

Lampiran 1

RANCANGAN AWAL BAHAN AJAR MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK ANAK TUNARUNGU

A. Identitas Bahan Ajar

1 Kompetensi Dasar

3.10 Menganalisis hubungan antara dua sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal.

2 Indikator Pembelajaran

- 1) Siswa mampu menemukan konsep sudut
- 2) Siswa mampu memahami hubungan sudut berpelurus, berpenyiku dan bertolak belakang.
- 3) Siswa mampu Memahami sudut-sudut pada dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal.

3 Kelas / Semester

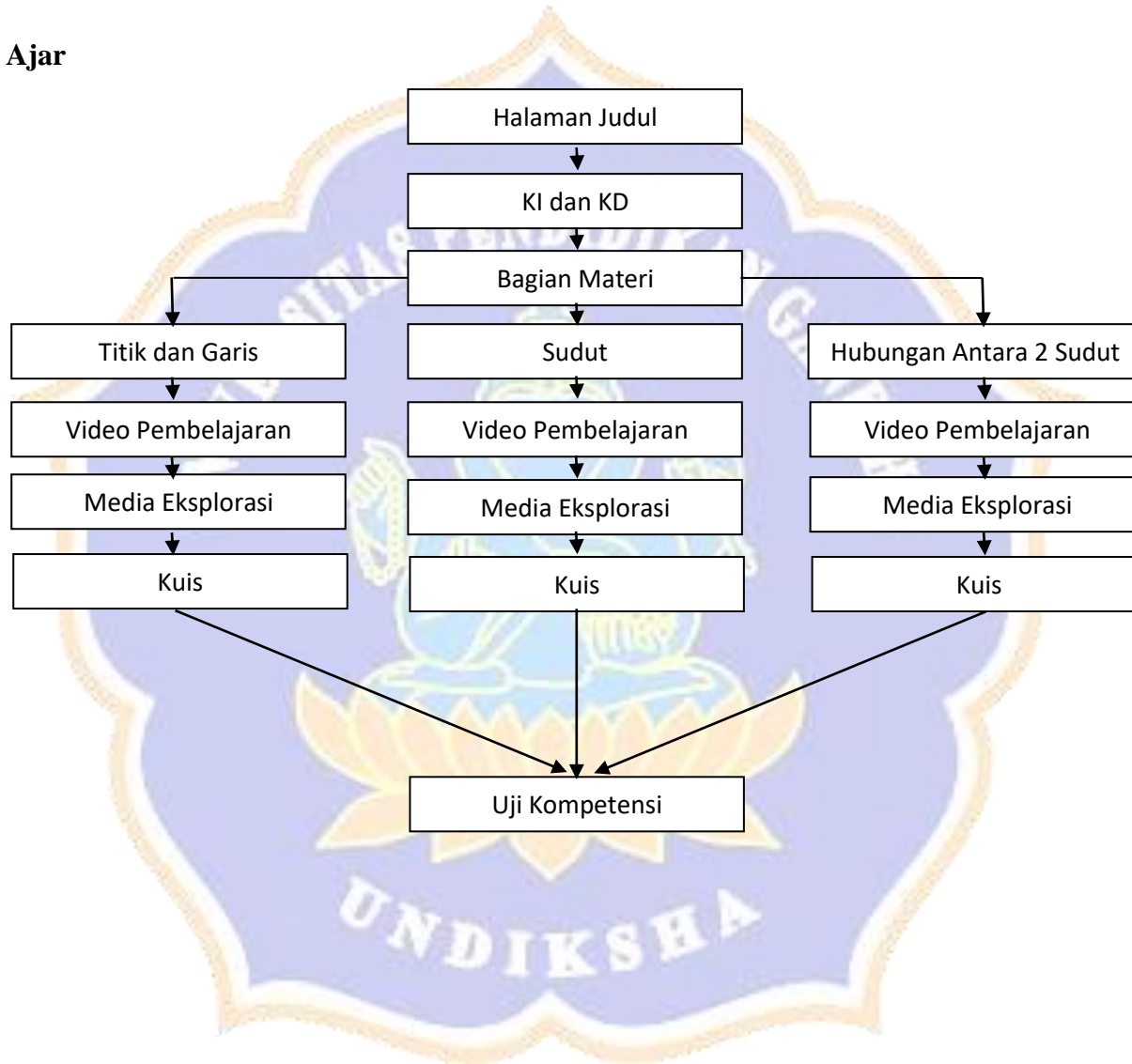
Kelas VII Tunarungu / Ganjil

4 Kurikulum

Merdeka Belajar



B. Flowchart Bahan Ajar



Lampiran 2

KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI MATERI

No.	Indikator	No. Item
1	Kesesuaian materi dengan KI/KD	1
2	Kebenaran Konsep	2
3	Aktualitas materi	3
4	Sistematika materi	4
5	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	5
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	6
7	Keluasan dan kedalaman materi	7
8	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	8
9	Kejelasan rumusan soal	9
10	Tingkat kesulitan soal	10

Lampiran 3

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB TUNARUNGU KELAS VII

OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMPLB Tunarungu Kelas VII

Sasaran Program : Siswa Kelas VII SMPLB B Tunarungu

Peneliti : I Kadek Dwiantara, NIM 1513011003

Tanggal Penilaian :

Evaluator :

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai Ahli Materi pada produk pengembangan berupa Multimedia Pembelajaran materi Garis dan sudut untuk Siswa Tunarungu kelas VIII. Pendapat, kritik, saran, penelaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap Pernyataan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

PETUNJUK

1. Evaluasi mencakup daftar pernyataan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "Kurang" sampai dengan " Baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

B. Daftar Pernyataan

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
A	Aspek Perangkat Lunak				
1	Kesesuaian materi dengan KI/KD				
2	Kebenaran Konsep				
3	Aktualitas materi				
4	Sistematika materi				

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
5	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik				
