

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMP Lab Undiksha

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1019/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 16 Juni 2021


Yth. Kepala SMP LAB. Undiksha
di tempat

AGENDA SMP LAB. UNDIKSHA
SINGARAJA
5520/E-7
20/8-21

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai " RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Wayan Dirgantara
NIM : 1615051038
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : X (sepuluh)


Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
FTNIP 197408012000032001

Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Melakukan Penelitian di SMP Lab Undiksha

SMP LAB UNDIKSHA
Jln. Jatayu No. 10 Singaraja

LEMBAR DISPOSISI

Indeks Berkas : 5520		Kode : E.7	
No./Tgl : 16/6-21			
Asal : Undiksha			
Isi Ringkas : Perencanaan Peta			
Diterima Tgl : 25/8-21			
Tgl Penyelesaian :			
Isi Disposisi : mohon fasilitasi		Diteruskan kepada :	
		1. Ari Purwati	
		2.	
		3.	
Sesudah digunakan harap segera dikembalikan Kepada :		Tgl dan Paraf Pemberi Disposisi :	
			
Tgl :		I Made Suantara, S.Pd.	

Mapel : Matematika Kls. VIII

Lampiran 3 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

Narasumber : I Made Ari Purwadi

Tanggal : 5 Agustus 2021

Peneliti : Selamat siang bapak, terimakasih atas kesediaan bapak telah meluangkan waktunya dalam pertemuan virtual melalui zoom meeting ini, perkenalkan nama saya I Wayan Dirgantara mahasiswa Undiksha prodi Pendidikan Teknik Informatika. Tujuan saya melakukan wawancara online ini yaitu untuk mendapatkan informasi terkait penelitian yang ingin saya lakukan di SMP Lab Undiksha, Singaraja.

Narasumber : Iya dik, perkenalkan juga nama bapak I Made Ari Purwadi biasa di panggil Pak Ari, adik ingin melaksanakan penelitian tentang apa ya?

Peneliti : Jadi saya ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika. Pertama saya ingin bertanya kepada bapak, bagaimana hasil belajar matematika siswa?

Narasumber : Jika dilihat dari hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena niat dan motivasi belajar siswa masih rendah terhadap pembelajaran matematika.

Peneliti : Mengapa hal tersebut bisa terjadi pak?

Narasumber : Dalam pembelajaran matematika, siswa sering kali menemukan kesulitan dalam memahami sebuah konsep yang bersifat abstrak. Sehingga dibutuhkannya sebuah media yang dapat memvisualisasikan hal yang abstrak menjadi konkret dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami sebuah konsep matematika

- Peneliti : Bagaimana metode yang bapak gunakan saat mengajar?
- Narasumber : Masalah pendekatan atau metode pembelajaran, saya menggunakan metode problem based learning, saya kasi masalah yang kontekstual dan dari masalah tersebut kita bisa mengenal konsep-konsep matematika, selain itu dengan model pembelajaran berbasis masalah ini siswa dapat secara langsung mengetahui kegunaan dan manfaat dari mempelajari matematika itu sendiri dalam kehidupan mereka.
- Peneliti : Apakah dalam proses pembelajaran bapak menggunakan media pembelajaran?
- Narasumber : Saya biasanya menggunakan power point untuk mempermudah menjelaskan materi, dan pada kegiatan praktek saya dan siswa menggunakan beberapa alat yang tersedia dan mudah didapatkan oleh siswa. Kami masih sangat kekurangan media yang dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Sehingga kami sangat mendukung kegiatan mahasiswa yang ingin melaksanakan penelitian seperti adik sekarang.
- Peneliti : Menurut bapak, materi apa yang sangat membutuhkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika?
- Narasumber : Menurut saya untuk sekarang ini kami membutuhkan media dalam materi bangun ruang sisi datar, karena dalam pelajaran tersebut siswa sangat sulit jika hal yang sangat abstrak hanya divisualisasikan melalui dua dimensi saja, sehingga dibutuhkan media yang dapat memvisualisasikan obek langsung dalam tiga dimensi sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep dari bangun ruang sisi datar tersebut.
- Peneliti : Baik kalau begitu saya berencana untuk membuat sebuah media pembelajaran bangun ruang sisi datar yang dimana dalam media pembelajaran tersebut terdapat animasi 3 dimensi dari bangun ruang sisi datar, selain itu dalam media ini akan menyediakan beberapa latihan soal. Sehingga media ini akan menjadi sangat interaktif dan menarik.

- Narasumber : Iya silakan dik, kalau bisa media tersebut bisa dijalankan di smartphone atau laptop sehingga dapat digunakan oleh siswa juga sehingga dengan kehadiran media ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa
- Peneliti : Baik pak, apakah saya boleh minta silabus dan RPP untuk menganalisa materi bangun ruang sisi datar pak?
- Narasumber : Iya dik, sebentar saya kirimkan ya.
- Peneliti : Baik bapak, terimakasih atas kesediaan bapak saya wawancarai melalui virtual zoom ini, mohon maaf jika saya ada salah kata dan saya mohon dukungan bapak agar penelitian saya ini dapat berjalan lancar.
- Narasumber : Tentu saja dik, semoga sukses dan lancar nanti penelitiannya ya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Lab Undiksha

Narasumber


I Made Suantra, S.Pd.

NIP. 196809101990031010


I Made Ari Purwadi, S.Pd., M.Pd.

NIP.

Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

KUESIONER PENELITIAN

Kepada Yth.
Siswa/i kelas VIII
SMP Lab Undiksha
Di Tempat.

Dengan Hormat,
Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar strata 1 (S1) pada Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, Saya :

Nama : I Wayan Dirgantara
NIM : 1615051038
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha". Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran Bangun Ruang sisi Datar pada mata pelajaran Matematika. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas VIII SMP Lab Undiksha untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Semua pendapat yang telah di berikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar Anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuesioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas VIII SMP Lab Undiksha, saya ucapkan terima kasih.

iwayandirgantara23@gmail.com [Switch account](#)

* Required

Email *

Your email

Nama Lengkap *

Your answer

No Absen *

Your answer _____

Kelas *

Your answer _____

1. Saya tidak dapat memahami dengan baik pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru *

- Ya
 Tidak

2. Saya merasa sulit memahami konsep-konsep dalam matematika *

- Ya
 Tidak

4. Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami *

- Ya
 Tidak

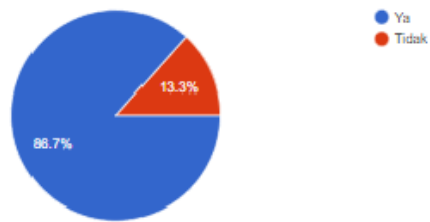
5. Saya senang saat belajar terdapat media pembelajaran yang berisi animasi 3D *

- Ya
 Tidak

1. Saya tidak dapat memahami dengan baik pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru

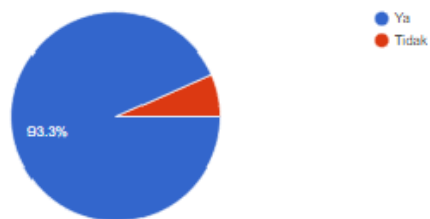


30 responses



2. Saya merasa sulit memahami konsep-konsep dalam matematika

30 responses



3. Saya senang belajar matematika berbantuan media pembelajaran yang interaktif

30 responses



4. Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami

30 responses



Lampiran 5 Hasil Angket Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																														Total	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	YA (1)	TIDAK (0)
1	Saya senang belajar pelajaran matematika	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	0
2	Saya memahami dengan baik pelajaran matematik	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	0	
3	Saya sulit memecahkan perhitungan matematika	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	0	
4	Mata pelajaran matematika susah dipahami jika dij	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22	0	
5	Saya senang belajar matematika berbantuan media	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	0	
6	Saya senang saat belajar terdapat media pembelaj	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	0	
7	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial pra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0	
8	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0	
9	Menurut saya pelajaran matematika dengan meng	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0	
10	Mata pelajaran matematika merupakan mata pelaj	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0	
11	Mata pelajaran matematika pada sub materi bangu	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	0	
12	Saya belum bisa menerapkan konsep pada bangun	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	0	
13	Guru menggunakan media pembelajaran saat men	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0	
14	Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar ti	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	0	
15	Sekolah menggunakan proyektor dan lab kompute	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	0	
16	Saya memiliki perangkat yang memadai untuk pros	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	0	

