADHE \parallel BCGF

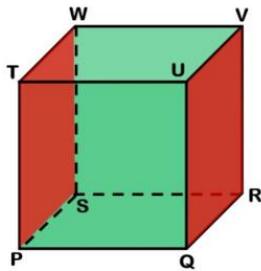
Soal Penilaian Aspek Pengetahuan

1. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tanda panah pada gambar menunjukkan . . .

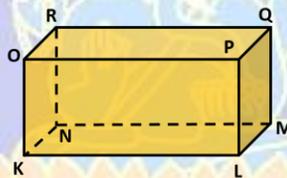
2. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan gambar kubus diatas, sisi yang berwarna merah menunjukkan bahwa.

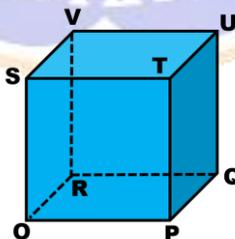
..

3. Rudi mendapatkan tugas membuat sebuah gambar bangun ruang balok. Rudi membuat gambar balok KLMNOPQR . Berdasarkan gambar yang dibuat Rudi, pilihlah semua area yang menunjukkan "Titik Sudut" dari bangun ruang berikut dengan cara memberi titik pada areanya!



4. Mengapa Aquarium dikatakan benda yang berbentuk balok? Berikan alasannya!

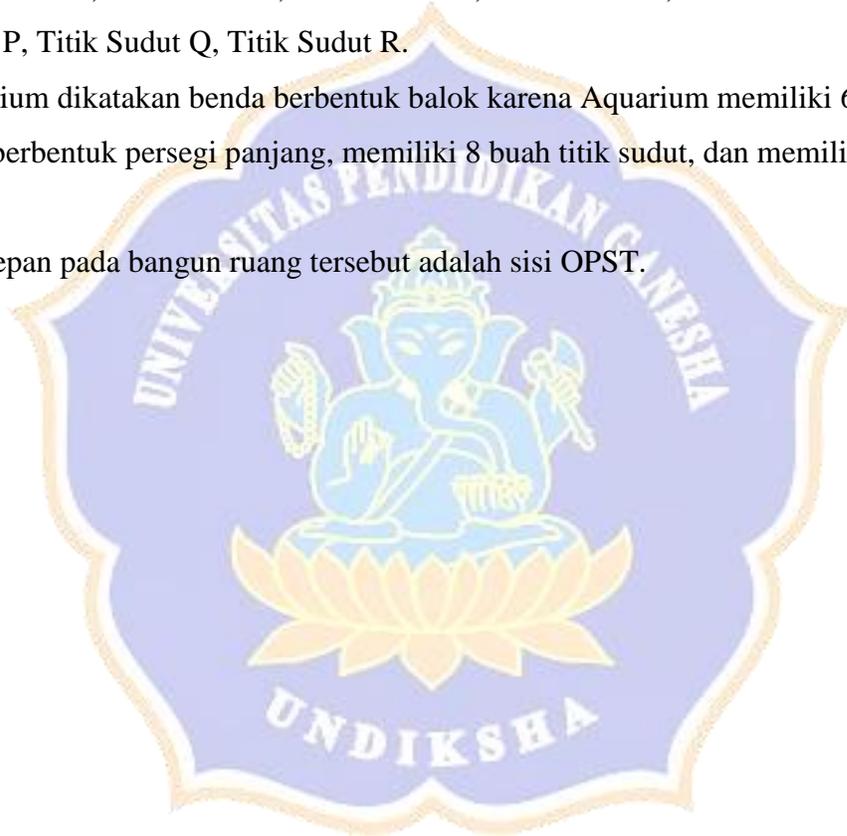
5. Perhatikan gambar berikut ini!



Setiap bangun ruang memiliki sebuah sisi alas, sisi atas, sisi depan, sisi belakang, sisi kanan, dan sisi kiri. Berdasarkan gambar tersebut, yang disebut dengan sisi depan adalah . . .

Kunci Jawaban :

1. Rusuk PT
2. Sisi PSTW // Sisi QRUV atau Sisi PSTW = Sisi QRUV
3. Titik sudut K, Titik Sudut L, Titik Sudut M, Titik Sudut N, Titik Sudut O, Titik Sudut P, Titik Sudut Q, Titik Sudut R.
4. Aquarium dikatakan benda berbentuk balok karena Aquarium memiliki 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang, memiliki 8 buah titik sudut, dan memiliki 12 rusuk.
5. Sisi depan pada bangun ruang tersebut adalah sisi OPST.



Lampiran 8 Kuesioner Uji Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Nomor 1 Mengwi.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Putu Devi Wulandari

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Pembimbing 1)
I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

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 Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No. 1 Mengwi”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Media Interaktif sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun media pembelajaran interaktif tersebut dengan model pengembangan yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Media Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian rancang bangun pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) 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 Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
Komponen Model Pengembangan ADDIE			
1	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif.	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat.	✓	
Komponen Tahapan-Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif			
3	Tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
4	Tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif digambarkan dengan tepat.	✓	
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan			
5	Tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif diuraikan dengan jelas berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓	
6	Proses pengembangan media pembelajaran interaktif dilaksanakan secara praktis.	✓	
7	Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif dilaksanakan secara berurutan.	✓	
Komponen Evaluasi Formatif			
8	Rancangan evaluasi media pembelajaran 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 media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan

1. Sesuai

2. Tidak sesuai

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 27 April 2022

Validator



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

Lampiran 9 Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Nomor 1 Mengwi.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Putu Devi Wulandari

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Pembimbing 1)
I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 2)

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 Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No. 1 Mengwi”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Interaktif sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media Interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) 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 Media Interaktif oleh Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK KURIKULUM				
1.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan Kompetensi Dasar.	✓			
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator.	✓			
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
B.	ASPEK MATERI				
4.	Materi pada media interaktif memuat konsep yang benar.	✓			
5.	Materi yang disajikan memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik.	✓			
6.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan cakupan materi pembelajaran di kelas V.	✓			

7.	Materi yang disajikan pada media interaktif mudah dipahami peserta didik.	✓			
8.	Penyajian materi yang berada dalam media interaktif menarik	✓			
9.	Soal yang disajikan dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.		✓		
C. KEBAHASAAN					
10.	Konsisten menggunakan kata atau istilah dalam kalimat.		✓		
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik.	✓			
12.	Ejaan sesuai dengan KBBI.	✓			
13.	Struktur kalimat sudah tepat.	✓			
14.	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda.		✓		
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Soal latihan yang disajikan belum berorientasi Hots sebaiknya gunakan indikator dengan kata larva CA - CG.