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan				
7	Keluasan dan kedalaman materi				
8	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi				

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
9	Kejelasan rumusan soal				
10	Tingkat kesulitan soal				



C. Komentar atau Saran Umum

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang sudah di sediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini diucapkan terimakasih.



D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk ujicoba lapangan
(lingkari pada salah satu pilihan kelayakan produk)

Singaraja,

Ahli Materi

NIDN :

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL
INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI
PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB
TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI MATERI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian materi dengan KI/KD	a. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada Silabus.	3
		b. Terdapat materi yang tidak sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada Silabus.	2
		c. Semua materi tidak sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada Silabus.	1
2	Kebenaran Konsep	a. Setiap konsep yang disampaikan sesuai dengan konsep yang berlaku pada panduan umum.	3
		b. Terdapat konsep yang disampaikan tidak sesuai dengan konsep yang berlaku pada panduan umum.	2
		c. Setiap konsep yang disampaikan tidak sesuai dengan konsep yang berlaku pada panduan umum.	1
3	Aktualitas materi	a. Setiap materi yang disampaikan pada produk merupakan materi yang aktual atau terbaru.	3
		b. Terdapat materi yang disampaikan pada produk tidak aktual atau terbaru.	2
		c. Setiap materi yang disampaikan pada produk tidak aktual atau terbaru.	1
4	Sistematika materi	a. Materi yang disajikan pada produk diberikan secara berurutan mulai dari sederhana ke kompleks.	3
		b. Terdapat materi yang disajikan tidak diberikan secara berurutan mulai dari sederhana ke kompleks.	2
		c. Setiap materi yang disajikan tidak diberikan secara berurutan mulai dari sederhana ke kompleks.	1
5	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	a. Materi mudah untuk dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3
		b. Terdapat materi yang sulit untuk dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	2