Keterangan :

Mencari total Y = 1 x total responden memilih

Mencari total X = 0 x total responden memilih

Kriteria :

1 = Y

0 = T



No	Daftar Pertanyaan	Skala Guttman		Total Skor	Indeks	Keputusan
		Y	T			
1	Saya senang belajar pelajaran matematika	22	0	22	73%	Setuju
2	Saya memahami dengan baik pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru	13	0	13	43%	Tidak Setuju
3	Saya sulit memecahkan perhitungan matematika	23	0	23	77%	Setuju
4	Mata pelajaran matematika susah dipahami jika dijelaskan dengan teks dan contoh gambar saja	22	0	22	73%	Setuju
5	Saya senang belajar matematika berbantuan media pembelajaran yang interaktif	27	0	27	90%	Setuju
6	Saya senang saat belajar terdapat media pembelajaran yang berisi animasi 3D	29	0	29	97%	Setuju
7	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami	28	0	28	93%	Setuju
8	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	28	0	28	93%	Setuju
9	Menurut saya pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat dijalankan pada perangkat mobile atau laptop dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	28	0	28	93%	Setuju
10	Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang susah dipelajari	26	0	26	87%	Setuju
11	Mata pelajaran matematika pada sub materi bangun ruang sisi datar susah dipahami	21	0	21	70%	Setuju
12	Saya belum bisa menerapkan konsep pada bangun ruang sisi datar pada kehidupan sehari-hari.	23	0	23	77%	Setuju

13	Guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar	30	0	30	100%	Setuju
14	Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar tidak menarik	23	0	23	77%	Setuju
15	Sekolah menggunakan proyektor dan lab komputer dalam proses pembelajaran	24	0	24	80%	Setuju
16	Saya memiliki perangkat yang memadai untuk proses pembelajaran seperti laptop atau smartphone	28	0	28	93%	Setuju

Keterangan :

Mencari total Skor = Total Y + Total T

Mencari Skor Maksimum = 24×1 (jumlah responden x skor tertinggi Guttman) = 24

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum

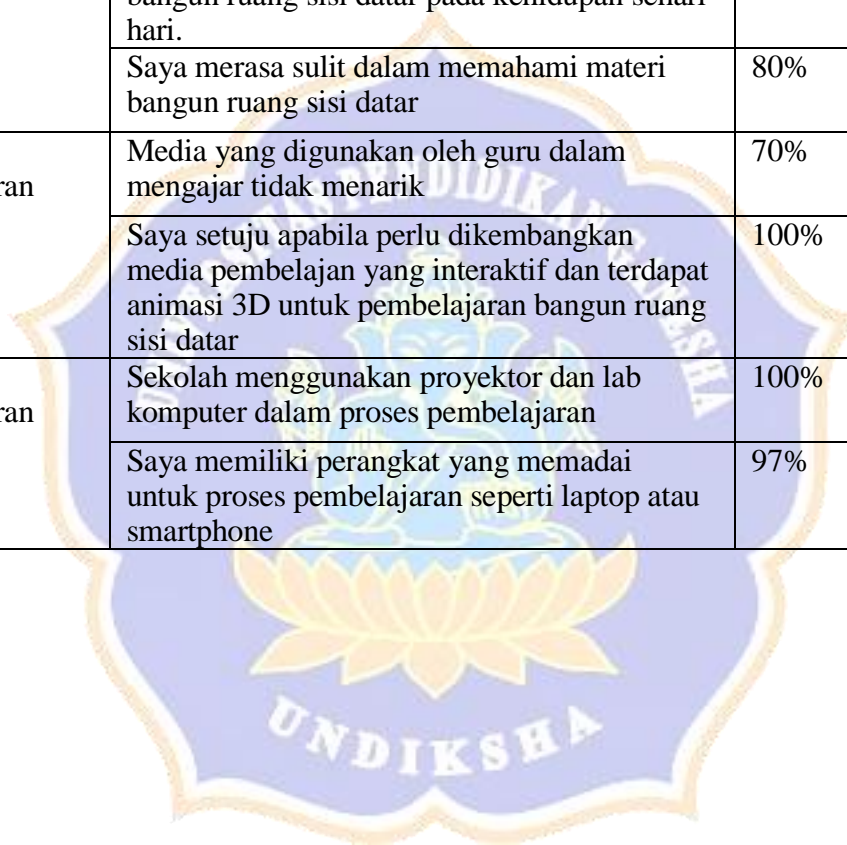
Interval Penilaian
Indeks 0% - 50% = Tidak Setuju
Indeks 51% - 100% = Setuju



Lampiran 6 Kisi – kisi dan Hasil Angket Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	Saya tidak dapat memahami dengan baik pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru	87%	87%	Kurang paham
			Saya merasa sulit memahami konsep-konsep dalam matematika	87%		
	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran		Saya senang belajar matematika berbantuan media pembelajaran yang interaktif	100%	98%	Tertarik
			Saya senang saat belajar terdapat media pembelajaran yang berisi animasi 3D	100%		
			Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami	93%		
			Menurut saya pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat dijalankan pada perangkat mobile atau laptop dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	100%		
	Motivasi siswa dalam pembelajaran		Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik	100%	97%	Sangat baik
			Menurut saya materi bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	93%		

2	Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran	Materi bangun ruang sisi datar sulit untuk dipahami	87%	85%	Setuju
			Saya belum bisa menerapkan konsep-konsep bangun ruang sisi datar pada kehidupan sehari-hari.	87%		
			Saya merasa sulit dalam memahami materi bangun ruang sisi datar	80%		
	Media pembelajaran	Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar tidak menarik	70%	85%	Setuju	
			Saya setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajan yang interaktif dan terdapat animasi 3D untuk pembelajaran bangun ruang sisi datar		100%	
	Sarana pembelajaran	Sekolah menggunakan proyektor dan lab komputer dalam proses pembelajaran	100%	96%	Sangat baik	
			Saya memiliki perangkat yang memadai untuk proses pembelajaran seperti laptop atau smartphone		97%	



Lampiran 7 Silabus

SILABUS

Sekolah : SMP Lab Undiksha

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VIII/Genap

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Tes	Bentuk	Contoh Instrumen		
3.3 Menjelaskan dan membuktikan teorema Pythagoras dan Tripel Pythagoras 4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan teorema Pythagoras dan tripel Pythagoras	Teorema Pythagoras : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan Rumus Teorema Pythagoras • Tripel Pythagoras • Jenis Segitiga Berdasarkan Ukuran Sisi-sisinya • Hubungan Antar Panjang Sisi Pada Segitiga Khusus (Siku- siku, Sama Kaki dan Sama Sisi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan teorema Pythagoras. Misal: bentuk rangka atap, tangga, tali penguat tiang menara • Melakukan percobaan untuk membuktikan kebenaran teorema Pythagoras dan tripel Pythagoras • Menyajikan hasil Pembelajaran teorema 	3.3.1 Menjelaskan Pengertian dan Rumus Teorema Pythagoras 3.3.2 Menentukan Tripel Pythagoras 3.3.3 Menentukan Jenis Segitiga Berdasarkan Ukuran Sisi-sisinya 3.3.4 Menentukan Hubungan Antar Panjang Sisi Pada Segitiga Khusus (Siku-siku Sama Kaki dan Sama Sisi) 4.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengertian dan	Tes tertulis	Essai		15 jp	Buku siswa, LKS dan internet

		<p>Pythagoras dan tripel Pythagoras</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penerapan Teorema Pythagoras dan tripel Pythagoras 	<p>rumus Teorema Pythagoras</p> <p>4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Tripel Pythagoras</p> <p>4.6.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Jenis Segitiga berdasarkan ukuran sisi-sisinya</p> <p>4.6.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Hubungan Antar Panjang Sisi Pada Segitiga Khusus (Siku-siku, Sama Kaki dan Sama Sisi)</p>					
3.4 Menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan Luas	<p>Lingkaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unsur-unsur Lingkaran Keliling dan Luas Lingkaran 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati peragaan atau pemodelan yang berkaitan lingkaran serta 	<p>3.4.1 Menentukan Unsur-unsur Lingkaran</p> <p>3.4.2 Menentukan Keliling dan Luas Lingkaran</p>	Tes tertulis	Essai		15 jp	Buku siswa, LKS dan internet