D. Kesimpulan

Instrument ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 25 Februari 2022

Validator/ Ahli Materi



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
NIP 19860517 201504b1 001

Lampiran 10 Kuesioner Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Nomor 1 Mengwi.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Putu Devi Wulandari

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Pembimbing 1)
I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 2)

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 Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No. 1 Mengwi”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Interaktif sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media Interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) 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 Media Interaktif oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TUJUAN				
1.	Tujuan pembelajaran sudah memuat ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, Degree</i>).	✓			
2.	Tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.	✓			
B.	STRATEGI				
3.	Tahapan pembelajaran sudah terurut sesuai dengan urutan materi.		✓		
4.	Langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan jelas.		✓		
5.	Penyajian media interaktif sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran <i>Guided Discovery</i> .	✓			
6.	Petunjuk pengerjaan tugas sudah tepat dan jelas.		✓		

7.	Struktur media interaktif sudah lengkap.	✓			
C.	EVALUASI				
8.	Soal latihan disajikan bervariasi sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik.		✓		
9.	Peserta didik cepat mendapatkan umpan balik.	✓			
10.	Umpan balik yang diberikan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar.	✓			
Jumlah					
Total					

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Sudah benar

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Instrument ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 1 Maret 2022

Validator/ Ahli Desain Pembelajaran



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

Lampiran 11 Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Nomor 1 Mengwi.

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Putu Devi Wulandari

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Pembimbing 1)
I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 2)

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 Media Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD No. 1 Mengwi”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Interaktif sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media Interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) 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 Media Interaktif oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. DESAIN COVER					
1.	Desain cover dibuat dengan menarik.	✓			
2.	Huruf yang digunakan dalam cover menarik dan mudah dibaca.	✓			
3.	Ilustrasi cover menggambarkan isi/materi.	✓			
4.	Warna judul kontras dengan latar belakang.	✓			
B. TAMPILAN					
5.	Penempatan judul, sub judul, dan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman.		✓		
6.	Font seperti ukuran dan warna yang digunakan menarik.		✓		
7.	Penggunaan variasi huruf (<i>Bold, Italic, All Capital, Small Capital</i>) tidak berlebihan.	✓			
8.	Spasi antara teks dan ilustrasi yang digunakan proporsional.		✓		

9.	Ukuran gambar atau tabel yang disajikan proporsional.	✓			
10.	Tata letak/penampilan gambar atau tabel yang disajikan proporsional.		✓		
11.	Gambar yang disajikan menarik.	✓			
12.	Ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas.	✓			
13.	Suara video terdengar jelas.	✓			
14.	Komposisi warna serasi, sehingga tidak mengacaukan tampilan.		✓		
15.	Kombinasi antara tulisan, gambar, dan video menarik.		✓		
16.	Tampilan tata letak (<i>lay-out</i>) seimbang.	✓			
17.	Sajian media interaktif.	✓			
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah Bagus

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

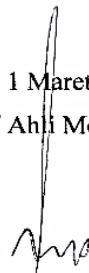
Instrument ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Denpasar, 1 Maret 2022

Validator/ Ahli Media Pembelajaran



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

Lampiran 12 Kuesioner Uji Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Made Ratnaduhita
 No. Absen : 13
 Kelas : Vb

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.		✓		
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Mediannya menarik berisi video yang jelas.

Badung, Selasa 8 Maret 2022

Peserta Didik

Ratna

(. Made Ratnadhita)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Ary Artha Made Rahtika
 No. Absen : 4
 Kelas : 5A

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan komentor/saran pada kolom berikut.

gambar nya menarik enak dilihat mata
dan penjelasannya lengkap

Badung, Selasa 9 Maret 2022

Peserta Didik

Ary

(Ary Artha Made Pratiksa)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Mi Kadek Olivia Landewi
 No. Absen : 19
 Kelas : VA

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. ASPEK TAMPILAN					
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.		✓		

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.		✓		
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.		✓		
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.	✓			
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

video mudah di pahami

Badung, Selasa 8 Maret 2022

Peserta Didik

Oeli

(Ni hedeu olivia landeji

Lampiran 13 Kuesioner Uji Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *W. Yoman Gede Krisnatri Pragma*
 No. Absen : *6*
 Kelas : *V.A*

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. ASPEK TAMPILAN					
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.	✓			
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Sangat mudah dipahami dan gambar menarik.....

.....

.....

.....

.....

Badung, Selasa 8. Maret... 2022

Peserta Didik

Lucina

(Ngamun Gedekrisna ti Pajana)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ni. Kadek Devi Arsanti

No. Absen : 16

Kelas : VA

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Petunjuk dalam media jelas, video yang disajikan mudah dipahami.
Video menarik.

Badung, Selasa, 8 Maret 2022

Peserta Didik


(Ni Kadek Devi Arsanbi.....)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Nbi Kadek Jesyca Ananta Dewi
 No. Absen : 18
 Kelas : VA

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.	✓			
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Materi yang disajikan mudah di pahami.

.....

.....

.....

.....

Badung, Selasa 5 Maret 2022

Peserta Didik

Junif
 (..... Nni Kadet Jessika Ananda Gresi))

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Komang Cahaya Nila Putri....
 No. Absen : 11.....
 Kelas : VA.....

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.		✓		
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Media mudah digunakan.....

Badung, Selasa, 8 Maret 2022

Peserta Didik



(Komang Cahaya Nila Putri...)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *Ni Kadek Ayu Paramita Sari*

No. Absen : *15*

Kelas : *VA*

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.		✓		
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Menarik dan Mudah di pahami.....

Badung, Selasa .. 8 .. Maret 2022

Peserta Didik

Dj.

(N. Kadek Ayu Paramita Sari...)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : i. Made. Ristri. Bagus. dyat. maja.
 No. Absen : 4
 Kelas : V. A

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.		✓		

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Media bagus berisi musik dan media mudah digunakan

.....

.....

.....

.....

Badung, 5 April 2022

Peserta Didik

Yala
(i. Made Riski) Bagus dyat Maja

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *Nis. Putu. Giovan. Gita. Jayanti*.....
 No. Absen : *22*.....
 Kelas : *VA*.....