		c. Setiap materi sulit untuk dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	1
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	a. Materi yang disampaikan mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.	3
		b. Materi yang disampaikan mampu membantu peserta didik untuk mencapai sebagian besar tujuan pembelajaran.	2
		c. Materi yang disampaikan tidak mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.	1
7	Keluasan dan kedalaman materi	a. Materi yang disampaikan mendalam dan mendetail.	3
		b. Terdapat materi yang disampaikan kurang mendalam atau kurang mendetail.	2
		c. Materi yang disampaikan tidak mendalam dan tidak mendetail.	1
8	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	a. Semua contoh yang digunakan sesuai dengan materi dan dapat memperjelas penyampaian materi.	3
		b. Terdapat contoh yang tidak sesuai dengan materi atau tidak dapat memperjelas penyampaian materi.	2
		c. Semua contoh yang digunakan tidak sesuai dengan materi dan tidak dapat memperjelas penyampaian materi.	1
9	Kejelasan rumusan soal	a. Rumusan soal dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memadai untuk mengukur pencapaian peserta didik.	3
		b. Terdapat rumusan soal yang sulit dipahami oleh peserta didik, tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak memadai untuk mengukur pencapaian peserta didik.	2
		c. Rumusan soal sulit dipahami oleh peserta didik, tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak memadai untuk mengukur pencapaian peserta didik.	1
10	Tingkat kesulitan soal	a. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi dan sesuai dengan tingkat perkembangan intelegensi peserta didik	3
		b. Terdapat soal yang tidak sesuai dengan kompetensi atau tidak sesuai dengan tingkat perkembangan intelegensi peserta didik	2
		c. Setiap soal tidak sesuai dengan kompetensi dan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan intelegensi peserta didik	1

Lampiran 4

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR
DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI
REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA
SMPLB TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI MEDIA**

No.	Indikator	No. Item
A. Aspek Perangkat Lunak		
1	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	2
3	<i>Compatible</i> (multimedia dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)	3
4	Oprasional Multimedia	4
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program multimedia dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)	5
B. Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	6
7	Navigasi dalam pengoperasian multimedia	7
8	Audio (narasi, <i>soundeffect</i> , <i>backsound</i> , musik)	8
9	Visual (<i>layout</i> desain, tipografi, warna)	9
10	Animasi dan gambar dalam multimedia	10

Lampiran 5

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB TUNARUNGU KELAS VII

OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMPLB Tunarungu Kelas VII

Sasaran Program : Siswa Kelas VII SMPLB B Tunarungu

Peneliti : I Kadek Dwiantara, NIM 1513011003

Tanggal Penilaian :

Evaluator :

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Media** pada produk pengembangan berupa Multimedia Pembelajaran materi Garis dan Sudut untuk Siswa Tunarungu kelas VIII. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap Pernyataan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

PETUNJUK

1. Evaluasi mencakup daftar pernyataan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "Kurang" sampai dengan "Baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