<p>juring lingkaran, serta hubungannya</p> <p>4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring lingkaran, serta hubungannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Panjang busur dan Luas juring • Sudut Pusat dan Sudut Keliling • Segiempat Tali Busur dan Sudut Antara Dua Tali Busur 	<p>unsur unsur lingkaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati masalah atau bentuk benda-benda disekitar yang berkaitan dengan lingkaran • Melakukan percobaan untuk menemukan rumus keliling lingkaran, panjang busur, luas juring, dan garis singgung persekutuan (dalam dan luar) antara dua lingkaran 	<p>3.4.3 Menentukan Panjang busur dan Luas juring</p> <p>3.4.4 Menentukan Sudut Pusat dan Sudut Keliling</p> <p>3.4.5 Menentukan Segiempat Tali Busur dan Sudut Antara Dua Tali Busur</p> <p>4.7.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Unsur-unsur Lingkaran</p> <p>4.7.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Keliling dan Luas Lingkaran</p> <p>4.7.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Panjang busur dan Luas juring</p>				
--	---	---	--	--	--	--	--

			<p>4.7.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Sudut Pusat dan Sudut Keliling</p> <p>4.7.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Segiempat Tali Busur dan Sudut Antara Dua Tali Busur</p>					
<p>3.5 Menjelaskan garis singgung persekutuan luar dan persekutuan dalam dua lingkaran dan cara melukisnya</p> <p>4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan garis singgung persekutuan luar dan persekutuan</p>	<p>Lingkaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garis singgung persekutuan dalam dua lingkaran • Garis singgung persekutuan luar dua lingkaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati cara melukis garis singgung lingkaran dan garis singgung persekutuan antara dua lingkaran menggunakan jangka dan penggaris • Menyajikan hasil pembelajaran tentang lingkaran 	<p>3.5.1 Menentukan Garis singgung persekutuan dalam dua lingkaran</p> <p>3.5.2 Menentukan Garis singgung persekutuan luar dua lingkaran</p> <p>4.8.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Garis singgung persekutuan dalam dua lingkaran</p>	Tes tertulis	Essai		10 jp	Buku siswa, LKS dan internet

dalam dua lingkaran		<p>dan garis singgung lingkaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan lingkaran dan garis singgung lingkaran 	4.8.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Garis singgung persekutuan luar dua lingkaran					
<p>3.6 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubu, balok, prisma dan limas)</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubu, balok, prisma</p>	<p>Bangun Ruang Sisi Datar :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kubus, balok,prisma, dan limas Jaring-jaring:kubus, balok,prisma, dan limas Luas permukaan: kubus, balok,prisma, dan limas Volume: kubus, balok, prisma, dan limas 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati model atau benda di sekitar yang merepresentasikan bangun ruang sisi datar Melakukan percobaan untuk menemukan jari-jari bangun ruang sisi datar Melakukan percobaan untuk menemukan rumus luas permukaan dan 	<p>3.6.1 Membedakan Kubus, balok, prisma dan limas</p> <p>3.6.2 Menentukan Jaring-jaring: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>3.6.3 Menentukan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>3.6.4 Menentukan Volume: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>3.6.5 Menaksir volume bangun ruang tak beraturan</p>	Tes tertulis			10 jp	Buku siswa, LKS dan internet

<p>dan limas) serta gabungannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volume bangun ruang tak beraturan 	<p>volume bangun ruang sisi datar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil Pembelajaran tentang bangun ruang sisi datar • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang sisi datar 	<p>4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Jaringan: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>4.9.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>4.9.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Volume: kubus, balok, prisma, dan limas</p> <p>4.9.5 Menyelesaikan masalah yang</p>					
--------------------------------------	---	--	---	--	--	--	--	--

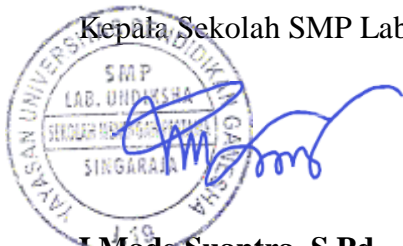
			berkaitan dengan Menaksir volume bangun ruang tak beraturan					
3.7 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi	Statistika : <ul style="list-style-type: none"> Rata-rata, median, dan modus Analisis data Prediksi berdasarkan analisis data 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati penyajian data dari berbagai sumber media koran, majalah, atau televisi Mencermati cara menentukan rata-rata, median, modus, dan sebaran data Menganalisis data Berdasarkan ukuran pemusatan dan penyebaran data Mencermati cara mengambil keputusan dan membuat prediksi bersarkan analisis dan data 	<p>3.7.1 Menentukan Rata-rata, median, dan modus</p> <p>3.7.2 Mengambil keputusan berdasarkan analisis data</p> <p>3.7.3 Membuat prediksi berdasarkan analisis data</p> <p>4.10.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Rata-rata, median, dan modus</p> <p>4.10.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengambilan keputusan berdasarkan analisis data</p>	Tes tertulis			15 jp	Buku siswa, LKS dan internet
4.10 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data								

<p>untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi</p>		<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan hasil Pembelajaran tentang ukuran pemusatan dan penyebaran data serta cara mengambil keputusan dan membuat prediksi Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ukuran pemusatan dan penyebaran data serta cara mengambil keputusan dan membuat prediksi 	<p>4.10.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Membuat prediksi berdasarkan analisis data</p>					
<p>3.8 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan 4.11 Menyelesaikan masalah yang</p>	<p>Peluang :</p> <ul style="list-style-type: none"> Titik sampel Ruang sampel Kejadian Peluang empiric Peluang teoretik Hubungan antara peluang empiric 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan peluang empirik dan peluang teoretik 	<p>4.11.1 Menentukan Titik sampel 4.11.2 Menentukan Ruang sampel 4.11.3 Menentukan Kejadian 4.11.4 Menentukan Peluang empiric</p>	<p>Tes tertulis</p>	<p>Essai</p>		<p>15 jp</p>	<p>Buku siswa, LKS dan internet</p>

<p>berkaitan dengan peluang empiric dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan</p>	<p>dengan peluang teoretik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati ruang sampel dari peluang teoretik dan titik sampel dari suatu kejadian pada suatu ruang sampel • Melakukan percobaan untuk menemukan hubungan antara peluang empirik dengan peluang teoretik • Menyajikan hasil Pembelajaran peluang empirik dan peluang teoretik 	<p>4.11.5 Menentukan Peluang teoretik</p> <p>4.11.6 Menentukan Hubungan antarapeluang empiric dengan peluang teoretik</p> <p>4.11.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Titik sampel</p> <p>4.11.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Ruang sampel</p> <p>4.11.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Kejadian</p> <p>4.11.10 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Peluang empiric</p> <p>4.11.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan</p>					
--	--------------------------------	---	--	--	--	--	--	--

			<p>Peluang teoretik 4.11.12 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Hubungan antara peluang empiric dengan peluang teoretik</p>					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui/Menyetujui,
Kepala Sekolah SMP Lab Undiksha



I Made Suantra, S.Pd.
NIP. 196809101990031010



Singaraja, 2 Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

I Made Ari Purwadi, S.Pd., M.Pd.
NIP.