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B.	ASPEK MATERI				
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C.	ASPEK MOTIVASI				
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.	✓			
D.	ASPEK PENGOPERASIAN				
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Media ini sangat menarik & video mudah dipahami.....

Badung, Selasa, 8. Maret. . . . 2022

Peserta Didik



(Ni Ritu Giovan: Gita Jayanti)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Nyoman Ratnamaya
 No. Absen : 25
 Kelas : VA

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.	✓			

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.	✓			
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.	✓			
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Warnanya menarik, tampilannya bagus dan mudah untuk di mengerti

Badung, Selasa 08 maret 2022

Peserta Didik



(Nyoman Ratnamaya.....)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK
(UJI KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : I. Pufu Aditya Rurnama Sadhagana
 No. Absen : V. A.
 Kelas : 7

B. Petunjuk

Beri tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Media Interaktif oleh Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	ASPEK TAMPILAN				
1.	Tampilan media menarik.	✓			
2.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah.		✓		

3.	Gambar dalam media terlihat jelas.	✓			
4.	Warna yang disajikan dalam media sesuai.		✓		
5.	Video dapat membantu memahami materi.	✓			
B. ASPEK MATERI					
6.	Materi pada media dapat dipahami dengan mudah.	✓			
7.	Materi yang dibahas pada video disampaikan dengan jelas.	✓			
8.	Pertanyaan/soal sesuai dengan materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menjawabnya.	✓			
C. ASPEK MOTIVASI					
9.	Media dapat membangkitkan semangat dalam belajar matematika.	✓			
10.	Nilai/skor dapat diperoleh dengan cepat setelah selesai mengerjakan soal/pertanyaan.		✓		
D. ASPEK PENGOPERASIAN					
11.	Media mudah digunakan.	✓			
Jumlah					
Total					

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Pada kegiatan ku tulisan ada yang keluar kotak.....

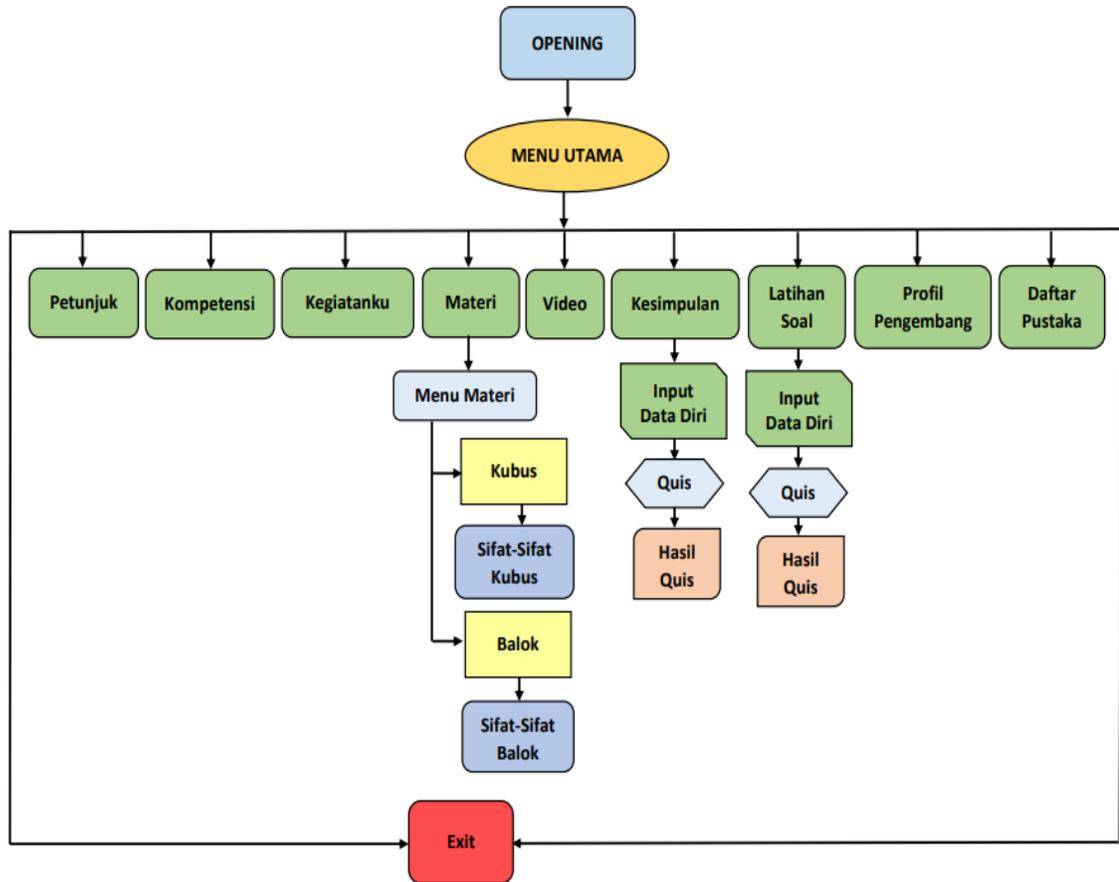
Badung, Selasa, 8 Maret, 2022

Peserta Didik

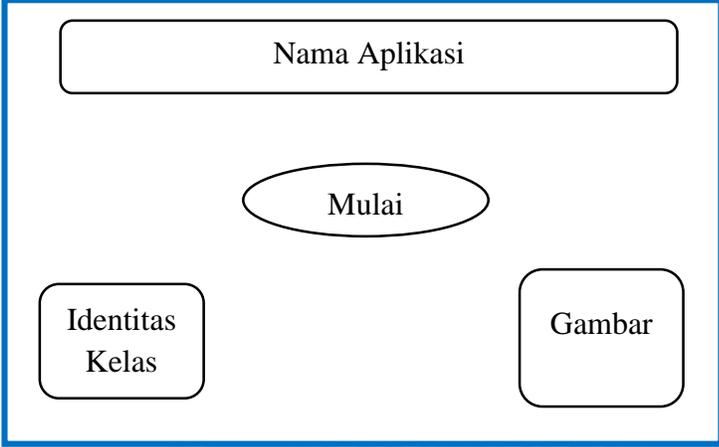
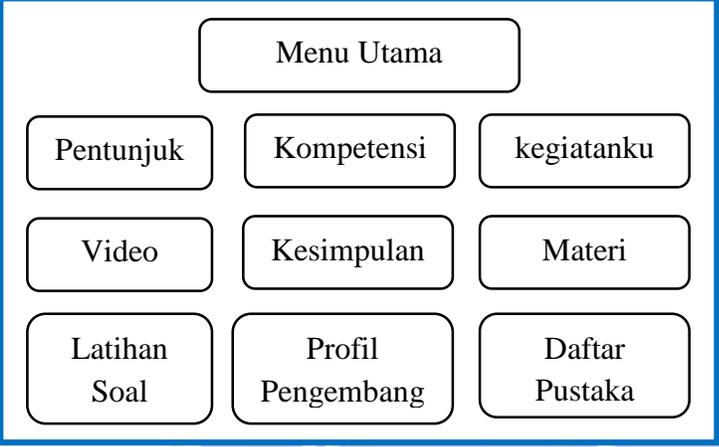
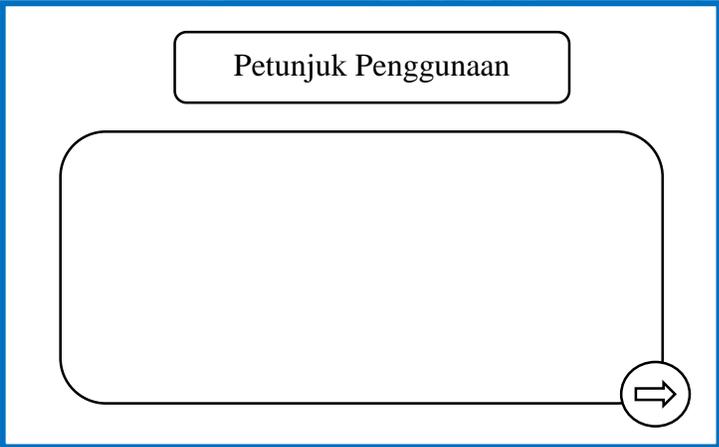
Aditya

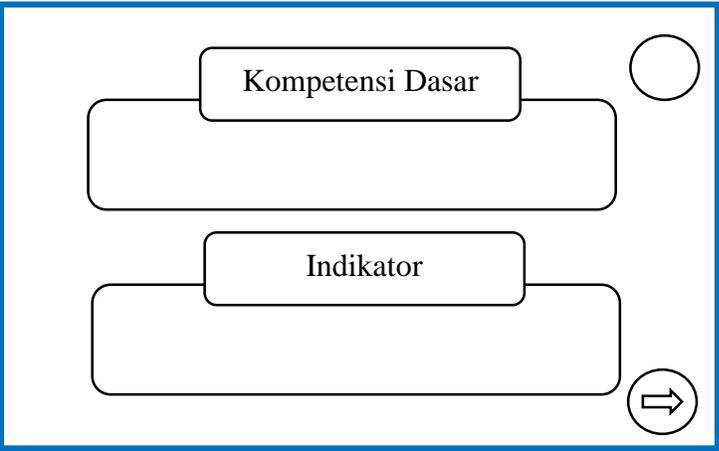
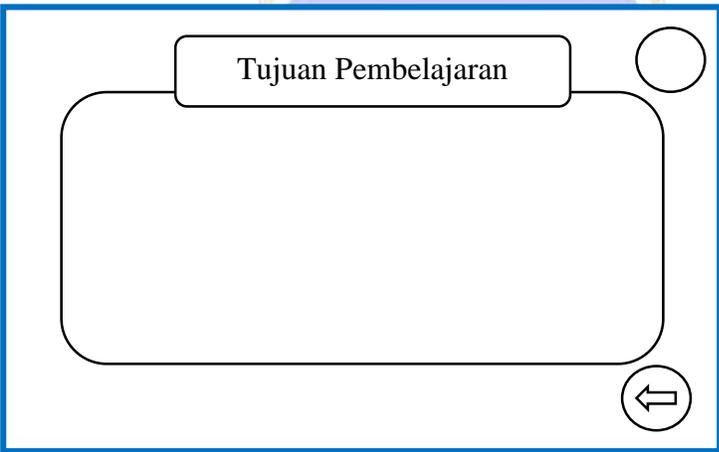
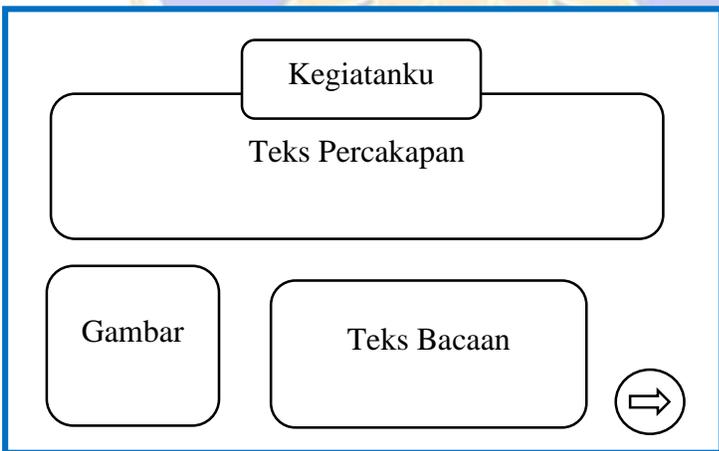
(1) Riku, Aditya, Purnama Sadharyana

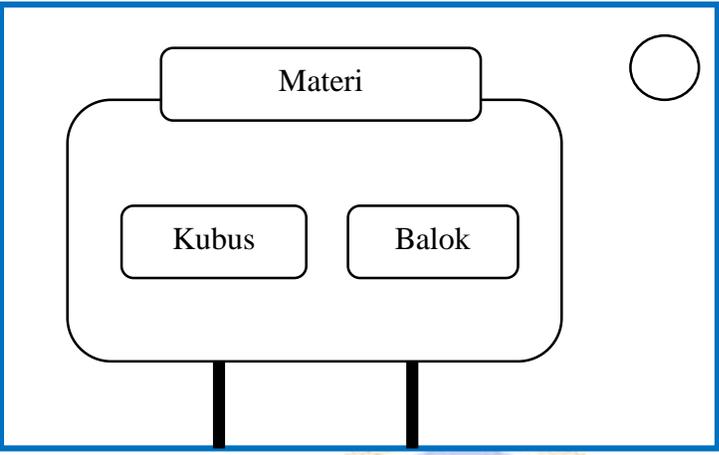
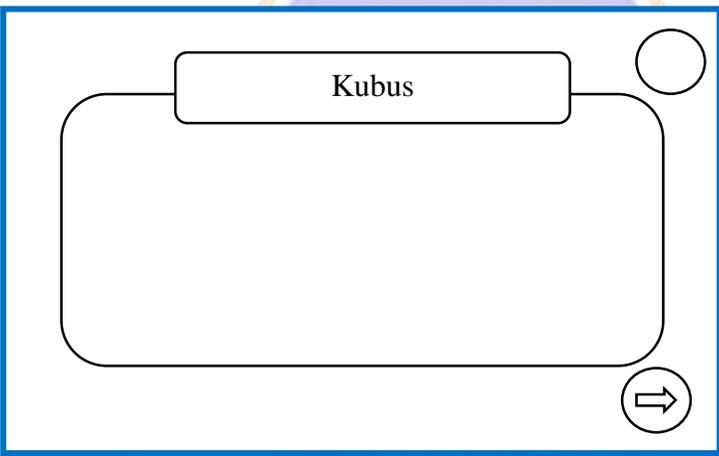
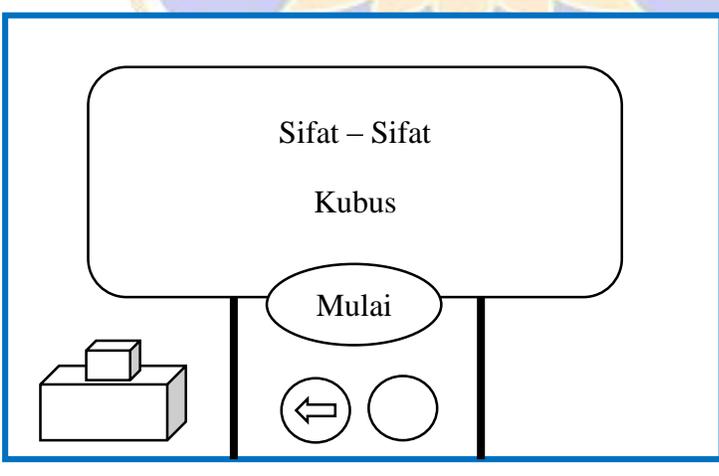
Lampiran 14 Flowchart

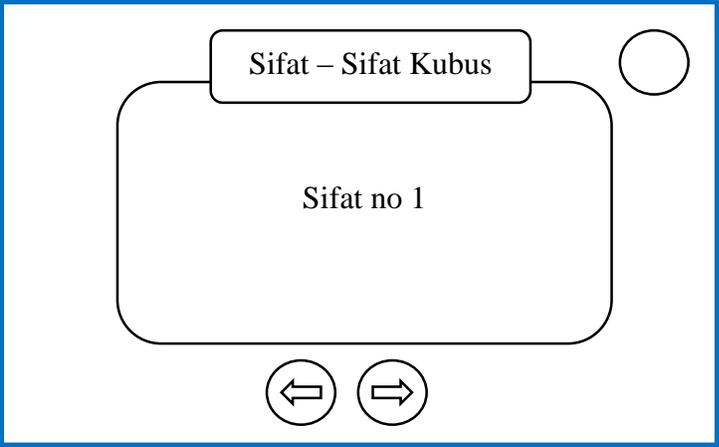
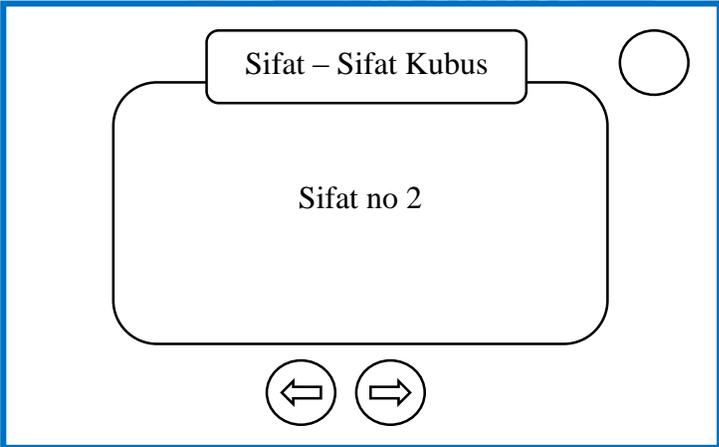


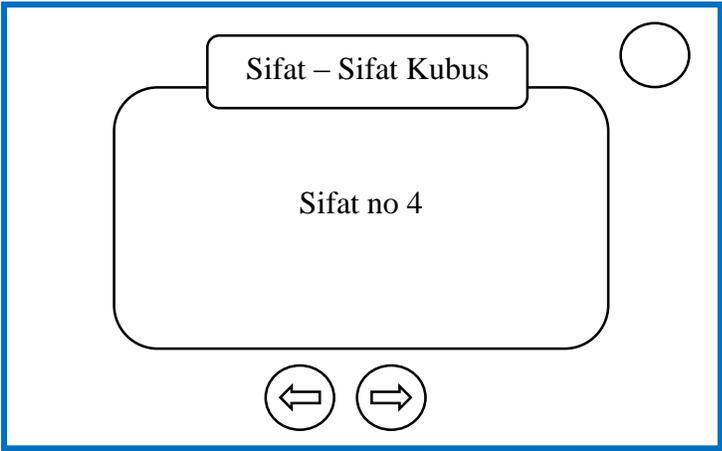
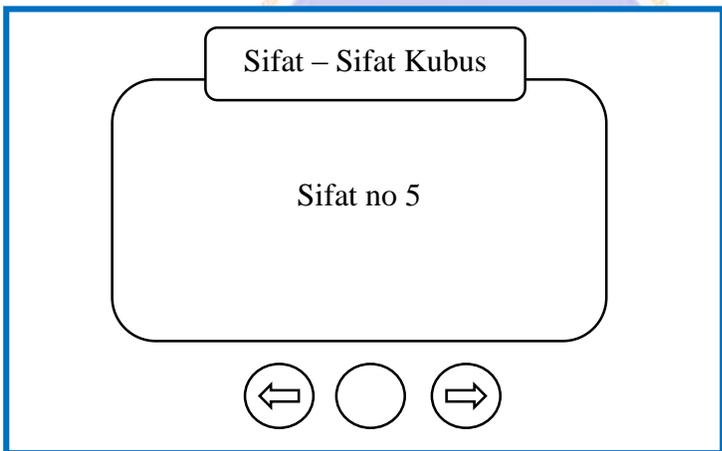
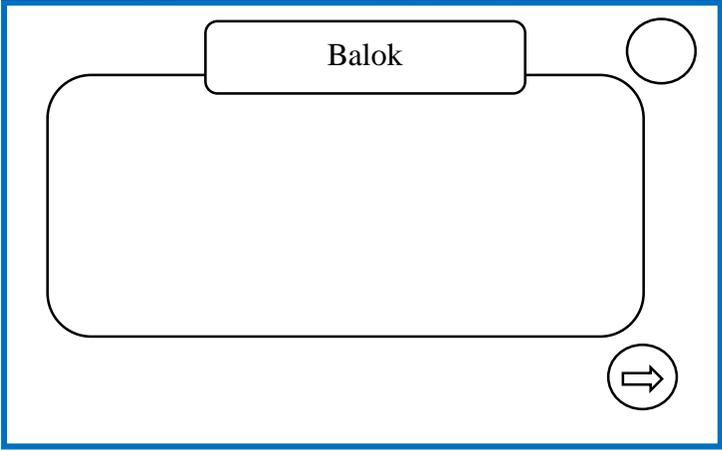
Lampiran 15 Storyboard

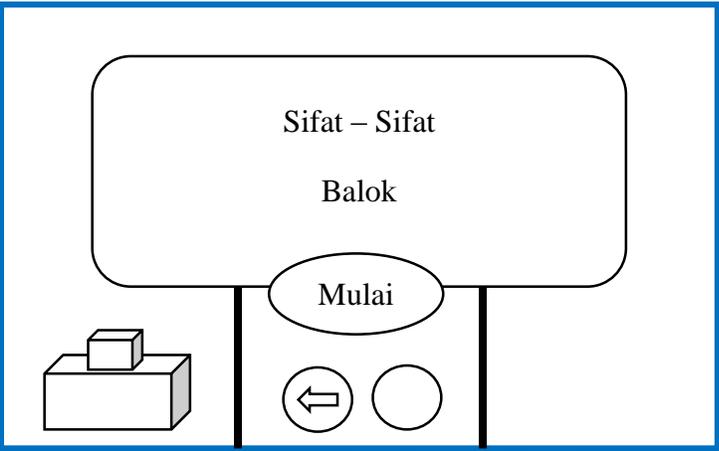
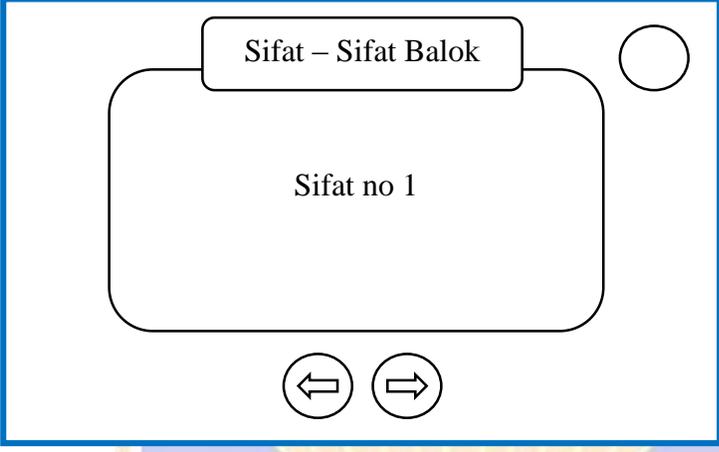
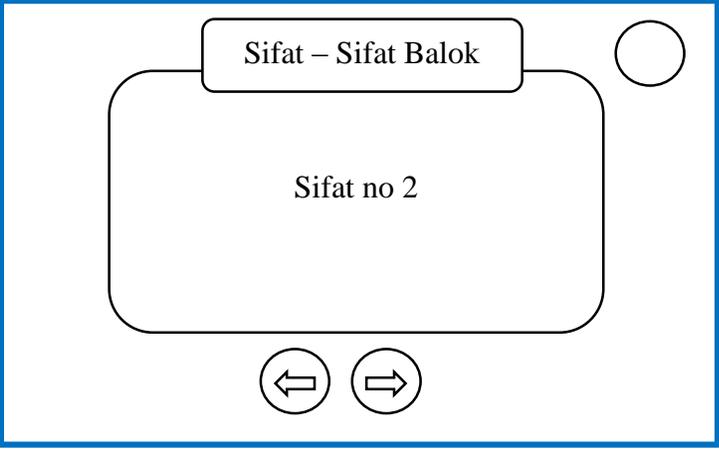
No	Visual	Keterangan
1.		<p>Scene Pembuka menampilkan nama aplikasi, identitas kelas dan tombol untuk memulai aplikasi beserta gambar.</p>
2.		<p>Pada scene ini ditampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi.</p>
3.		<p>Pada scene ini ditampilkan cara penggunaan media.</p>

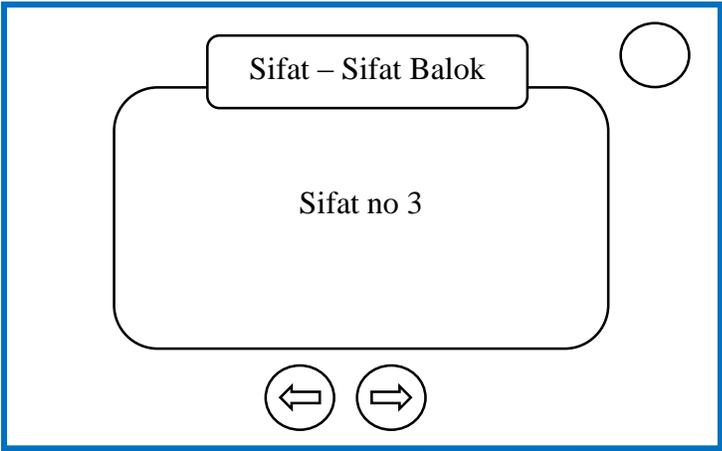
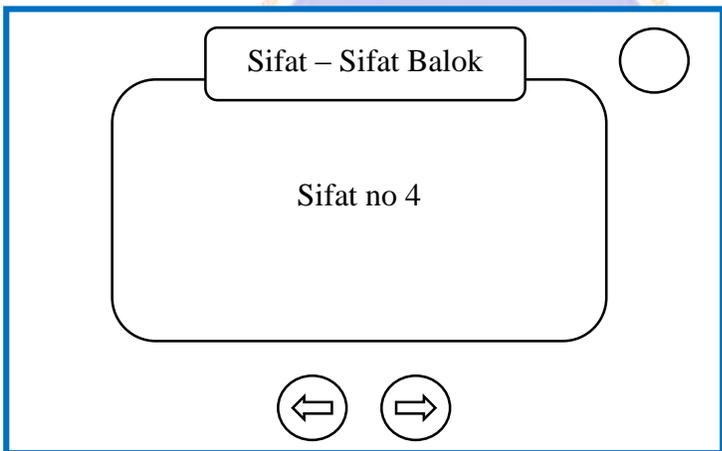
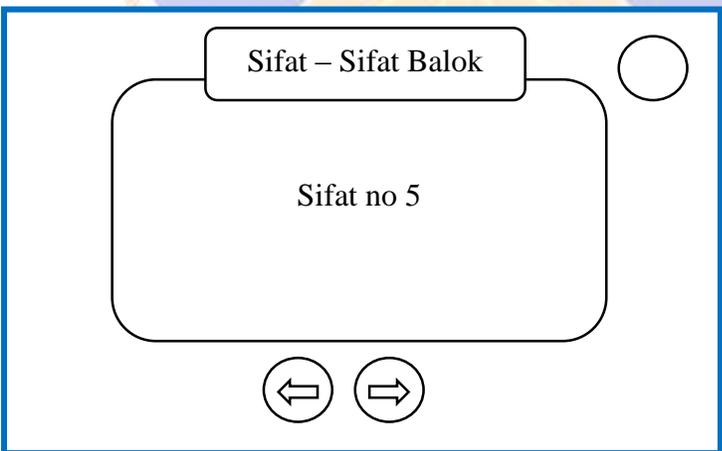
4.	 <p>The diagram for slide 4 consists of a blue-bordered frame. Inside, there are two rounded rectangular boxes. The top box is labeled 'Kompetensi Dasar' and the bottom box is labeled 'Indikator'. To the right of the 'Kompetensi Dasar' box is a small circle with a right-pointing arrow. To the right of the 'Indikator' box is a small circle with a right-pointing arrow.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.</p>
5.	 <p>The diagram for slide 5 consists of a blue-bordered frame. Inside, there is a large rounded rectangular box labeled 'Tujuan Pembelajaran'. To the right of the top of this box is a small circle with a right-pointing arrow. To the right of the bottom of this box is a small circle with a left-pointing arrow.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan tujuan pembelajaran.</p>
6.	 <p>The diagram for slide 6 consists of a blue-bordered frame. Inside, there are four rounded rectangular boxes. At the top is a box labeled 'Kegiatanku'. Below it is a larger box labeled 'Teks Percakapan'. At the bottom left is a box labeled 'Gambar'. At the bottom right is a box labeled 'Teks Bacaan'. To the right of the 'Teks Bacaan' box is a small circle with a right-pointing arrow.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan permasalahan sebelum mempelajari materi.</p>

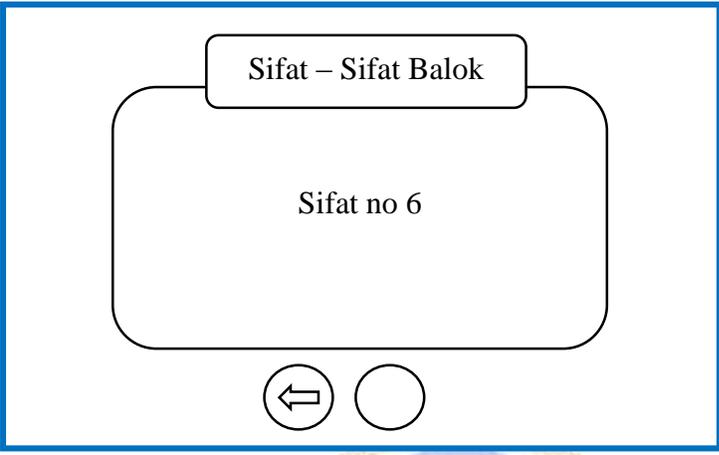
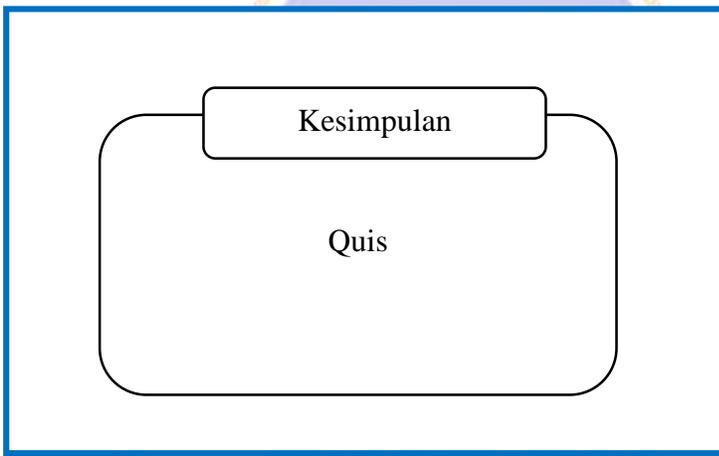
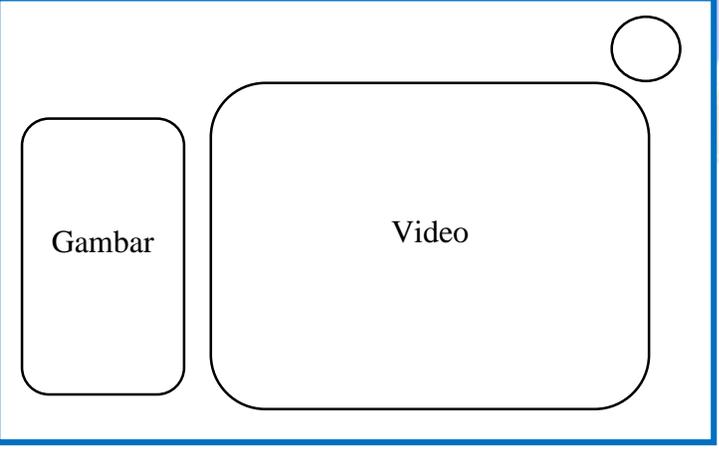
7.		<p>Pada scene ini ditampilkan pilihan menu materi yang hendak dipelajari.</p>
8.		<p>Pada scene ini ditampilkan materi mengenai pengertian kubus.</p>
9.		<p>Pada scene ini ditampilkan tombol untuk memulai materi tentang sifat-sifat bangun ruang kubus.</p>

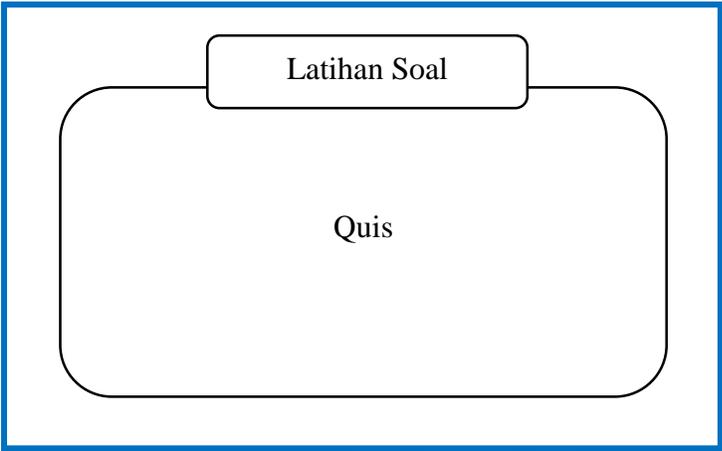
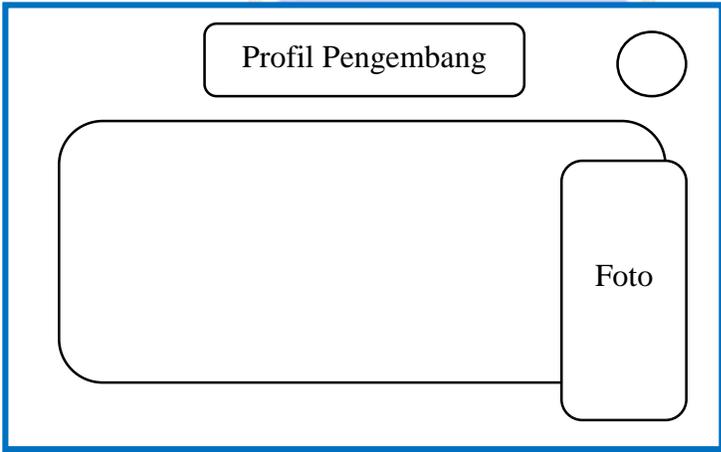
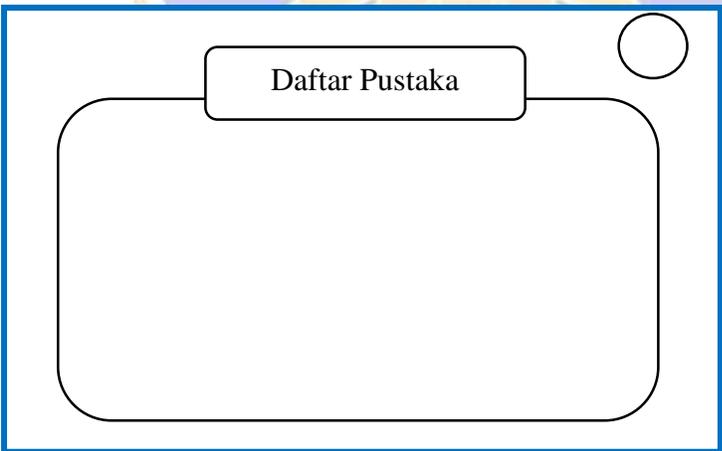
10.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang kubus.
11.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang kubus.
12.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang kubus.

13.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang kubus ke-4
14.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang kubus ke-5
15.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai pengertian balok.

16.		<p>Pada scene ini ditampilkan tombol untuk memulai materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok.</p>
17.		<p>Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-1</p>
18.		<p>Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-2.</p>

19.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-3.
20.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-4
21.		Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-5

22.		<p>Pada scene ini ditampilkan materi mengenai sifat-sifat bangun ruang balok ke-6.</p>
23.		<p>Pada scene ini ditampilkan quis untuk menjawab kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.</p>
24.		<p>Pada scene ini ditampilkan video mengenai penjelasan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok.</p>

25.		Pada scene ini ditampilkan quis untuk latihan soal.
26.		Pada scene ini ditampilkan mengenai profil pengembang media.
27.		Pada scene ini ditampilkan mengenai daftar pustaka.

Lampiran 16 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2021				2022			
		9	10	11	12	1	2	3	4
1	Melakukan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif								
2	Penyusunan proposal penellitian								
3	Penyusunan instrument penelitian								
4	Pengumpulan data ke lapangan								
5	Analisis data								
6	Penyusunan artikel penelitian								
7	Penyusunan laporan penelitian								
8	Ujian skripsi								



Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan Guru Kelas V



Pengisian Kuesioner Uji Coba Perorangan



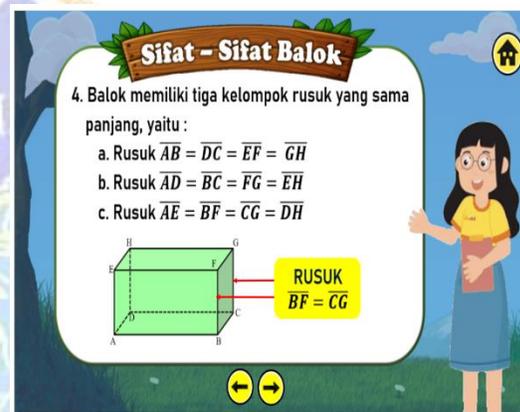
Pengisian Kuesioner Uji Kelompok Kecil



Tampilan Awal Media Interaktif



Tampilan Menu Media Interaktif



Tampilan Materi Pada Media Interaktif