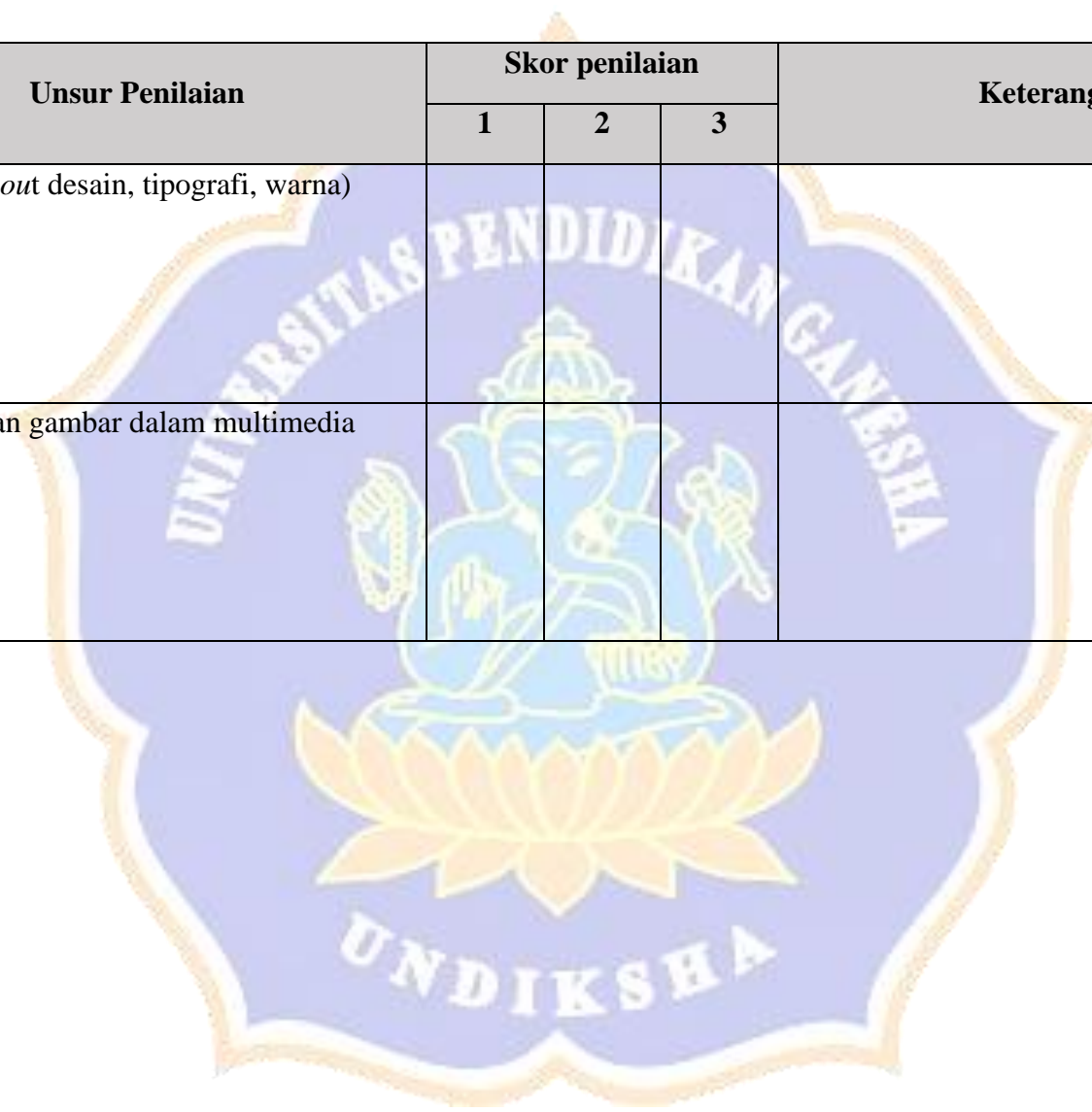


B. Daftar Pernyataan

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
A	Aspek Perangkat Lunak				
1	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)				
3	<i>Compatible</i> (multimedia dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)				
4	Oprasional Multimedia				

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program multimedia dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)				
B	Aspek Komunikasi Visual				
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran				
7	Navigasi dalam pengoperasian multimedia				
8	Audio (narasi, <i>soundeffect</i> , <i>backsound</i> , musik)				

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
9	Visual (<i>layout</i> desain, tipografi, warna)				
10	Animasi dan gambar dalam multimedia				





C. Komentar atau Saran Umum

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang sudah di sediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini diucapkan terimakasih.



D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk ujicoba lapangan
(lingkari pada salah satu pilihan kelayakan produk)

Singaraja,

Ahli Media

NIDN :

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL
INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI
PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB
TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI MEDIA**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
A. Aspek Perangkat Lunak			
1	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	a. Perawatan tidak membutuhkan cara yang khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya tinggi, perawatan tidak membutuhkan spesialis/tenaga ahli.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	a. Program mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
3	<i>Compatible</i> (multimedia dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)	a. Tidak membutuhkan <i>player</i> khusus untuk menjalankan produk, <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang mendukung dengan komputermudah didapat, apabila menggunakan <i>player</i> khusus mudah didapat.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
4	Operasional multimedia	a. Tersedia petunjuk instalasi, petunjuk penggunaan produk yang jelas, dan penggunaannya mudah	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program multimedia dapat	a. Seluruh program produk dapat digunakan kembali untuk mengembangkan produk lain	3

	dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain	b. Sebagian besar program produk dapat digunakan kembali untuk mengembangkan produk lain	2
		c. Seluruh program produk tidak dapat digunakan kembali untuk mengembangkan produk lain	1
B. Aspek Komunikasi Visual			
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	a. Ada interaksi yang komunikatif antara produk dan siswa, produk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran, dan peserta didik memiliki akses untuk memasukkan data sesuai dengan keinginannya.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
7	Navigasi dalam pengoperasian multimedia	a. Disertai tombol penunjuk yang mudah dimengerti, tersedia navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, dan tombol navigasi mampu membuat siswa mengontrol jalannya pembelajaran.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
8	Audio (narasi, <i>soundeffect</i> , <i>backsound</i> , musik)	a. Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan, <i>sound effect</i> dan <i>backsound</i> tidak mengganggu pemahaman siswa.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
9	Visual (<i>layout</i> desain, tipografi, warna)	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan judul, subjudul, dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu. • Ukuran tulisan, gambar, dan animasi tiap halaman sesuai. • Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan gambar • Tidak terlalu banyak menggunakan huruf dan bentuk huruf mudah 	3

		<p>dibaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keterangan gambar dan narasi simulasi jelas. • Warna belakang kontras/mudah dibedakan dengan warna tulisan dan gambar 	
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
10	Animasi dan gambar dalam multimedia	a. Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas dan menarik, animasi atau gambar tidak mengganggu pemahaman siswa.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1



Lampiran 6

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR
DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI
REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA
SMPLB TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI BAHASA**

No.	Indikator	No. Item
1	Ketepatan struktur kalimat	1
2	Kebakuan istilah	2
3	Keefektifan kalimat	3
4	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan yang disampaikan	4
5	Konsistensi penggunaan istilah	5
6	Kemampuan memotivasi peserta didik	6
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	7
8	Ketepatan ejaan	8
9	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	9
10	Konsistensi penggunaan simbol dan ikon	10

Lampiran 7

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB TUNARUNGU KELAS VII

OLEH AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMPLB Tunarungu Kelas VII

Sasaran Program : Siswa Kelas VII SMPLB B Tunarungu

Peneliti : I Kadek Dwiantara, NIM 1513011003

Tanggal Penilaian : 4 Pebruari 2022

Evaluator : Yudhit Sawitri, S.Pd

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai **Ahli Bahasa** pada produk pengembangan berupa Multimedia Pembelajaran materi Garis dan Sudut untuk Siswa Tunarungu kelas VIII. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap Pernyataan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

PETUNJUK

3. Evaluasi mencakup daftar pernyataan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
4. Rentangan evaluasi mulai dari "Kurang" sampai dengan " Baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik



B. Daftar Pernyataan

No.	Unsur Penilaian	Skor penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Ketepatan struktur kalimat				
2	Kebakuan istilah				
3	Keefektifan kalimat				
4	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan yang disampaikan				
5	Konsistensi penggunaan istilah				
6	Kemampuan memotivasi peserta didik				
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik				
8	Ketepatan ejaan				
9	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan				
10	Konsistensi penggunaan simbol dan ikon				

E. Komentar atau Saran Umum

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada halaman lain yang sudah di sediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini diucapkan terimakasih.



F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ini :

4. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
5. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran.
6. Tidak layak untuk ujicoba lapangan
(lingkari pada salah satu pilihan kelayakan produk)

Singaraja,

Ahli Bahasa

NIDN :