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Lab Undiksha
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : VIII / (Dua)
Materi : Bangun Ruang Sisi Datar
Alokasi Waktu : 10 x 40 menit (4 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan prisma)	3.3.1 Membedakan Kubus, balok, prisma, dan limas 3.3.2 Menentukan Jaring-jaring: kubus, balok, prisma, dan limas 3.3.3 Menentukan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas 3.3.4 Menentukan Volume: kubus, balok, prisma, dan Limas
4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)	4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas 4.4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Volume: kubus, balok, prisma, dan limas

C. Tujuan Pembelajaran

1. Membedakan Kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar
2. Menentukan Jaring-jaring: kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar
3. Menentukan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar
4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar
5. Menentukan Volume: kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar
6. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Volume: kubus, balok, prisma, dan limas dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Reguler

Bangun Ruang Sisi Datar

- Unsur-unsur Kubus, balok, prisma, dan limas

- Jaring-jaring: kubus, balok, prisma, dan limas
- Luas permukaan: kubus, balok, prisma, dan limas
- Volume: kubus, balok, prisma, dan limas

2. Materi Pengayaan

Materi pengayaan sama dengan materi reguler yang berdasarkan analisis hasil penilaian diperlukan perbaikan untuk siswa

3. Materi Remedial

Materi Remedial sama dengan materi reguler yang berdasarkan analisis hasil penilaian diperlukan perbaikan untuk siswa

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific Learning*
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Diskusi Kelompok

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Alat : PC/Laptop, LCD Proyektor dan Jaringan Internet
- Media : Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar
- Sumber Belajar : Buku Kemdikbud.2016. Matematika SMP/ MTs Kelas VIII. Jakarta:Kemdikbud RI

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (3 JP × 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran	1. Siswa membalas salam dari guru dan mulai berdoa 2. Siswa siap mengikuti	10 menit

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui media pembelajaran 	<p>kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyatakan hadir dalam absensi kehadiran 4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran pada media pembelajaran 	
Inti	Orientasi siswa pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka menu materi kubus pada media pembelajaran 2. Guru memberikan pemahaman untuk menggiring pikiran siswa menuju materi kubus yang akan dijelaskan dengan mengamati permasalahan yang ada pada materi kubus pada media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka materi kubus sesuai intruksi guru 2. Siswa melakukan apa yang disampaikan guru dengan mulai membuka dan melihat materi kubus pada media pembelajaran 	20 menit
	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai membentuk 	20 menit

		<p>kelompok yang disetiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa</p> <p>2. Guru melalui contoh, memfasilitasi siswa untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan, yaitu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui dan apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan, pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus</p>	<p>kelompok dan berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing</p> <p>2. Siswa memulai mengamati bangun rubik yang tersedia pada media dan menyelesaikan game mini menjawab pernyataan yang benar pada media</p>	
	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	1. Guru mengintruksikan siswa dalam kegiatan penyelidikan dengan diskusi kelompok oleh siswa terkait dengan pengertian, unsur-unsur,	1. Siswa memulai penyelidikan dengan anggota kelompoknya terkait pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas	20 menit

		<p>jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus</p> <p>2. Guru memantau kinerja siswa dan mengisi nilai sikap dan keterampilan.</p>	<p>permukaan dan volume pada kubus</p> <p>2. Siswa mengerjakan soal latihan yang tersedia pada media terkait materi kubus.</p>	
	Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan	<p>1. Guru mengintruksikan agar setiap kelompok menyimpulkan hasil penyelidikan terkait materi kubus</p>	<p>1. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi terkait materi kubus</p>	
	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>1. Guru melakukan refleksi dengan mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran serta menyimpulkan manfaat hasil pembelajaran yang telah dilakukan</p>	<p>1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab soal kuis dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada materi kubus.</p>	20 menit
Penutup		<p>1. Guru melakukan recapitulasi hasil kuis</p> <p>2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya</p>	<p>1. Siswa menampilkan hasil dari kuis yang telah dilakukan pada media pembelajaran</p> <p>2. Siswa menyimak materi yang akan dibahas</p>	10 menit

			pada pertemuan berikutnya	
--	--	--	---------------------------	--

Pertemuan 2 (2 × 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran 2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membalas salam dari guru dan mulai berdoa 2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Siswa menyatakan hadir dalam absensi kehadiran 4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran pada media pembelajaran 	5 menit
Inti	Orientasi siswa pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka menu materi Balok pada media pembelajaran 2. Guru memberikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka materi Balok sesuai intruksi guru 2. Siswa melakukan apa yang disampaikan 	10 menit

		<p>pemahaman untuk menggiring pikiran siswa menuju materi balok yang akan dijelaskan dengan mengamati permasalahan yang ada pada materi balok pada media pembelajaran</p>	<p>guru dengan mulai membuka dan melihat materi balok pada media pembelajaran</p>	
	<p>Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang disetiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa 2. Guru melalui contoh, memfasilitasi siswa untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan, yaitu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui dan apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai membentuk kelompok dan berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing 2. Siswa memulai mengamati bangun kardus yang tersedia pada media dan menyelesaikan game mini menjawab pernyataan yang benar pada media 	<p>20 menit</p>

		pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada balok		
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	1. Guru mengintruksikan siswa dalam kegiatan penyelidikan dengan diskusi kelompok oleh siswa terkait dengan pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada balok 2. Guru memantau kinerja siswa dan mengisi nilai sikap dan keterampilan.	1. Siswa memulai penyelidikan dengan anggota kelompoknya terkait pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada balok 2. Siswa mengerjakan soal latihan yang tersedia pada media terkait materi balok.	20 menit	
Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan	1. Guru mengintruksikan agar setiap kelompok menyimpulkan hasil penyelidikan terkait materi balok	1. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi terkait materi balok	10 menit	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Guru melakukan refleksi dengan mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran	1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab soal	10 menit	

		serta menyimpulkan manfaat hasil pembelajaran yang telah dilakukan	kuis dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada materi balok.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan rekapitulasi hasil kuis 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menampilkan hasil dari kuis yang telah dilakukan pada media pembelajaran 2. Siswa menyimak materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya 	5 menit

Pertemuan 3 (3 × 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran 2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membalas salam dari guru dan mulai berdoa 2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Siswa menyatakan hadir dalam absensi kehadiran 	10 menit

		<p>3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa</p> <p>4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui media pembelajaran</p>	<p>4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran pada media pembelajaran</p>	
Inti	Orientasi siswa pada masalah	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka menu materi kubus pada media pembelajaran</p> <p>2. Guru memberikan pemahaman untuk menggiring pikiran siswa menuju materi kubus yang akan dijelaskan dengan mengamati permasalahan yang ada pada materi kubus pada media pembelajaran</p>	<p>1. Siswa membuka materi kubus sesuai intruksi guru</p> <p>2. Siswa melakukan apa yang disampaikan guru dengan mulai membuka dan melihat materi kubus pada media pembelajaran</p>	20 menit
	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<p>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang disetiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa</p>	<p>1. Siswa memulai membentuk kelompok dan berkumpul dengan anggota kelompoknya</p>	20 menit

		<p>2. Guru melalui contoh, memfasilitasi siswa untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan, yaitu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui dan apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan, pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus</p>	<p>masing-masing</p> <p>2. Siswa memulai mengamati bangun rubik yang tersedia pada media dan menyelesaikan game mini menjawab pernyataan yang benar pada media</p>	
	<p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p>	<p>1. Guru mengintruksikan siswa dalam kegiatan penyelidikan dengan diskusi kelompok oleh siswa terkait dengan pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus</p>	<p>1. Siswa memulai penyelidikan dengan anggota kelompoknya terkait pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus</p> <p>2. Siswa mengerjakan</p>	<p>20 menit</p>

		2. Guru memantau kinerja siswa dan mengisi nilai sikap dan keterampilan.	soal latihan yang tersedia pada media terkait materi kubus.	
	Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan	1. Guru mengintruksikan agar setiap kelompok menyimpulkan hasil penyelidikan terkait materi kubus	1. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi terkait materi kubus	
	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Guru melakukan refleksi dengan mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran serta menyimpulkan manfaat hasil pembelajaran yang telah dilakukan	1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab soal kuis dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada materi kubus.	20 menit
Penutup		1. Guru melakukan rekapitulasi hasil kuis 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya	1. Siswa menampilkan hasil dari kuis yang telah dilakukan pada media pembelajaran 2. Siswa menyimak materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	10 menit

