



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 26 April 2022

Nomor : 732/UN48.10.1/LT/2022

Hal : Pelaksanaan Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Serai
 di - Kintamani

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pelaksanaan penelitian di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
 NIM : 1811031105
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini dibuat, atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.



Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

Lampiran 2. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SERAI
Alamat : Desa Serai, Kec. Kintamani, Kab. Bangli 80652



SURAT KETERANGAN

Nomor: *430/100/SDN SERAI*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Serai, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri Serai.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Serai, 28 April 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Serai




Ngakan Made Ambara Putra, S.Pd.SD
NIP. 19820615 200501 1 003

Lampiran 3. Surat Balasan Sudah Melaksanakan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SERAI
Alamat : Desa Serai, Kec. Kintamani, Kab. Bangli 80652



SURAT KETERANGAN
Nomor: *420/09/SKN SERAI*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Serai, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri Serai.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Serai, 05 Januari 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Serai


Ngakan Made Ambara Putra, S.Pd.SD
NIP. 19820615 200501 1 003

Lampiran 4. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 26 April 2022

Nomor : 733/UN48.10.1/LT/2022
 Hal : Uji Coba Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Serai
 di – Kintamani

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna uji coba instrumen penelitian di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
 NIM : 1811031105
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini dibuat, atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.



Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

Lampiran 5. Surat Pengantar Permohonan Menilai Produk Ahli Materi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 300/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Materi
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi materi pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 27 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 300/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Materi
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi materi pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 21 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 6. Surat Pengantar Permohonan Menilai Produk Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 299/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 22 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 299/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 26 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 7. Surat Keterangan Validitas Ahli Me



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 April 2022
Dosen/Pakar,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS
 AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : -
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Novita Liani
 NIM : 1811031105
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 April 2022
 Dosen/Pakar,

I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. -

Lampiran 8. Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
NIP : 195712311985031015
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 April 2022
Dosen/Pakar,

Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
NIP. 195712311985031015



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP : 196012311986031022
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 April 2022
Dosen/Pakar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

Lampiran 9. Surat Permohonan Menilai Produk ke Praktisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 301/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media Video Animasi
 Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Ibu Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD
 selaku Guru Kelas IV SD Negeri
 di Kintamani

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi materi dan media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
 NIM : 1811031105
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 28 April 2022
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 301/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media Video Animasi
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Ibu Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD
selaku Guru Kelas V SD Negeri
di Kintamani

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Video Animasi) dari segi materi dan media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Luh Novita Liani
NIM : 1811031105
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK Dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 28 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 10. Instrumen Uji Validitas Media

**LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 2 aspek yang dinilai, antara lain: desain media dan aspek penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup
Skor 2 = Kurang
Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK DESAIN MEDIA						
1	Teks yang disajikan pada media video animasi jelas dan dapat terbaca dengan baik.	✓				

2	Ketepatan pemilihan font (huruf) yang digunakan.	✓				
3	Tulisan pada media video animasi mudah dibaca.	✓				
4	Kesesuaian penempatan posisi gambar bergerak dengan sajian teks dalam media video animasi.		✓			
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	✓				
6	Video animasi menjelaskan materi yang konkrit dan mudah dipahami.		✓			
7	Tampilan dan penyajian materi dalam media video animasi memiliki daya tarik.	✓				
8	Penyajian materi pada video animasi memiliki alur yang jelas.	✓				
9	Kombinasi warna disusun dengan menarik.		✓			
10	Suara pada media video animasi terdengar jelas.	✓				
11	Durasi media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA						
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
13	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
14	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

1. Untuk kelipatan bilangan diberi dan seker usmyer
2. Untuk faktor yg bersekutu diberi tanda khusus
3. Definisi direvisi

Singaraja, 26 April 2022

Penilai,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 2 aspek yang dinilai, antara lain: desain media dan aspek penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK DESAIN MEDIA						
1	Teks yang disajikan pada media video animasi jelas dan dapat terbaca dengan baik.	✓				

2	Ketepatan pemilihan font (huruf) yang digunakan.	✓				
3	Tulisan pada media video animasi mudah dibaca.	✓				
4	Kesesuaian penempatan posisi gambar bergerak dengan sajian teks dalam media video animasi.		✓			
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	✓				
6	Video animasi menjelaskan materi yang konkrit dan mudah dipahami.		✓			
7	Tampilan dan penyajian materi dalam media video animasi memiliki daya tarik.		✓			
8	Penyajian materi pada video animasi memiliki alur yang jelas.		✓			
9	Kombinasi warna disusun dengan menarik.	✓				
10	Suara pada media video animasi terdengar jelas.	✓				
11	Durasi media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA						
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
13	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
14	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

Cek konsep materi, perbaiki tata tulis.

Singaraja, 22 April 2022

Penilai,



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. -

Lampiran 11. Instrumen Uji Validitas Ahli Materi

**LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI ISI MATERI
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi pembelajaran, aspek bahasa, dan aspek evaluasi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup
Skor 2 = Kurang
Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MATERI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI PEMBELAJARAN						
1	Materi yang termuat dalam media animasi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓				

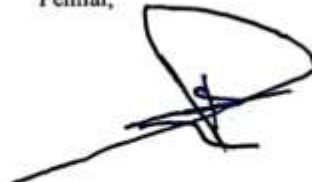
2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3	Contoh-contoh soal yang terdapat dalam media video animasi disajikan dengan jelas.		✓			
4	Materi dalam video animasi disajikan secara berurutan.	✓				
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓				
6	Materi yang disampaikan pada media video animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓				
ASPEK BAHASA						
7	Penggunaan bahasa pada media animasi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.		✓			
8	Kalimat yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami dan dimengerti.		✓			
ASPEK EVALUASI						
9	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.		✓			
10	Soal evaluasi yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

materi variasikan ubah pengucapan angka dengan
bilangan

Singaraja, 27 April 2022

Penilai,



Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.

NIP. 195712311985031015

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI ISI MATERI
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi pembelajaran, aspek bahasa, dan aspek evaluasi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MATERI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI PEMBELAJARAN						
1	Materi yang termuat dalam media animasi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓				

2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3	Contoh-contoh soal yang terdapat dalam media video animasi disajikan dengan jelas.		✓			
4	Materi dalam video animasi disajikan secara berurutan.	✓				
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓				
6	Materi yang disampaikan pada media video animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.		✓			
ASPEK BAHASA						
7	Penggunaan bahasa pada media animasi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
8	Kalimat yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami dan dimengerti.	✓				
ASPEK EVALUASI						
9	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓				
10	Soal evaluasi yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.		✓			

C. KOMENTAR/SARAN

..Medis yang dibuat layak digemakan.

.....

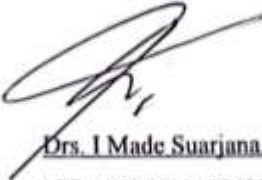
.....

.....

.....

Singaraja, 21 April 2022

Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 196012311986031022

Lampiran 12. Uji Praktisi (Respon Guru)

**LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI PRAKTISI
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE
FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek yang dinilai, antara lain: aspek kelayakan isi, aspek penggunaan bahasa dan aspek evaluasi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI PRAKTISI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Sajian teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	✓				
2	Ketepatan dalam pemilihan font (huruf).	✓				

3	Kesesuaian pemilihan posisi antara gambar animasi dengan sajian teks.	✓				
4	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓				
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
6	Penyajian materi pada media video animasi memiliki alur yang jelas.	✓				
7	Materi yang disajikan dalam media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓				
8	Kombinasi penyusunan warna media video animasi menarik.	✓				
9	Suara yang disajikan dalam media video animasi terdengar jelas.	✓				
10	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA						
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
12	Penyampaian kalimat mudah dipahami.	✓				
13	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓				
ASPEK EVALUASI						
14	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi.	✓				
15	Soal yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

Sudah bagus dan layak untuk digunakan
Semoga akan ada video dengan materi
yang lainnya.

Kintamani, 28 Mei 2022

Penilai,



Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD

NIP. 197012312007012253

LEMBAR INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI PRAKTISI
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek yang dinilai, antara lain: aspek kelayakan isi, aspek penggunaan bahasa dan aspek evaluasi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI PRAKTISI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Sajian teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	✓				
2	Ketepatan dalam pemilihan font (huruf).	✓				

3	Kesesuaian pemilihan posisi antara gambar animasi dengan sajian teks.	✓				
4	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓				
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
6	Penyajian materi pada media video animasi memiliki alur yang jelas.		✓			
7	Materi yang disajikan dalam media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓				
8	Kombinasi penyusunan warna media video animasi menarik.	✓				
9	Suara yang disajikan dalam media video animasi terdengar jelas.	✓				
10	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA						
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.		✓			
12	Penyampaian kalimat mudah dipahami.	✓				
13	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.		✓			
ASPEK EVALUASI						
14	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi.	✓				
15	Soal yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

vidionya menarik serta membantu siswa belajar
matematika

Kintamani, 28 April 2022

Penilai,



Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD

NIP. 197012312007012140

Lampiran 13. Uji Validitas Respon Siswa

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.		✓			
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

dengan vidio ini saya lebih tertarik
 belajar matematika, dan membantu saya
 memahami materi.

Kintamani, 28 April 2022

Siswa,

Nesul

Ni made dea aprilia

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.		✓			
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

memudahkan saya belajar KPK dan FPB, video menarik dan menarik minat saya belajar

.....

Kintamani, 28 April 2022

Siswa,

y

.....
 Made Wicliona

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.		✓			
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

video animasi memudahkan saya belajar matematika

videonya menarik dan membantu saya memahami materi KPK dan FPB

Kintamani 25 April 2022

Siswa,

Rum

Neangah Duitana Kusuma putra

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

videnya menarik, dan membantu saya belajar matematika

.....

.....

.....

.....

Kintamani, 28 April 2022

Siswa,

SA

(Ketika Adisuta Wiguna

.....

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.		✓			
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

Video menarik

memudahkan belajar

matematika

Kintamani 28 April 2022

Siswa,

Amel

~~Agus~~ i k] dek agus

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.		✓			
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

..Vidionya... Sangat... bagus... dan... Saya... Sangat... mengerti... pelajarannya
 ..KPL... F.P.B... Saya... juga... menyukai... pelajaran... KPL... dan... F.P.B...
 ..Saya... menyukai... dan... materi... dan... KPL... dan... F.P.B... pelajarannya
 ..Sangat... Saya... mengerti... Nilainya... sangat... baik... dan... bagus...
 ..materi... ilah... ..

Kintamani 28 April 2022

Siswa,



Luh ita noviani

L

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.		✓			

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.		✓			
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.		✓			
----	--	--	---	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

vidio nya membuat saya mengerti pelajaran
 KPK dan FPB
 @ aku jadi mengerti kalau pelajaran menyimak
 vidia

Kintamani 28 April 2022

Siswa,

~~De~~

Ni..Kadek..Fira..siria..Bela..

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.		✓			
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

video nya bagus sangat membantu saya
 belajar kek dan ffb aku menjadi mengerti kate
 belajar sambil menyimak video

.....

.....

Kintamani, 28 April 2022

Siswa,

Dor.

ni kakak dika yoni

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING"

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓				
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

Video animasi nya... memukulkan... saya belajar... kpk dan fpt.
 video nya... menarik... dan memudahkan... saya belajar... matematika
 dan... saya... bisa... lebih... menarik... video nya.....

.....

.....

Kintamani 28 April 2022

Siswa, Dwt

no. kelas... dan... nama... dan...

LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA
"MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE*
***FILMORA* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*"**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media video animasi yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi, aspek kebahasaan, aspek menarik minat siswa, dan aspek manfaat.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat adik-adik. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup
 Skor 2 = Kurang
 Skor 1 = Sangat Kurang
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓				

2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓				
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓				
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓				
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓				
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
ASPEK MENARIK MINAT SISWA						
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.		✓			
ASPEK MANFAAT						
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓				
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓				

11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

video menarik, karakter animasi bagus
 video dapat membantu saya belajar
 matematika.

.....

.....

Kintamani, 25 April 2022

Siswa,

Agus

Agus Agus Ananda

Lampiran 14. Uji Judges Instrumen Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Materi yang termuat dalam media animasi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓		
2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Contoh-contoh yang terdapat dalam media video animasi disajikan dengan jelas.	✓		
4	Materi dalam video animasi disajikan secara berurutan.	✓		
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
6	Materi yang disampaikan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
7	Penggunaan bahasa pada media animasi dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
8	Kalimat yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami dan dimengerti.	✓		
9	Soal latihan diakhir pembelajaran	✓		

	sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.			
10	Soal yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 14 Maret 2022
Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 196012311986031022



**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Materi yang termuat dalam media animasi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓		
2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Contoh-contoh yang terdapat dalam media video animasi disajikan dengan jelas.	✓		
4	Materi dalam video animasi disajikan secara berurutan.	✓		
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
6	Materi yang disampaikan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
7	Penggunaan bahasa pada media animasi dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
8	Kalimat yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami dan dimengerti.	✓		
9	Soal latihan diakhir pembelajaran	✓		

	sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.			
10	Soal yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

Lampiran 15. Uji Judges Instrumen Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Teks yang disajikan pada media video animasi jelas dan dapat terbaca dengan baik.	✓		
2	Ketepatan pemilihan font (huruf) yang digunakan.	✓		
3	Tulisan pada media video animasi mudah dibaca.	✓		
4	Kesesuaian penempatan posisi gambar bergerak dengan sajian teks dalam media video animasi.	✓		
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	✓		
6	Video animasi menjelaskan materi yang konkrit dan mudah dipahami.	✓		
7	Tampilan dan penyajian materi dalam media video animasi memiliki daya tarik.	✓		
8	Penyajian materi pada video animasi memiliki alur yang jelas.	✓		
9	Kombinasi warna disusun dengan menarik.	✓		

10	Suara pada media video animasi terdengar jelas.	✓		
11	Durasi media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓		
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓		
13	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
14	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 196012311986031022

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Teks yang disajikan pada media video animasi jelas dan dapat terbaca dengan baik.	✓		
2	Ketepatan pemilihan font (huruf) yang digunakan.	✓		
3	Tulisan pada media video animasi mudah dibaca.	✓		
4	Kesesuaian penempatan posisi gambar bergerak dengan sajian teks dalam media video animasi.	✓		
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	✓		
6	Video animasi menjelaskan materi yang konkrit dan mudah dipahami.	✓		
7	Tampilan dan penyajian materi dalam media video animasi memiliki daya tarik.	✓		
8	Penyajian materi pada video animasi memiliki alur yang jelas.	✓		
9	Kombinasi warna disusun dengan menarik.	✓		

10	Suara pada media video animasi terdengar jelas.	✓		
11	Durasi media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓		
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓		
13	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
14	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

Lampiran 16. Judges Instrumen Praktisi (Respon Guru)

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PRAKTIKSI)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Sajian teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	✓		
2	Ketepatan dalam pemilihan font (huruf).	✓		
3	Kesesuaian pemilihan posisi antara gambar animasi dengan sajian teks.	✓		
4	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓		
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
6	Penyajian materi pada media video animasi memiliki alur yang jelas.	✓		
7	Materi yang disajikan dalam media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓		
8	Kombinasi penyusunan warna media video animasi	✓		

	menarik.			
9	Suara yang disajikan dalam media video animasi terdengar jelas.	✓		
10	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓		
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
12	Penyampaian kalimat mudah dipahami.	✓		
13	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓		
14	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kopetensi.	✓		
15	Soal yang diberikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 196012311986031022



**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PRAKTIKI)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Sajian teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	✓		
2	Ketepatan dalam pemilihan font (huruf).	✓		
3	Kesesuaian pemilihan posisi antara gambar animasi dengan sajian teks.	✓		
4	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	✓		
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
6	Penyajian materi pada media video animasi memiliki alur yang jelas.	✓		
7	Materi yang disajikan dalam media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	✓		
8	Kombinasi penyusunan warna media video animasi	✓		

	menarik.			
9	Suara yang disajikan dalam media video animasi terdengar jelas.	✓		
10	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓		
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
12	Penyampaian kalimat mudah dipahami.	✓		
13	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	✓		
14	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi.	✓		
15	Soal yang diberikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

Lampiran 17. Uji Judges Instrumen Respon Siswa

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN RESPON SISWA)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓		
2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓		
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓		
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓		
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓		
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓		

	video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.			
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓		
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓		
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓		
11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 196012311986031022

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN RESPON SISWA)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Benar	Tidak Benar	
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	✓		
2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	✓		
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	✓		
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	✓		
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	✓		
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	✓		

	video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.			
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	✓		
9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	✓		
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	✓		
11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

Singaraja, 14 Maret 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP 197612142009122002

Lampiran 18. Uji Validitas Instrumen

	Penilai 1		Penilai 2	
	Tidak relevan (butir)	Relevan (butir)	Tidak relevan (butir)	Relevan (butir)
Uji ahli materi pembelajaran		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
Uji ahli media pembelajaran		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
Uji respon guru		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
Uji respon siswa		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Selanjutnya, hasil validasi uji ahli dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D} = D/A+B+C+D$$

(Candiasa,2011)

Keterangan :

V : Validitas isi

A : Jumlah skor yang diperoleh jika kedua judges menyatakan tidak relevan

B : Jumlah skor yang diperoleh jika judges I menyatakan tidak relevan tetapi judges II menyatakan relevan

C : Jumlah skor yang diperoleh jika judges I menyatakan relevan tetapi judges II Menyatakan tidak relevan

D : Jumlah skor yang diperoleh jika kedua judges menyatakan relevan

$$\text{VALIDITAS MATERI} = \frac{10}{0+0+0+10} = 1,00 \text{ (validitas materi sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS MEDIA} = \frac{14}{0+0+0+14} = 1,00 \text{ (validitas media sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS RESPON PRAKTISI} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00 \text{ (validitas media sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS RESPON SISWA} = \frac{11}{0+0+0+11} = 1,00 \text{ (validitas media sangat tinggi)}$$



Lampiran 19. Hasil Review oleh Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
ASPEK MATERI PEMBELAJARAN			
1	Materi yang termuat dalam media animasi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	5	5
2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
3	Contoh-contoh soal yang terdapat dalam media video animasi disajikan dengan jelas.	4	4
4	Materi dalam video animasi disajikan secara berurutan.	5	5
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	5	5
6	Materi yang disampaikan pada media video animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	5	4
ASPEK BAHASA			
7	Penggunaan bahasa pada media animasi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	5
8	Kalimat yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami dan dimengerti.	4	5
ASPEK EVALUASI			
9	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	4	5
10	Soal evaluasi yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	5	4
Total		46	47

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A1} = \frac{46}{(10 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A1} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

$$\text{Persentase A2} = \frac{47}{(10 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A2} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Jumlah persentase dari A1 dan A2 adalah 186%, kemudian dicari rata-rata persentase ahli 1 dan ahli 2 = $186\% : 2 = 93\%$.

Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji ahli materi pembelajaran, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 sebagai berikut.

Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Sumber: Tegeh& Kirna,2010: 101

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli materi pembelajaran didapatkan hasil sebanyak **93%**. Hasil persentase dari ahli materi pembelajaran berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi **sangat baik** dan tidak perlu direvisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran 1 dan 2 disajikan sebagai berikut.

Komentar dan Saran dari Ahli Materi Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	
1	Ahli materi pembelajaran 1	Materi di variasikam agar tidak sama dengan dibuku dan pengucapan kata angka diganti dengan bilangan.
2	Ahli materi pembelajaran 2	Media sudah bisa digunakan

Lampiran 20. Hasil Review oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
ASPEK DESAIN MEDIA			
1	Teks yang disajikan pada media video animasi jelas dan dapat terbaca dengan baik.	5	5
2	Ketepatan pemilihan font (huruf) yang digunakan.	5	5
3	Tulisan pada media video animasi mudah dibaca.	5	5
4	Kesesuaian penempatan posisi gambar bergerak dengan sajian teks dalam media video animasi.	4	4
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	5	5
6	Video animasi menjelaskan materi yang konkrit dan mudah dipahami.	4	4
7	Tampilan dan penyajian materi dalam media video animasi memiliki daya tarik.	5	4
8	Penyajian materi pada video animasi memiliki alur yang jelas.	5	4
9	Kombinasi warna disusun dengan menarik.	4	5
10	Suara pada media video animasi terdengar jelas.	5	5
11	Durasi media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	5	5
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA			
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5
13	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	5	5
14	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	5	5
Total		67	66

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain video pembelajaran, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A1} = \frac{67}{(14 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A1} = \frac{67}{70} \times 100\% = 95,71\%$$

$$\text{Persentase A2} = \frac{66}{(14 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase A2} = \frac{66}{70} \times 100\% = 94,28\%$$

Pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 dapat dilihat pada tabel Jumlah persentase dari A1 dan A2 adalah 189,99 %, kemudian dicari rata - rata persentase ahli 1 dan ahli 2 = $189,99\% : 2 = 94,99\%$. Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji ahli media pembelajaran, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5.

Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Sumber : Tegeh& Kirna,2012:101

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli media pembelajaran sebanyak **94,99%**. Hasil persentase dari ahli media pembelajaran berada pada rentangan 90-100 dengan

kualifikasi **sangat baik** dan tidak perlu direvisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran 1 dan 2 disajikan sebagai berikut.

Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	
1	Ahli media pembelajaran 1	Untuk kelipatan bilangan dan faktor persekutuan diberi tanda khusus.
		Perbaiki definisi pada rangkuman.
2	Ahli media pembelajaran 2	Cek konsep materi dan perbaiki tata tulis.



Lampiran 21. Hasil Uji Respon Guru

No	Indikator	Responden 1	Responden 2
ASPEK KELAYAKAN ISI			
1	Sajian teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	5	5
2	Ketepatan dalam pemilihan font (huruf).	5	5
3	Kesesuaian pemilihan posisi antara gambar animasi dengan sajian teks.	5	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.	5	5
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
6	Penyajian materi pada media video animasi memiliki alur yang jelas.	4	5
7	Materi yang disajikan dalam media video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	5	5
8	Kombinasi penyusunan warna media video animasi menarik.	5	5
9	Suara yang disajikan dalam media video animasi terdengar jelas.	5	5
10	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	5	5
ASPEK PENGGUNAAN BAHASA			
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	5
12	Penyampaian kalimat mudah dipahami.	5	5
13	Kejelasan kata atau istilah yang digunakan.	4	4
ASPEK EVALUASI			
14	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi.	5	4
15	Soal yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5	5
Jumlah		72	73

Berasarkan hasil dari penilaian uji respon guru, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase R1} = \frac{72}{(15 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase R1} = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

$$\text{Persentase R2} = \frac{75}{(15 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase R2} = \frac{73}{75} \times 100\% = 97,33\%$$

Jumlah persentase dari R1 dan R2 adalah 193,33%, kemudian dicari rata - rata persentase R1 dan R2 = $193,33\% : 2 = 96,67\%$. Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji perseorangan, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala lima dapat dilihat pada table berikut.

Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Sumber : Tegeh& Kirna,2012:101

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli media pembelajaran sebanyak **96,67%**. Hasil persentase dari ahli media pembelajaran berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi **sangat baik** dan tidak perlu direvisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran 1 dan 2 disajikan pada tabel berikut.

Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	
1	Respon guru 1	Videonya menarik serta membantu siswa belajar matematika.
2	Respon guru 2	Videonya sudah bagus dan layak untuk digunakan, semoga akan ada video yang seperti ini lagi di materi lainnya.



Lampiran 22. Uji Respon Siswa

NO	INDIKATOR	SISWA									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ASPEK MATERI											
1	Materi pembelajaran yang dijelaskan pada video animasi mudah untuk saya pahami.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
2	Media video animasi dapat membantu saya untuk memahami materi KPK dan FPB dengan baik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Contoh soal yang diberikan dalam media video animasi membantu saya dalam menyelesaikan soal cerita di kehidupan sehari-hari.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Contoh soal pada media video animasi mampu meningkatkan kemampuan saya untuk berpikir kritis.	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
5	Contoh soal yang disajikan pada video animasi sesuai dengan karakteristik saya.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ASPEK KEBAHASAAN											
6	Penggunaan bahasa pada media video animasi jelas sehingga mudah untuk saya pahami.	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
ASPEK MENARIK MINAT SISWA											
8	Tampilan video animasi yang disajikan mampu untuk menarik minat saya untuk belajar.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
ASPEK MANFAAT											

9	Saya dapat memahami materi KPK dan FPB dengan mudah menggunakan video animasi.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Saya merasa lebih mudah dalam belajar menggunakan media video animasi ini.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Dengan menggunakan video animasi ini saya lebih tertarik dalam belajar matematika.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
	JUMLAH	54	54	54	55	54	54	52	54	55	54
	SMI	60									



Lampiran 23. Hasil Perhitungan Persentase Respon Siswa (Kelompok Kecil)

No	INDIKATOR	SISWA									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
7	7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
8	8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
9	9	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	11	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
	JUMLAH	54	54	54	55	54	54	52	54	55	54
	SMI	60									
	PERSENTASE	90%	90%	90%	92%	90%	90%	87%	90%	92%	90%
	TOTAL PERSEN	901%									

$$\text{Persentase} \frac{F}{N} = \frac{901\%}{10} = 90\%$$

Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

sumber : Tegeh& Kirna,2012:101

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli media pembelajaran sebanyak **90%**. Hasil persentase

dari ahli media pembelajaran berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi **sangat baik** dan tidak perlu direvisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa disajikan pada tabel berikut.

Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran	
1	Siswa 1	Dengan video ini saya lebih tertarik belajar matematika dan membantu saya memahami materi.
2	Siswa 2	Memudahkan saya belajar KPK dan FPB, video menarik dan menarik minat saya belajar.
3	Siswa 3	Video animasi memudahkan saya belajar matematika, video menarik dan membantu saya memahami materi KPK dan FPB.
4	Siswa 4	Video menarik dan membantu saya belajar matematika.
5	Siswa 5	Video menarik dan membantu belajar matematika.
6	Siswa 6	Video sangat bagus dan saya sangat mengerti pelajaran KPK dan FPB, saya juga menyukai pembelajaran ini, membantu saya memahami matematika.
7	Siswa 7	Videonya membuat saya mengerti pelajaran KPK dan FPB.
8	Siswa 8	Dengan menyimak video ini memudahkan saya memahami materi KPK dan FPB.
9	Siswa 9	Videonya bagus sangat membantu saya belajar KPK dan FPB, saya memahami materi ketika belajar sambil menyimak video.
10	Siswa 10	Video menark, karakter animasi bagus dan video dapat membantu saya belajar matematika.

Lampiran 24. Storyboard

NO	ILUSTRASI	KETERANGAN
		<p>Tampilan Pendahuluan</p> <p>Tampilan ini terdapat logo Undiksha dan judul penelitian serta identitas pengembang</p>
		<p>Tampilan Pendahuluan</p> <p>Pada tampilan ini merupakan perkenalan dari karakter kemudian menyapa siswa. Dalam tampilan ini menggunakan <i>background</i> yang menarik seperti taman dengan pewarnaan yang cerah, selain itu juga terdapat karakter animasi yang akan menjelaskan materi dari awal sampai akhir.</p>
		<p>Tampilan Kompetensi Dasar</p> <p>Pada video pembelajaran ini disampaikan kompetensi dasar agar siswa tahu topik pembelajaran yang terdapat dalam video</p>

	<p style="text-align: center;">TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menyimak video, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. 2. Dengan menyimak video, siswa mampu memecahkan soal cerita KPK dalam kehidupan sehari-hari. 3. Dengan menyimak video, siswa mampu memecahkan soal cerita FPB dalam kehidupan sehari-hari. 	<p>Tampilan Tujuan Pembelajaran</p> <p>Pada video pembelajaran ini disampaikan tujuan pembelajaran agar siswa tahu topik pembelajaran yang terdapat dalam video</p>
		<p>Tampilan Isi Materi</p> <p>Tampilan ini menjelaskan tentang materi yang disampaikan. Pada tampilan isi materi terdapat papan tulis sebagai tempat materi yang akan dimunculkan. Dalam materi akan ditampilkan teks dan gambar pada materi KPK dan FPB</p>
		<p>Tampilan Materi Ilustrasi</p> <p>Pada tampilan ini ditampilkan ilustrasi kartu dan paku untuk menyelesaikan permasalahan dalam cerita yang sudah disampaikan. Dalam ilustrasi tersebut akan dijelaskan menggunakan dubbing.</p>

		<p>Tampilan Materi Dengan Benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Tampilan ini dijelaskan tentang lampu menyala secara bersama-sama.</p>
		<p>Tampilan Rangkuman Materi</p> <p>Tampilan ini menjelaskan rangkuman dari materi yang telah disampaikan sebelumnya.</p>
		<p>Tampilan Soal Evaluasi</p> <p>Pada tampilan ini terdapat soal evaluasi yang akan dikerjakan oleh siswa sebagai bahan latihan di setelah memahami materi yang dijelaskan.</p>
		<p>Tampilan Profil Pengembang</p> <p>Tampilan ini terdapat foto dan identitas dari peneliti, kemudian juga terdapat nama dosen pembimbing.</p>

Lampiran 25. Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Ni Luh Novita Liani lahir di Kintamani pada tanggal 29 November 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Puhli dan Ibu Ni Nyoman Sabi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Br. Kuum, Desa Sukawana, Kintamani, Bangli, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Serai dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan ke jenjang SMP di SMP Negeri 1 Kintamani dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang SMK Negeri 1 Bangli mengambil Jurusan Akuntansi dan lulus pada tahun 2018. Setelah lulus, penulis melanjutkan kuliah di Universitas Pendidikan Ganesha mengambil Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir di tahun 2022 ini, penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir berupa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran KPK dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar”.