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN AJAR DIGITAL
INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI
PADA MATERI GARIS DAN SUDUT UNTUK SISWA SMPLB
TUNARUNGU KELAS VII OLEH AHLI MATERI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1	Ketepatan struktur kalimat	a. Semua kalimat yang digunakan mengikuti kaidah kebahasaan secara baik dan benar sesuai dengan EYD.	3
		b. Terdapat kalimat yang tidak mengikuti kaidah kebahasaan secara baik dan benar sesuai dengan EYD.	2
		c. Semua kalimat tidak mengikuti kaidah kebahasaan secara baik dan benar sesuai dengan EYD.	1
2	Kebakuan istilah	a. Semua istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan KBBI.	3
		b. Terdapat istilah yang tidak baku atau tidak sesuai dengan KBBI.	2
		c. Semua istilah tidak baku dan tidak sesuai dengan KBBI.	1
3	Keefektifan kalimat	a. Kalimat yang digunakan mampu menyampaikan informasi dengan tepat, sederhana, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3
		b. Terdapat aspek yang tidak terpenuhi.	2
		c. Semua aspek tidak terpenuhi.	1
4	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan yang disampaikan	a. Peserta didik dapat memahami setiap kalimat yang disampaikan dalam produk.	3
		b. Terdapat kalimat yang disampaikan dalam produk yang tidak dapat dipahami peserta didik.	2
		c. Peserta didik tidak dapat memahami setiap kalimat yang disampaikan dalam produk.	1
5	Konsistensi penggunaan istilah	a. Setiap ilustrasi pada produk mudah dipahami dan dapat memperjelas pesan yang disampaikan.	3
		b. Terdapat ilustrasi pada produk yang sulit dipahami atau tidak dapat memperjelas pesan yang disampaikan.	2
		c. Setiap ilustrasi pada produk sulit dipahami dan	1

		tidak dapat memperjelas pesan yang disampaikan.	
6	Kemampuan memotivasi peserta didik	a. Bahasa yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	3
		b. Sebagian besar bahasa yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	2
		c. Bahasa yang digunakan tidak mampu meningkatkan minat belajar siswa.	1
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	a. Setiap kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3
		b. Terdapat kalimat yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	2
		c. Setiap kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	1
8	Ketepatan ejaan	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	3
		b. Terdapat Bahasa yang tidak sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	2
		c. Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	1
9	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	a. Setiap istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI dan tetap (tidak berubah-ubah).	3
		b. Terdapat istilah yang tidak sesuai dengan KBBI dan tidak tetap (berubah-ubah).	2
		c. Setiap istilah yang digunakan tidak sesuai dengan KBBI dan tidak tetap (berubah-ubah).	1
10	Konsistensi penggunaan simbol dan ikon	a. Simbol atau ikon yang digunakan sesuai dengan pesan yang disampaikan dan tetap (tidak berubah-ubah).	3
		b. Terdapat Simbol atau ikon yang tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan atau tidak tetap (berubah-ubah).	2
		c. Simbol atau ikon yang digunakan tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan dan tidak tetap (berubah-ubah).	1

Lampiran 8

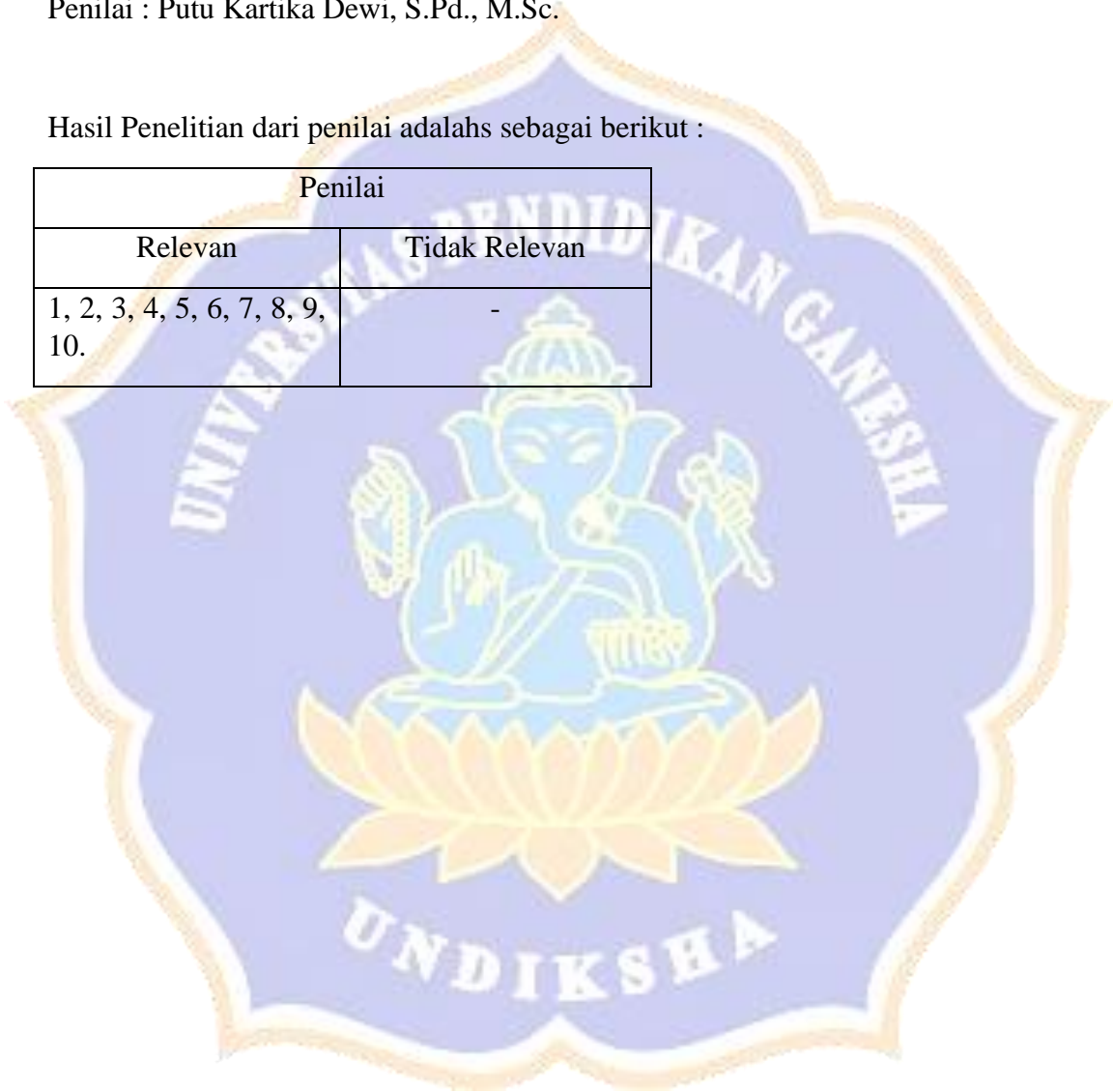
HASIL VALIDITAS ISI LEMBAR VALIDITAS MATERI

Uji validitas isi lembar validasi materi dilakukan dengan penilaian ahli, dalam hal ini dilibatkan satu orang ahli, yaitu satu orang dosen dari Jurusan Pendidikan Matematika Undiksha.

Penilai : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Hasil Penelitian dari penilai adalah sebagai berikut :

Penilai	
Relevan	Tidak Relevan
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	-



Lampiran 9

HASIL VALIDITAS ISI LEMBAR VALIDITAS MEDIA

Uji validitas isi lembar validasi media dilakukan dengan penilaian ahli, dalam hal ini dilibatkan satu orang ahli, yaitu satu orang dosen dari Jurusan Pendidikan Matematika Undiksha.

Penilai : I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc.

Hasil Penelitian dari penilai adalah sebagai berikut :

Penilai	
Relevan	Tidak Relevan
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	-



Lampiran 10

HASIL VALIDITAS ISI LEMBAR VALIDITAS BAHASA

Uji validitas isi lembar validasi bahasa dilakukan dengan penilaian ahli, dalam hal ini dilibatkan satu orang ahli, yaitu satu orang guru dari SLBN 1 Buleleng.

Penilai : Yudhit Sawitri, S.Pd

Hasil Penelitian dari penilai adalah sebagai berikut :

Penilai	
Relevan	Tidak Relevan
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	-



Lampiran 11

DOKUMENTASI



Proses Pengambilan Video untuk Sibi



Proses Pengambilan Video untuk Sibi

UNDIKSHA