Pertemuan 4 (3 × 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran 2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membalas salam dari guru dan mulai berdoa 2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran 3. Siswa menyatakan hadir dalam absensi kehadiran 4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran pada media pembelajaran 	5 menit
Inti	Orientasi siswa pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka menu materi kubus pada media pembelajaran 2. Guru memberikan pemahaman untuk menggiring pikiran siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka materi kubus sesuai intruksi guru 2. Siswa melakukan apa yang disampaikan guru dengan mulai membuka dan melihat materi 	10 menit

		menuju materi kubus yang akan dijelaskan dengan mengamati permasalahan yang ada pada materi kubus pada media pembelajaran	kubus pada media pembelajaran	
	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang disetiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa 2. Guru melalui contoh, memfasilitasi siswa untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan, yaitu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui dan apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan, pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai membentuk kelompok dan berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing 2. Siswa memulai mengamati bangun rubik yang tersedia pada media dan menyelesaikan game mini menjawab pernyataan yang benar pada media 	20 menit

		dan volume pada kubus		
	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengintruksikan siswa dalam kegiatan penyelidikan dengan diskusi kelompok oleh siswa terkait dengan pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus Guru memantau kinerja siswa dan mengisi nilai sikap dan keterampilan. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa memulai penyelidikan dengan anggota kelompoknya terkait pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan dan volume pada kubus Siswa mengerjakan soal latihan yang tersedia pada media terkait materi kubus. 	20 menit
	Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengintruksikan agar setiap kelompok menyimpulkan hasil penyelidikan terkait materi kubus 	<ol style="list-style-type: none"> Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi terkait materi kubus 	10 menit
	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi dengan mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran serta menyimpulkan manfaat hasil pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi dengan menjawab soal kuis dan menyimpulkan hasil pembelajaran 	10 menit

		yang telah dilakukan	pada materi kubus.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan rekapitulasi hasil kuis 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menampilkan hasil dari kuis yang telah dilakukan pada media pembelajaran 2. Siswa menyimak materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya 	5 menit

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek yang di nilai	Teknik Penilaian
1	Sikap	Observasi (Jurnal)
2	Pengetahuan	Tes Objektif (latihan/kuis pada media pembelajaran)
3	Keterampilan	Tes Praktik

1. Jurnal Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama	Kejadian/Perilaku	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1						
2						
3						

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes Obyektif
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda

3. Penilaian Keterampilan

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal
1			
2			
3			

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang masuk dalam kategori perlu bimbingan. Misalnya sebagai berikut.

1. Meminta siswa untuk mempelajari kembali bagian yang belum tuntas.
2. Meminta siswa untuk bertanya kepada teman yang sudah tuntas tentang materi yang belum tuntas.
3. Memberikan lembar kerja untuk dikerjakan oleh siswa yang belum tuntas.

b. Pembelajaran Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah termasuk kategori cakap dan mahir. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. Direncanakan berdasarkan materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas.

Mengetahui/Menyetujui,

Kepala Sekolah SMP Lab Undiksha



I Made Suantra, S.Pd.

NIP. 196809101990031010

Singaraja, 2 Juli 2022


Guru Mata Pelajaran

I Made Ari Purwadi, S.Pd., M.Pd.

NIP.

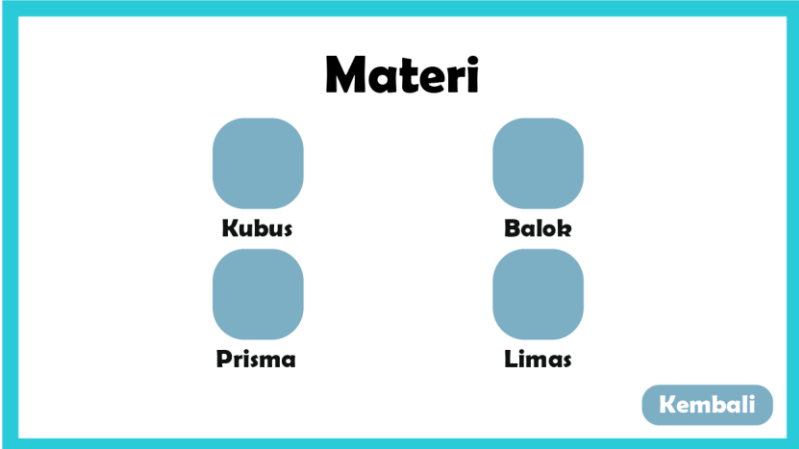





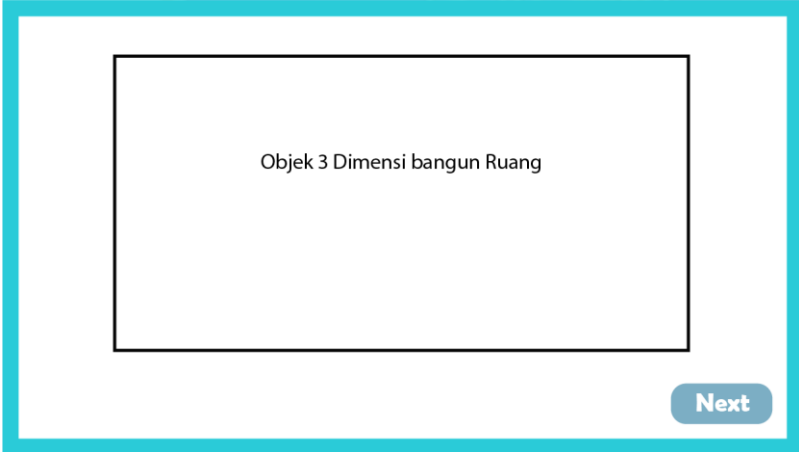

Lampiran 9 Storyboard

No	Kegiatan	Tampilan	Keterangan
1	Halaman Pembuka		<p>Bagian ini merupakan halaman awal media pembelajaran, terdapat tombol start untuk memulai media pembelajaran</p>
2	Halaman Menu Media		<p>Halaman Menu dari media yang terdapat beberapa tombol pilihan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tombol Kompetensi, untuk menuju ke halaman KD dan Indikator Pencapaian – Tombol Materi, untuk menuju ke halaman materi pembelajaran – Tombol Evaluasi, untuk menuju ke halaman evaluasi Latihan dan Kuis

			<ul style="list-style-type: none"> – Tombol Info Media, untuk menuju ke halaman profil pengembang
3	Halaman Kompetensi	 <p>The screenshot shows a white rectangular area with a thick cyan border. At the top center, the text Kompetensi Dasar is displayed in a bold, black, sans-serif font. Below this, there is a smaller white rectangular box with a thin black border containing the word Teks. In the bottom right corner of the cyan-bordered area, there is a small, rounded rectangular button with a cyan background and the word Kembali in white text.</p>	<p>Bagian ini merupakan halaman Kompetensi Dasar, tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

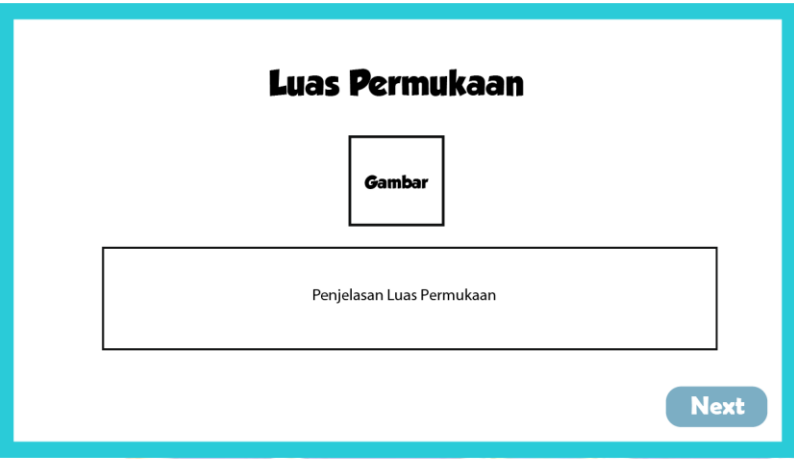




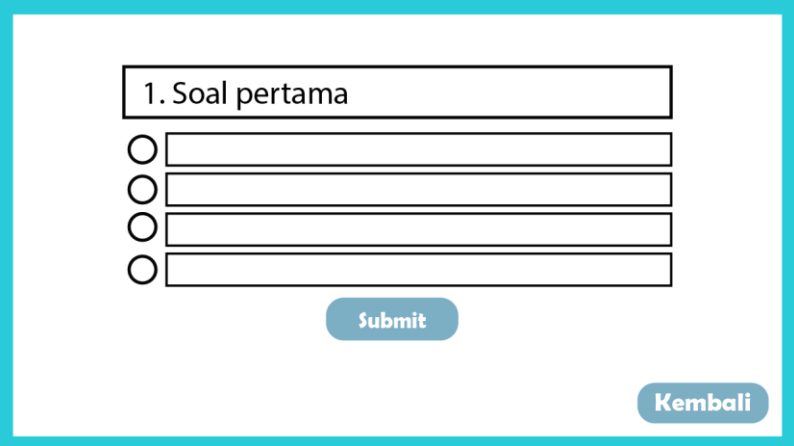
	<p>Halaman Biodata</p>	<div style="border: 2px solid cyan; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="margin: 0;">Biodata Pengembang</h2> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;">Foto</div> <div style="text-align: left;"> <p>I WAYAN DIRGANTARA Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> Kembali </div> </div>	<p>Bagian ini merupakan halaman Biodata Pengembang, terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halama sebelumnya.</p>
		<div style="border: 2px solid cyan; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="margin: 0;">Petunjuk Penggunaan</h2> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> Tombol ini berfungsi untuk <li style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> Tombol ini berfungsi untuk <li style="display: flex; align-items: center;"> Tombol ini berfungsi untuk </div> <div style="margin-top: 10px;"> Kembali </div> </div>	<p>Bagian ini merupakan halaman Petunjuk Penggunaan dari media, terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halama sebelumnya.</p>

		 <p style="text-align: center;">Materi</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  Kubus </div> <div style="text-align: center;">  Balok </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Prisma </div> <div style="text-align: center;">  Limas </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Halaman Materi yang terdapat beberapa tombol yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tombol Kubus, untuk menuju ke halaman materi kubus – Tombol Balok, untuk menuju ke halaman materi balok – Tombol Limas, untuk menuju ke halaman materi limas – Tombol Prisma, untuk menuju ke halaman materi Prisma
		 <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center; width: fit-content; margin: auto;"> <p>Objek 3 Dimensi bangun Ruang</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Halaman awal materi yang terdapat objek 3D dari contoh bangun ruang sisi datar. Tombol Next untuk menuju ke halaman selanjutnya</p>

		<p>Pilihlah salah satu pernyataan yang benar menurut anda!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Pernyataan 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Pernyataan 2</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> Next </div>	<p>Halaman Mini Game, yaitu menjawab salah satu pernyataan yang benar. Tombol Next untuk menuju ke halaman selanjutnya</p>
		<p style="text-align: center;">Unsur - unsur Bangun Ruang Sisi Datar</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">A</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">B</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">C</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">D</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">E</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">F</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">G</div> <div style="background-color: #00A0C0; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 10px;">H</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; text-align: center; margin-left: 20px;"> <p>Bangun Ruang Sisi Datar Kubus, Balok, Limas, Prisma</p> </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> Next </div>	<p>Halaman Unsur-unsur dari bangun ruang sisi datar, terdapat tombol dengan huruf objektif untuk menampilkan salah satu komponen dari unsur-unsur bangun ruang sisi datar. Tombol Next untuk menuju ke halaman selanjutnya</p>

		<p style="text-align: center;">Jaring-jaring Bangun Ruang Sisi Datar</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 20px auto;"> <p style="font-size: 8px;">Bangun Ruang Sisi Datar Kubus, Balok, Limas, Prisma</p> </div> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Next</p>	<p>Halaman Jaring-jaring yang berbentuk animasi GIF dari bangun ruang sisi datar. Tombol Next untuk menuju ke halaman selanjutnya</p>
		<p style="text-align: center;">Bangun Ruang Sisi Datar</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 20px 0;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto;">Gambar</div> <p style="background-color: #0070C0; color: white; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 5px auto;">Luas Permukaan</p> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto;">Gambar</div> <p style="background-color: #0070C0; color: white; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 5px auto;">Volume</p> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto;">Gambar</div> <p style="background-color: #0070C0; color: white; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 5px auto;">Latihan Soal</p> </div> </div> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Next</p>	<p>Halaman pilihan materi Luas Permukaan, Volume dan Latihan Soal dari materi bangun ruang sisi datar, tombol tersebut untuk menuju ke halaman jenis materi atau latihan soal.</p>

			<p>Halaman Materi Luas Permukaan dari bangun ruang sisi datar</p>
			<p>Halaman Evaluasi yang terdapat dua pilihan tombol yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tombol Latihan, untuk menuju ke halaman evaluasi Latihan- Tombol Kuis, untuk menuju ke halaman evaluasi Kuis

		 <p>Selamat Mengerjakan!</p> <p>Nama Lengkap</p> <p>Mulai</p> <p>Kembali</p>	<p>Halaman Login sebelum mengerjakan soal latihan atau kuis dengan memasukkan nama lengkap dan tombol Mulai untuk memulai mengerjakan soal.</p>
		 <p>1. Soal pertama</p> <p><input type="radio"/> _____</p> <p><input type="radio"/> _____</p> <p><input type="radio"/> _____</p> <p><input type="radio"/> _____</p> <p>Submit</p> <p>Kembali</p>	<p>Halaman Soal evaluasi dalam bentuk pilihan objektif.</p>

		<p style="text-align: center;">Hasil Kuis</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"><p>I Wayan Dirgantara</p><p>Nilai Kuis : 80</p><p>Nilai KKM : 75</p></div> <p style="text-align: right;">Kembali</p>	<p>Halaman Hasil dari evaluasi Kuis yang menampilkan Nama Lengkap, Nilai dan Nilai KKM</p>
--	--	---	--



Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu: (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan intruksi dan keaktualan materi	5
		Referensi dan keterbaharuan materi	4
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan kejelasan informasi	7,8
		Bahasa	6,9
3	Penyajian	Kemampuan penyajian	10
		Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
		Kesesuaian ilustrasi gambar, video, dan animasi	12, 13, 14
		Interaktivitas (stimulus dan respon)	11

Lampiran 11 Angket Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : Rabu, 16 November 2022
Validator : I Wayan Wiana, S. Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
KELAYAKAN ISI			
1	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan KI dan KD	✓	
2	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
5	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam media pembelajaran	✓	

Komentar/Saran : Untuk KD sudah sesuai, namun perlu ditambahkan indikator pembelajarannya.			
KEBAHASAAN			
6	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar dalam media pembelajaran	✓	
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓	
9	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam media pembelajaran	✓	
Komentar/Saran : Penyajian kebahasaan sudah sesuai dan sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami			
PENYAJIAN			
10	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
11	Interaktivitas dalam media pembelajaran	✓	

12	Kesesuaian penyajian gambar penunjang dengan materi dalam media pembelajaran	✓	
13	Kesesuaian penyajian objek 3 Dimensi bangun ruang sisi datar dalam media pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓	
15	Soal latihan/evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
Komentor/Saran : <i>Penyajian sudah bagus dan menarik bisa ditambahkan gambar di awal media</i>			

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

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

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 16 November 2022

Mengetahui dan Menyetujui

! Wayan Wiana, S.Pd

ANGKET UJI AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA

Hari/Tanggal : *Rabu, 25 Januari 2023*

Validator : *1 Wayan Wiana, S.Pd*

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
KELAYAKAN ISI			
1	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan KI dan KD	✓	
2	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
5	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam media pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
..... <i>Sudah sesuai dengan revisi</i>			
.....			
.....			
KEBAHASAAN			
6	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar dalam media pembelajaran	✓	
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓	
9	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam media pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
..... <i>Sudah sesuai materi sebelumnya</i>			
.....			
.....			
PENYAJIAN			
10	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
11	Interaktivitas dalam media pembelajaran	✓	

12	Kesesuaian penyajian gambar penunjang dengan materi dalam media pembelajaran	✓	
13	Kesesuaian penyajian objek 3 Dimensi bangun ruang dalam media pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓	
15	Soal latihan/evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
<i>Materi disajikan dgn jelas</i>			
.....			
.....			

Kesimpulan :


Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai komentar/saran
3. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui


 I. Wayan Wiadana, S.Pd
 NY -

ANGKET UJI AHLI ISI

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : 23 November 2022

Validator : Puhi Kartika Dwi

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
KELAYAKAN ISI			
1	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan KI dan KD	✓	
2	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan indikator pencapaian pembelajaran		✓
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
5	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam media pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
.....			
Kasus Materi worth salah			
.....			
.....			
KEBAHASAAN			
6	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar dalam media pembelajaran	✓	
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓	
9	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam media pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
PENYAJIAN			
10	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran		✓
11	Interaktivitas dalam media pembelajaran	✓	

12	Kesesuaian penyajian gambar penunjang dengan materi dalam media pembelajaran		✓
13	Kesesuaian penyajian objek 3 Dimensi bangun ruang sisi datar dalam media pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓	
15	Soal latihan/evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓
<p>Komentar/Saran :</p> <p><i>rubrik → rubrik : bangun</i> <i>Pakekapa bangun ferbapat</i></p> <p><i>rti → rti/c</i> <i>kesahan hitung</i></p> <p><i>diagonal bidang → diagonal 4 sm</i></p>			

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

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

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui


 Puhi..... Kariba Dewi, S. Pd., M. Sc.

ANGKET UJI AHLI ISI

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : 28 November 2022

Validator : Rho Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
KELAYAKAN ISI			
1	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan KI dan KD	✓	
2	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓	
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
5	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam media pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
KEBAHASAAN			
6	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar dalam media pembelajaran	✓	
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓	
9	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam media pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
PENYAJIAN			
10	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓	
11	Interaktivitas dalam media pembelajaran	✓	

12	Kesesuaian penyajian gambar penunjang dengan materi dalam media pembelajaran	✓	
13	Kesesuaian penyajian objek 3 Dimensi bangun ruang dalam media pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓	
15	Soal latihan/evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi .
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai komentar/saran
3. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui

.....
Pdt. Korteu Dew

Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas, (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran	Kesuaian penggunaan teks	1, 2
		Kesuaian penggunaan warna	3
		Grafis	4, 5, 6, 7, 8, 9
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	10, 11
		Kelengkapan Fitur	12,13
		Jenjang Pendidikan pengguna	14
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	15
		Ketepatan urutan aktivitas dalam konten pembelajaran interaktif	16
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	17, 18

Lampiran 13 Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

ANGKET UJI AHLI DESAIN-MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 BANGUN RUANG SISI DATAR PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII
DI SMP LAB UNDIKSHA

Hari/Tanggal : Selasa / 29 - 11 - 2022

Validator : 1 Kerut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN			
1	Ketepatan pemilihan font dan ukuran yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
2	Ketepatan dalam pengetikan teks dalam media pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian komposisi warna background dengan huruf dalam media pembelajaran	✓	
4	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran	✓	
5	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran	✓	
6	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
7	Kualitas tampilan 3 Dimensi yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kualitas audio yang digunakan dalam media	✓	

	pembelajaran		
9	Komposisi pada media pembelajaran sudah menarik	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
.....			
INTERAKTIVITAS			
10	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran		✓
11	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran		✓
12	Fungsi tombol pada media pembelajaran sudah berjalan dengan baik	✓	
13	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran		✓
14	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
Komentar/Saran :			
- Menu yg bisa diklik buatkan seperti button			
- Tambahkan tombol exit ke waktu			
- Masukkan Gif pada model jaring-jaring			
.....			
MODEL PEMBELAJARAN			
15	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam media pembelajaran	✓	
16	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media sudah sesuai dengan topik pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
EVALUASI			
17	Kesesuaian soal latihan dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
18	Kesesuaian jenis soal latihan dan evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			
- Tombol (X) ganti menjadi keluar media.			
.....			
.....			

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai komentar/saran
3. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui

Afint
1. Ketut Andika Pradnyana

ANGKET UJI AHLI DESAIN-MEDIA PEMBELAJARAN
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
 ARTICULATE STORYLINE 3 BANGUN RUANG SISI DATAR PADA
 MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII
 DI SMP LAB UNDIKSHA

Hari/Tanggal : Selasa, 13 - 12 - 2022
 Validator : I Ketut Andika Prabngana, Ph.D. M. Pd

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN			
1	Ketepatan pemilihan font dan ukuran yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
2	Ketepatan dalam pengetikan teks dalam media pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian komposisi warna background dengan huruf dalam media pembelajaran	✓	
4	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran	✓	
5	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran	✓	
6	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
7	Kualitas tampilan 3 Dimensi yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kualitas audio yang digunakan dalam media	✓	

	pembelajaran		
9	Komposisi pada media pembelajaran sudah menarik	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
.....			
INTERAKTIVITAS			
10	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran	✓	
11	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
12	Fungsi tombol pada media pembelajaran sudah berjalan dengan baik	✓	
13	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
14	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
.....			
MODEL PEMBELAJARAN			
15	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam media pembelajaran	✓	
16	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media sudah sesuai dengan topik pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
EVALUASI			
17	Kesesuaian soal latihan dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
18	Kesesuaian jenis soal latihan dan evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			

Kesimpulan :

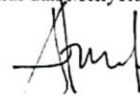
Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai komentar/saran
3. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui



.....
Kerui Andika Pradnyana . M.Pd

ANGKET UJI AHLI DESAIN-MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 BANGUN RUANG SISI DATAR PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII
DI SMP LAB UNDIKSHA

Hari/Tanggal : 30 Nopember 2022

Validator : Luh Putu Elsa Damayanti, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN			
1	Ketepatan pemilihan font dan ukuran yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
2	Ketepatan dalam pengetikan teks dalam media pembelajaran		✓
3	Kesesuaian komposisi warna background dengan huruf dalam media pembelajaran	✓	
4	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran	✓	
5	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran	✓	
6	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
7	Kualitas tampilan 3 Dimensi yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kualitas audio yang digunakan dalam media	✓	

Monu Media²

	pembelajaran		
9	Komposisi pada media pembelajaran sudah menarik	✓	
Komentor/Saran : ①. Bagian garing - garing kubus, hilangkan kerangka kubusnya. ②. Luas permukaan, kerangka dihilangkan ③. Menghitung luas permukaan (gambar kubus) warnanya di susutkan & yg terlihat detail kubus. ④. Visualisasi gambar balok & yg mangenal pada rumus luas p.			
10	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran	✓	
11	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
12	Fungsi tombol pada media pembelajaran sudah berjalan dengan baik	✓	
13	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
14	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan pengguna		✓
Komentor/Saran : ①. Saat mengulang, dan gambar benar, melihat pem- bahasan dihilangkan, kecuali jika jaw. salah. ②. Ada sound kharisan sifit - sifit dan peralihan menuju pembahasan sifit - sifit.			
MODEL PEMBELAJARAN			
15	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam media pembelajaran	✓	
16	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media sudah sesuai dengan topik pembelajaran	✓	

Perlu visualis-
 asy lebih detail
 untuk meng-
 rkan konsep
 B.P.
 dan ditambah
 kan tombol
 skip

Komentar/Saran :			
①. jenis jenis priksa, saat diklir isikan tampa indikator.			
②.			
EVALUASI			
17	Kesesuaian soal latihan dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
18	Kesesuaian jenis soal latihan dan evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			
Cari penerus hubung Evaluasi			


Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

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

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 30 November 2022
Mengetahui dan Menyetujui


Luh Putu Elen Damayanthi

ANGKET UJI AHLI DESAIN-MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 BANGUN RUANG SISI DATAR PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII
DI SMP LAB UNDIKSHA

Hari/Tanggal : 15 Desember 2022

Validator : Luh Puh Eka Damayanthi, S.Pd. M.Pd

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

NO	ASPEK PENILAIAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN			
1	Ketepatan pemilihan font dan ukuran yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
2	Ketepatan dalam pengetikan teks dalam media pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian komposisi warna background dengan huruf dalam media pembelajaran	✓	
4	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran	✓	
5	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran	✓	
6	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
7	Kualitas tampilan 3 Dimensi yang digunakan dalam media pembelajaran	✓	
8	Kualitas audio yang digunakan dalam media	✓	

	pembelajaran		
9	Komposisi pada media pembelajaran sudah menarik	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
INTERAKTIVITAS			
10	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran	✓	
11	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
12	Fungsi tombol pada media pembelajaran sudah berjalan dengan baik	✓	
13	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
14	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
MODEL PEMBELAJARAN			
15	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam media pembelajaran	✓	
16	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media sudah sesuai dengan topik pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
EVALUASI			
17	Kesesuaian soal latihan dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
18	Kesesuaian jenis soal latihan dan evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			

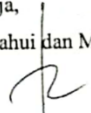
Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan ;

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

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja,
Mengetahui dan Menyetujui


.....
Wih Putu Eka Damayanti

Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji cobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	3,13
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /mudah digunakan	6,15
		Fitur	4, 12
3	Tampilan	Ilustrasi, Gambar dan animasi	1,5,9
4	Pembelajaran	Motivasi	7,8,14
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran	10,11

Lampiran 15 Angket Uji Coba Perorangan

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Perorangan

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA**

Pengantar :

Pernyataan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran bangun ruang sisi datar pada mata pelajaran Matematika kelas VIII.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap *

Ayu Komang Witri Wulan Cahyani

No Absen *

2

Kelas *

8.2



1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *Articulate Storyline 3* sangat menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan motivasi belajar saya. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Komentar/Saran *

Saya suka mediana dan menjadi inovasi baru dalam pelajaran matematika ini

Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> sangat menarik	5	4	5
2	Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	4	5
3	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	4	5
4	Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi	5	4	5
5	Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar	5	4	5
6	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	5	4	4
7	Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	5	4	5
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mampu meningkatkan motifasi belajar saya.	5	4	5
9	Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	5	4	5

10	Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket	4	4	4
11	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika	5	4	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran	5	4	5
13	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran	4	4	4
14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	5	4	5
15	Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	4	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		75	60	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75
Persentase per-subjek (%)		100%	80%	96%
Persentase keseluruhan subjek (%)		92%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Kelompok Kecil

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA

Pengantar :

Pernyataan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran bangun ruang sisi datar pada mata pelajaran Matematika kelas VIII.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap *

GEDE DANAN HARTAYASA

No Absen *

4

Kelas *

8.2



1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *Articulate Storyline 3* sangat menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan motivasi belajar saya. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Komentar/Saran *

Mediannya bagus membuat saya senang belajar matematika

Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> sangat menarik	5	5	5	4	5	5	5	4	5
2	Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	4	5	4	4	5	5	4	5
3	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	4	5	4	4	5	4	4	5
4	Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi	5	4	5	4	4	5	4	4	5
5	Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar	5	4	5	4	5	5	5	4	5
6	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	5	4	4	4	4	4	3	4	4
7	Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	5	5	5	4	5	5	5	4	5
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mampu meningkatkan motivasi belajar saya.	5	5	5	4	5	5	4	4	5
9	Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	5	5	5	4	4	5	4	4	5

10	Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika	5	5	5	4	5	5	5	4	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	4	5
13	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran	5	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	4	5
15	Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	5	4	5	4	5	5	4	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		74	65	72	60	66	72	64	60	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		99 %	87 %	96 %	80 %	88 %	96 %	85 %	80 %	96 %
Persentase keseluruhan subjek (%)		90%								
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid								

Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Lapangan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA

Pengantar :

Pernyataan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran bangun ruang sisi datar pada mata pelajaran Matematika kelas VIII.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap *

K. Dinara Savina

No Absen *

11

Kelas *

8.2



1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *Articulate Storyline 3* sangat menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan motivasi belajar saya *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Komentar/Saran *

Saya lebih mudah memahami materi dengan media ini. Terimakasih kak sudah buatin media pembelajarannya, semoga sukses kedepannya

Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis Articulate Storyline 3 sangat menarik	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	
2	Penyajian materi yang tersedia dalam media pembelajaran sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	
3	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	
4	Fitur yang terdapat pada media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	
5	Penggunaan animasi 3D membantu saya mengetahui secara nyata bentuk bangun ruang sisi datar	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	
6	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	1	4	4	5	3	4	5	4	4	3	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4
7	Saya sangat senang dan semangat saat pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 mampu meningkatkan motifasi belajar saya.	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	

9	Penggunaan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4
10	Materi yang terdapat pada media pembelajaran membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket	1	4	4	4	5	4	4	4	1	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5
11	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar matematika	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4
12	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4
13	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar bangun ruang sisi datar melalui media pembelajaran	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
15	Interaktivitas pada media pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
Jumlah Skor Per-Responden		64	60	72	67	62	73	67	72	57	59	73	72	75	71	71	69	62	64	60	72	72	62	69	64
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		85%	80%	96%	89%	83%	97%	89%	96%	76%	79%	97%	96%	100%	95%	95%	92%	83%	85%	80%	96%	96%	83%	92%	85%
Persentase keseluruhan subjek (%)		89%																							
Kualifikasi		Valid																							

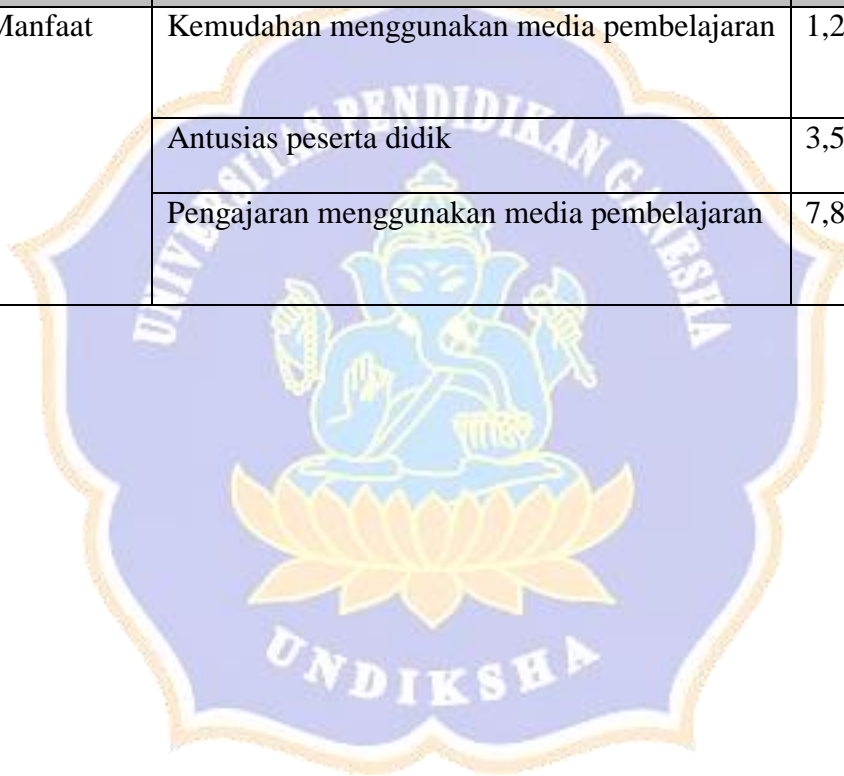


Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran	7,8,9



Lampiran 22 Angket Uji Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP LAB UNDIKSHA**

Nama : 1 Wayan Wfana. S. P2
 NIP : -
 Hari/Tanggal : Senin / 23 Januari 2023

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut antara lain :

SS	S	KS	TS	STS
----	---	----	----	-----

Keterangan :

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate</i>	✓				

	<i>Storyline 3</i> dalam menyampaikan materi bangun ruang sisi datar pada mata pelajaran Matematika kelas VIII					
2	Dengan adanya media pembelajaran bangun ruang sisi datar ini mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa	✓				
3	Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bangun ruang sisi datar	✓				
4	Konten materi dalam media pembelajaran bangun ruang sisi datar sangat menarik dan mudah dipahami	✓				
5	Media pembelajaran belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					✓
6	Dengan menggunakan media pembelajaran penilaian siswa menjadi lebih mudah	✓				
7	Pembelajaran bangun ruang sisi datar menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
8	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten yang terdapat dalam media pembelajaran pada saat mengajar					✓
9	Konten pada media pembelajaran ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
10	Dengan adanya media pembelajaran ini, intensitas belajar siswa menjadi meningkat	✓				

Komentar/Saran :

Metode pembelajaran ini sudah sangat praktis dan sangat membantu saya memberikan pemahaman tentang bangun ruang sisi datar kepada siswa

Singaraja,.....

Responden,



Wayan Wiwana, S.Pd
NIP -

Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI



Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Matematika



Uji Validasi Isi Pembelajaran



Uji Validasi Media dan Desain Pembelajaran



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan