

# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi

### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Persamaan Garis Lurus

Kelas : VIII

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah. Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disampaikan	2	1, 2	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan materi	5	3, 4, 5, 6, 7	<i>Checklist</i>
2.	Kesesuaian Bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan	3	8, 9, 10	<i>Checklist</i>

## Lampiran 2. Lembar Instrumen Penilaian Materi

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator :  
Jabatan :  
Nama Instansi :

#### PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrument ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek () pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)  
TS : Tidak Setuju (skor 2)  
KS : Kurang Setuju (skor 3)  
S : Setuju (skor 4)  
SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna					
3.	Materi yang disajikan lengkap					
4.	Materi yang disajikan sistematis					
5.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
6.	Materi yang disajikan disertai dengan contoh					
7.	Penyajian materi disertai dengan latihan, tugas atau evaluasi					
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>						
8.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
10.	Kalimat yang digunakan efektif atau tidak menimbulkan makna ganda					

#### SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi  
Catatan:
2. Media Valid Dengan Revisi  
Catatan:
3. Media Tidak Valid/Harus Diganti  
Catatan:

Singaraja,

2022

Validator

### Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media

#### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Persamaan Garis Lurus

Kelas/Semester : VIII/1

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah. Item	Bentuk Instrumen
1.	Desain	Kesesuaian desain tampilan media	4	<i>Checklist</i>
		Konsistensi navigasi dan tombol	5	<i>Checklist</i>
		Ukuran, warna, jenis font	3	<i>Checklist</i>
2.	Audio	Musik Pengiring ( <i>background</i> )	2	<i>Checklist</i>
		Kejelasan audio	1	<i>Checklist</i>
3.	Video	Kesesuaian video dengan materi	1	<i>Checklist</i>
		Kualitas video	1	<i>Checklist</i>

4.	Animasi	Pengaturan animasi	3	<i>Checklist</i>
5.	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan	3	<i>Checklist</i>



## Lampiran 4. Lembar Instrumen Penilaian Media

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator :  
Jabatan :  
Nama Instansi :

#### PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isi pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

#### A. INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS

<b>Aspek Desain</b>						
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna					
2.	Desain tampilan menarik <i>user/siswa</i>					
3.	<i>Background</i> pada media memiliki warna yang tepat					
4.	Gambar dalam media sesuai dengan materi yang disajikan					
5.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media					
6.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna					
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat					
8.	Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten					
9.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi					
10.	Font/jenis huruf yang digunakan memiliki warna yang tepat					
11.	Ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan seterusnya)					
12.	Jenis huruf yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang disajikan					
<b>Aspek Audio</b>						
13.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik					
14.	Memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang					
<b>Aspek Video</b>						
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran					
16.	Resolusi video yang disajikan dalam media berkualitas tinggi					
<b>Aspek Animasi</b>						
17.	Penyajian animasi pembuka dan isi pada media sesuai					

18.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan					
19.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan					
<b>Aspek Kemudahan Pengguna</b>						
20.	Media yang digunakan sederhana dalam pengoperasiannya					
21.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri					
22.	Media dapat digunakan dalam berbagai perangkat					

## SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi
2. Media Valid Dengan Revisi
3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:



Singaraja,

2023

Validator

## Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Literasi Matematika Siswa

### KISI-KISI SOAL TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP  
Lurus Materi Pokok : Persamaan Garis

Kelas/Semester : VIII/I Bentuk Soal : Uraian

Mata Pelajaran : Matematika Alokasi Waktu:

Kompetensi Dasar dan Indikator:

No	Indikator Kemampuan Literasi Matematika	Nomor Soal
1	Siswa dapat menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan soal dan menyelesaikan masalah yang kontekstual.	1-4
2	Siswa dapat menginterpretasikan masalah dan menyelesaikannya dengan rumus.	1-4
3	Siswa dapat melaksanakan prosedur dengan baik dalam penyelesaian soal dan mampu memilih strategi dalam penyelesaian masalah pada soal.	1-4
4	Siswa dapat bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintegrasikan representasi yang berbeda kemudian menghubungkan suatu masalah dengan kehidupan sehari-hari.	1-4
5	Siswa dapat bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan permasalahan yang rumit	1-4

6	Siswa menggunakan penalaran dalam penyelesaian suatu permasalahan matematis, membuat generalisasi, merumuskan kemudian komunikasikan seluruh hasil temuannya.	1-4
---	---	-----



**Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Tes Kemampuan Literasi Matematika Siswa**

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA**

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
 NIM : 1813011102  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
 Nama Validator :  
 Jabatan :  
 Nama Instansi :

**A. PETUNJUK**

7. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
8. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
9. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
10. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
11. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
12. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

**B. PENILAIAN**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Kisi-kisi dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang penilaian butir soal tes kemampuan literasi matematika		
2.	Petunjuk pengerjaan dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami		
3.	Pedoman penskoran disusun dengan jelas sehingga menghindari subjektivitas pengkoreksian tes		
4.	Pedoman penskoran sesuai dengan indikator kemampuan literasi matematika		

No.	Penilaian	Keterangan
-----	-----------	------------

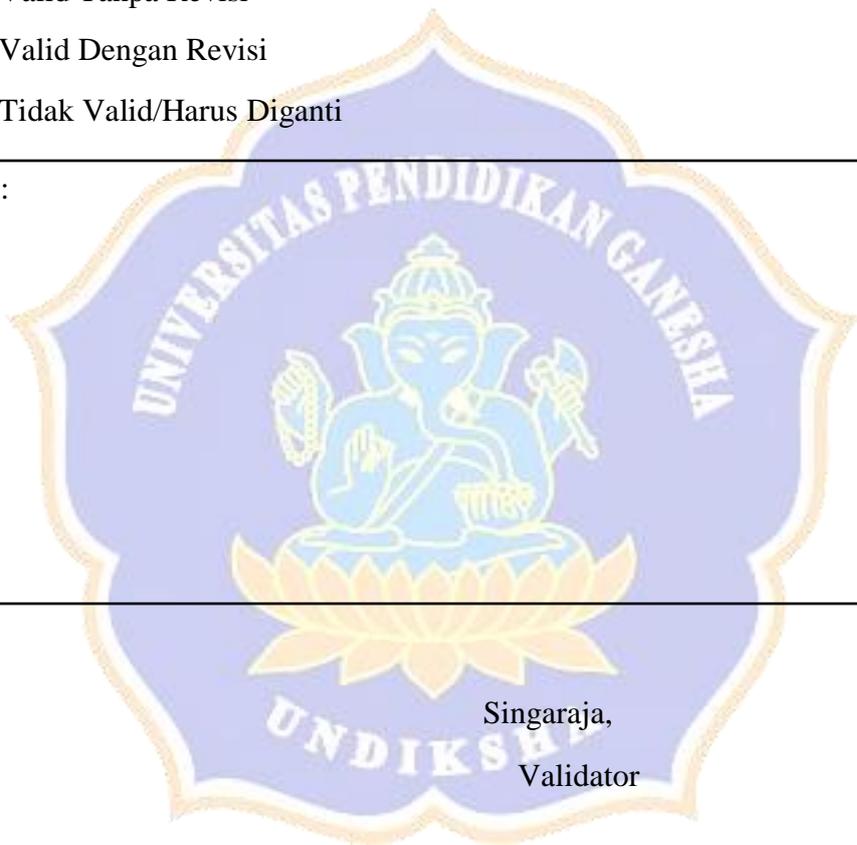
Butir	Valid	Tidak Valid	
1.			
2.			
3.			
4.			

## SIMPULAN

Secara umum instrumen tes kemampuan literasi matematika dinyatakan:

4. Valid Tanpa Revisi
5. Valid Dengan Revisi
6. Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:



Singaraja,  
Validator

2023

## Lampiran 7. Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya mendapatkan pengetahuan baru yang lebih mendalam					
2.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan permasalahan sehari-hari					
3.	Saat mempelajari materi menggunakan media pembelajaran, saya merasa bosan dan tidak mau mencari informasi yang lebih banyak tentang materi					
4.	Saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, mendorong saya untuk lebih berani berpendapat atau mengemukakan pendapat					
5.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif akan membosankan ketika dilaksanakan di luar kelas					
6.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi semangat belajar					

7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, membuat saya takut bertanya dan/atau mengungkapkan pendapat					
8.	Saya merasa mudah mengerti dengan konsep pada materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
9.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif saya tidak mendapatkan pengetahuan baru					
10.	Sampul, gambar, dan animasi yang ada di media pembelajaran interaktif menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar					
11.	Saya merasa kesulitan dan/atau tidak bisa memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif					
12.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menyenangkan di luar kelas					
13.	Sampul, gambar, dan animasi pada media pembelajaran interaktif membosankan dan/atau tidak menarik					
14.	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semakin bingung dengan materi					
15.	Materi dan gambar yang disajikan pada media pembelajaran interaktif tidak ada hubungannya satu sama lain					

## Lampiran 8. Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif

### ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi persamaan garis lurus kepada siswa di kelas					
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif					
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, saya merasa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif					
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saya merasa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas					

6.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi betah mengajar di kelas					
7.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, mempersulit saya dalam memaparkan materi-materi					
8.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, intensitas belajar siswa dalam mata pelajaran persamaan garis lurus saya meningkat					

**Komentar dan Saran**



## Lampiran 9. Lembar Instrumen Penilaian Materi Ahli Materi 1

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.  
Jabatan : Dosen Matematika  
Nama Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (D) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)  
TS : Tidak Setuju (skor 2)  
KS : Kurang Setuju (skor 3)  
S : Setuju (skor 4)  
SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna					✓
3.	Materi yang disajikan lengkap					✓
4.	Materi yang disajikan sistematis					✓
5.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami				✓	
6.	Materi yang disajikan disertai dengan contoh					✓
7.	Penyajian materi disertai dengan latihan, tugas atau evaluasi					✓
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>						
8.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
10.	Kalimat yang digunakan efektif atau tidak menimbulkan makna ganda					✓

#### SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi  
Catatan:
  
2. Media Valid Dengan Revisi  
Catatan:
  
3. Media Tidak Valid/Harus Diganti  
Catatan:

Singaraja, 2023

Validator



Ritu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

## Lampiran 10. Lembar Instrumen Penilaian Materi Ahli Materi 2

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Ni Ketut Artiniasih, S.Pd.  
Jabatan : Guru Matematika  
Nama Instansi : SMP N 1 Singaraja

#### PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrument ini erupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (□) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)  
TS : Tidak Setuju (skor 2)  
KS : Kurang Setuju (skor 3)  
S : Setuju (skor 4)  
SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna					✓
3.	Materi yang disajikan lengkap					✓
4.	Materi yang disajikan sistematis					✓
5.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					✓
6.	Materi yang disajikan disertai dengan contoh					✓
7.	Penyajian materi disertai dengan latihan, tugas atau evaluasi					✓
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>						
8.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
10.	Kalimat yang digunakan efektif atau tidak menimbulkan makna ganda					✓

#### SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi  
Catatan:
  
2. Media Valid Dengan Revisi  
Catatan:
  
3. Media Tidak Valid/Harus Diganti  
Catatan:

Singaraja,

2023

Validator



### Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi

No. Angket	Ahli 1	Ahli 2
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	4	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	4	5
10	4	5
TOTAL SKOR	46	50
RATA-RATA	92	100
RATA-RATA KESELURUHAN	96%	
KETERANGAN	Layak	

## Lampiran 12. Lembar Instrumen Penilaian Media Ahli Media 1

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

#### OLEH AHLI MEDIA

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.  
Jabatan : Dosen Jurusan Matematika  
Nama Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isi pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)  
TS : Tidak Setuju (skor 2)  
KS : Kurang Setuju (skor 3)  
S : Setuju (skor 4)  
SS : Sangat Setuju (skor 5)

### A. INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Desain</b>						
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna				✓	
2.	Desain tampilan menarik user/siswa				✓	
3.	Background pada media memiliki warna yang tepat					✓
4.	Gambar dalam media sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
5.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media				✓	
6.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna				✓	
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat				✓	
8.	Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten				✓	
9.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi				✓	
10.	Font/jenis huruf yang digunakan memiliki warna yang tepat				✓	
11.	Ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan seterusnya)				✓	
12.	Jenis huruf yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang disajikan				✓	
<b>Aspek Audio</b>						
13.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik				✓	
14.	Memiliki perpaduan <i>background</i> yang seimbang				✓	
<b>Aspek Video</b>						
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
16.	Resolusi video yang disajikan dalam media berkualitas tinggi				✓	
<b>Aspek Animasi</b>						
17.	Penyajian animasi pembuka dan isi pada media sesuai				✓	
18.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan					✓
19.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan				✓	
<b>Aspek Kemudahan Pengguna</b>						
20.	Media yang digunakan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
21.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri				✓	



## Lampiran 13. Lembar Instrumen Penilaian Media Ahli Media 2

### LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Made Juniantari, S.Pd., M.Pd.  
Jabatan : Dosen Jurusan Matematika  
Nama Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### PETUNJUK

7. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
8. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
9. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
10. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isi pada kolom saran penilaian materi
11. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
12. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### KETERANGAN:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

#### B. INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Desain</b>						

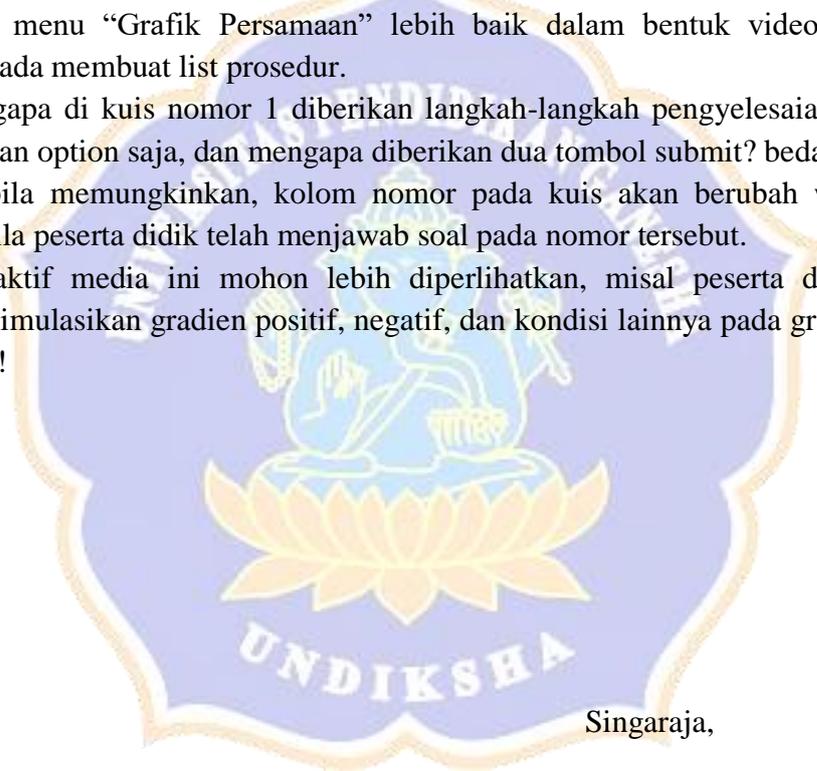
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna				✓	
2.	Desain tampilan menarik <i>user/siswa</i>				✓	
3.	<i>Background</i> pada media memiliki warna yang tepat				✓	
4.	Gambar dalam media sesuai dengan materi yang disajikan			✓		
5.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media				✓	
6.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna					✓
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat					✓
8.	Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten					✓
9.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi					✓
10.	Font/jenis huruf yang digunakan memiliki warna yang tepat					✓
11.	Ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan seterusnya)					✓
12.	Jenis huruf yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang disajikan					✓
<b>Aspek Audio</b>						
13.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik				✓	
14.	Memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang				✓	
<b>Aspek Video</b>						
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran			✓		
16.	Resolusi video yang disajikan dalam media berkualitas tinggi			✓		
<b>Aspek Animasi</b>						
17.	Penyajian animasi pembuka dan isi pada media sesuai				✓	
18.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan				✓	
19.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan				✓	
<b>Aspek Kemudahan Pengguna</b>						
20.	Media yang digunakan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
21.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri					✓
22.	Media dapat digunakan dalam berbagai perangkat					✓

## SIMPULAN

7. Media Valid Tanpa Revisi
8. Media Valid Dengan Revisi
9. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

1. Tombol *play* pada slide pertama hendaknya di posisinya di tengah-tengah *scene opening* (Gunakan tombol notasi tombol *play* yang umum).
2. Selanjutnya pada scene selanjutnya gunakan tombol back dan next (Gunakan arrow back dan next yang umum digunakan, letakkan di posisi pojok kiri atau kanan bawah).
3. Tanda seru (!) adalah tanda suruhan, perhatikan kalimat yang menggunakan tanda seru yang tidak semestinya.
4. Masalah awal hendaknya realistis dengan *background* dan tidak terlalu banyak pemecahan *scene*, apabila memungkinkan berikan ilustrasi gambar!
5. Hiden pembahasan intermezzo, karena ini memungkinkan peserta didik tidak mengikuti alur pada main menu!
6. Narasikan dengan memberikan pendahuluan sebelum list. Misal, melalui media..... peserta didik diharapkan dapat.....
7. Pada menu “Grafik Persamaan” lebih baik dalam bentuk video tutorial, daripada membuat list prosedur.
8. Mengapa di kuis nomor 1 diberikan langkah-langkah penyelesaian? cukup berikan option saja, dan mengapa diberikan dua tombol submit? bedanya apa?
9. Apabila memungkinkan, kolom nomor pada kuis akan berubah warnanya apabila peserta didik telah menjawab soal pada nomor tersebut.
10. Interaktif media ini mohon lebih diperlihatkan, misal peserta didik bisa mensimulasikan gradien positif, negatif, dan kondisi lainnya pada grafik garis lurus!



Singaraja,

2023

Validator

Made Juniantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706062015042001

#### Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Media

No. Angket	Ahli 1	Ahli 2
1	4	4
2	4	4
3	5	4
4	4	3
5	4	4
6	4	5
7	4	5
8	4	5
9	4	5
10	4	5
11	4	5
12	4	5
13	4	4
14	4	4
15	4	3
16	4	3
17	4	4
18	5	4
19	4	4
20	4	5
21	4	5
22	4	5

TOTAL SKOR	90	95
RATA-RATA	82	86
RATA-RATA KESELURUHAN	84 %	
KETERANGAN	Layak	



**Lampiran 15. Hasil Angket Respon Siswa**

KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	JUMLAH SKOR	Persentase	Keterangan
R1	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64	85,33	Praktis
R2	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	61	81,33	Praktis
R3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	64	85,33	Praktis
R4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	60	80,00	Praktis
R5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	62	82,67	Praktis
R6	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	5	4	65	86,67	Praktis
R7	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	68	90,67	Praktis
R8	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	69	92,00	Praktis
R9	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	70	93,33	Praktis
R10	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62	82,67	Praktis
R11	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	67	89,33	Praktis
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	65	86,67	Praktis
R13	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	67	89,33	Praktis
R14	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	69	92,00	Praktis
R15	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	65	86,67	Praktis
R16	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	62	82,67	Praktis
R17	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	62	82,67	Praktis
R18	4	5	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80,00	Praktis
R19	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	61	81,33	Praktis
R20	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	64	85,33	Praktis
R21	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	69	92,00	Praktis

R22	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	69	92,00	Praktis
R23	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	67	89,33	Praktis
R24	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	70	93,33	Praktis
R25	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	65	86,67	Praktis
R26	5	4	2	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	63	84,00	Praktis
R27	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	62	82,67	Praktis
R28	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	61	81,33	Praktis
R29	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	69	92,00	Praktis
R30	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	3	59	78,67	Cukup Praktis
R31	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	54	72,00	Cukup Praktis
R32	3	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	3	61	81,33	Praktis
<b>Rata-rata</b>																<b>64,25</b>	<b>85,67</b>	<b>Praktis</b>



## Lampiran 16. Angket Respon Siswa

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya mendapatkan pengetahuan baru yang lebih mendalam				✓	
2.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan permasalahan sehari-hari					✓
3.	Saat mempelajari materi menggunakan media pembelajaran, saya merasa bosan dan tidak mau mencari informasi yang lebih banyak tentang materi	✓				
4.	Saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, mendorong saya untuk lebih berani berpendapat atau mengemukakan pendapat				✓	
5.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif akan membosankan ketika dilaksanakan di luar kelas	✓				

6.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi semangat belajar					✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, membuat saya takut bertanya dan/atau mengungkapkan pendapat	✓				
8.	Saya merasa mudah mengerti dengan konsep pada materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					✓
9.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif saya tidak mendapatkan pengetahuan baru	✓				
10.	Sampul, gambar, dan animasi yang ada di media pembelajaran interaktif menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar					✓
11.	Saya merasa kesulitan dan/atau tidak bisa memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif	<del>✓</del>	✓			
12.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menyenangkan di luar kelas					✓
13.	Sampul, gambar, dan animasi pada media pembelajaran interaktif membosankan dan/atau tidak menarik		✓			
14.	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semakin bingung dengan materi	✓				
15.	Materi dan gambar yang disajikan pada media pembelajaran interaktif tidak ada hubungannya satu sama lain	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF**

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya mendapatkan pengetahuan baru yang lebih mendalam				✓	
2.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan permasalahan sehari-hari					✓
3.	Saat mempelajari materi menggunakan media pembelajaran, saya merasa bosan dan tidak mau mencari informasi yang lebih banyak tentang materi		✓			
4.	Saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, mendorong saya untuk lebih berani berpendapat atau mengemukakan pendapat				✓	
5.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif akan membosankan ketika dilaksanakan di luar kelas	✓				

6.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi semangat belajar					✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, membuat saya takut bertanya dan/atau mengungkapkan pendapat	✓				
8.	Saya merasa mudah mengerti dengan konsep pada materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
9.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif saya tidak mendapatkan pengetahuan baru	✓				
10.	Sampul, gambar, dan animasi yang ada di media pembelajaran interaktif menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar				✓	
11.	Saya merasa kesulitan dan/atau tidak bisa memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif	✓				
12.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menyenangkan di luar kelas				✓	
13.	Sampul, gambar, dan animasi pada media pembelajaran interaktif membosankan dan/atau tidak menarik		✓			
14.	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semakin bingung dengan materi	✓				
15.	Materi dan gambar yang disajikan pada media pembelajaran interaktif tidak ada hubungannya satu sama lain	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF**

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya mendapatkan pengetahuan baru yang lebih mendalam			✓		
2.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan permasalahan sehari-hari			✓		
3.	Saat mempelajari materi menggunakan media pembelajaran, saya merasa bosan dan tidak mau mencari informasi yang lebih banyak tentang materi			✓		
4.	Saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, mendorong saya untuk lebih berani berpendapat atau mengemukakan pendapat				✓	
5.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif akan membosankan ketika dilaksanakan di luar kelas		✓			

6.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi semangat belajar				✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, membuat saya takut bertanya dan/atau mengungkapkan pendapat	✓			
8.	Saya merasa mudah mengerti dengan konsep pada materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif		✓		
9.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif saya tidak mendapatkan pengetahuan baru	✓			
10.	Sampul, gambar, dan animasi yang ada di media pembelajaran interaktif menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar			✓	
11.	Saya merasa kesulitan dan/atau tidak bisa memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif		✓		
12.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menyenangkan di luar kelas			✓	
13.	Sampul, gambar, dan animasi pada media pembelajaran interaktif membosankan dan/atau tidak menarik		✓		
14.	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semakin bingung dengan materi	✓			
15.	Materi dan gambar yang disajikan pada media pembelajaran interaktif tidak ada hubungannya satu sama lain	✓			

### Lampiran 17. Hasil Angket Respon Guru

No. Angket	Ahli 1
1	5
2	3
3	5
4	3
5	5
6	5
7	3
8	5
<b>TOTAL SKOR</b>	<b>34</b>
<b>RATA-RATA</b>	<b>85</b>
<b>KETERANGAN</b>	<b>Praktis</b>



## Lampiran 18. Angket Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

KS : Kurang Setuju (skor 3)

S : Setuju (skor 4)

SS : Sangat Setuju (skor 5)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi persamaan garis lurus kepada siswa di kelas					✓
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		✗
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, saya merasa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas					✓
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		✗
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saya merasa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas					✓

6.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, saya menjadi betah mengajar di kelas				✓
7.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, mempersulit saya dalam memaparkan materi-materi		✓		✓
8.	Menggunakan media pembelajaran interaktif, intensitas belajar siswa dalam mata pelajaran persamaan garis lurus saya meningkat				✓

**Komentar dan Saran**

Singaraja, .....2023

Responden



Ni Ketut Artiniasih, S.Pd.  
NIP. 19750908 200501 2 020

## Lampiran 19. Lembar Validasi Instrumen Posttest

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.  
Jabatan : Dosen Jurusan Matematika  
Nama Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### A. PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### B. PENILAIAN

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Kisi-kisi dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang penilaian butir soal tes kemampuan literasi matematika	✓	
2.	Petunjuk pengerjaan dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami	✓	
3.	Pedoman penskoran disusun dengan jelas sehingga menghindari subjektivitas pengkoreksian tes	✓	
4.	Pedoman penskoran sesuai dengan indikator kemampuan literasi matematika	✓	

No. Butir	Penilaian		Keterangan
	Valid	Tidak Valid	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		

#### SIMPULAN

Secara umum instrumen tes kemampuan literasi matematika dinyatakan:

1. Valid Tanpa Revisi
- ② 2. Valid Dengan Revisi
3. Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

*Lihat catatan pada tes*

Singaraja,

2023

Validator



Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.

NIP. 196012311986011004

## Lampiran 20. Revisi Soal Posttest

### SOAL POSTEST KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA

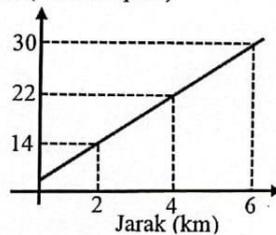
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas : VIII A6  
Materi : Persamaan Garis Lurus  
Alokasi Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas
2. Kerjakan di kertas beserta proses pengerjaannya
3. Waktu yang diberikan adalah 90 menit

1. Perhatikan grafik tarif ojek *online* berikut!

Tarif (ribuan rupiah)



Jika Antonio pergi sejauh 100.000 m, tentukan tarif yang harus dibayar oleh Antonio! (dalam rupiah)

2. Seseorang bersepeda dengan kecepatan tetap. Setelah 180 menit, orang tersebut menempuh jarak 45 km. Berapa jarak (km/jam) yang ditempuh pada waktu 8 jam? Serta buatlah grafiknya!
3. Sebidang tanah dengan harga perolehan Rp 50.000.000 diperkirakan mengalami tingkat kenaikan konstan sebanyak  $\frac{1}{200}$  per tahun dalam kurun waktu 7 tahun. Tentukan persamaan garis harga tanah tersebut dan harga tanah setelah 7 tahun!

terakhir

7 sebelum n tahun

awal?

## Lampiran 21. Lembar Validasi Instrumen Posttest

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
NIM : 1813011102  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP  
Nama Validator : Ni Ketut Artiniasih, S.Pd.  
Jabatan : Guru Matematika  
Nama Instansi : SMP N 1 Singaraja

#### A. PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi Bapak/Ibu pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada kritik atau saran dari Bapak/Ibu, silakan isis pada kolom saran penilaian materi
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih

#### B. PENILAIAN

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Kisi-kisi dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang penilaian butir soal tes kemampuan literasi matematika	✓	
2.	Petunjuk pengerjaan dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami	✓	
3.	Pedoman penskoran disusun dengan jelas sehingga menghindari subjektivitas pengkoreksian tes	✓	
4.	Pedoman penskoran sesuai dengan indikator kemampuan literasi matematika	✓	

No. Butir	Penilaian		Keterangan
	Valid	Tidak Valid	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		

#### SIMPULAN

Secara umum instrumen tes kemampuan literasi matematika dinyatakan:

1. Valid Tanpa Revisi
2. Valid Dengan Revisi
3. Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

Singaraja,

2023

Validator

Ni Ketut Artiniasih, S.Pd.  
NIP. 19750908 200501 2 020

## Lampiran 22. Soal Kemampuan Literasi Matematika Siswa

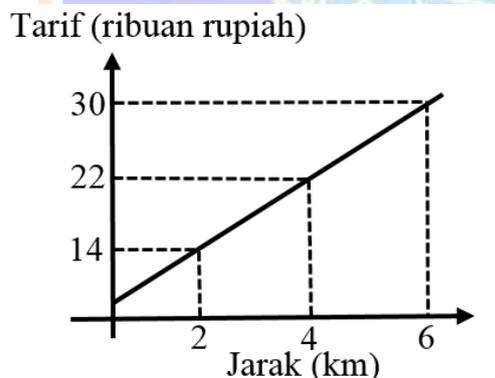
### SOAL POSTEST KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas : VIII A6  
Materi : Persamaan Garis Lurus  
Alokasi Waktu : 90 menit

Petunjuk :

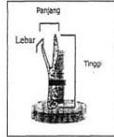
1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas
2. Kerjakan di kertas beserta proses pengerjaannya
3. Waktu yang diberikan adalah 90 menit

1. Perhatikan grafik tarif ojek *online* berikut!



Jika Antonio pergi sejauh 100.000 m, tentukan tarif yang harus dibayar oleh Antonio! (dalam rupiah)

2. Seseorang bersepeda dengan kecepatan tetap. Setelah 180 menit, orang tersebut menempuh jarak 45 km. Berapa jarak (km) yang ditempuh pada waktu 8 jam? Serta buatlah grafiknya!
3. Sebidang tanah dengan harga perolehan Rp 50.000.000 diperkirakan mengalami tingkat kenaikan konstan sebanyak  $\frac{1}{200}$  per-tahun dalam kurun waktu 7 tahun. Tentukan persamaan garis harga tanah tersebut setelah n tahun dan harga tanah setelah 7 tahun!



<http://www.google.co.id/imgres?q=TERUMBU+KARANG>

4. Hubungan antara panjang dan tinggi terumbu karang adalah sebagai berikut.

$$y = 0,85x - 2,5$$

Keterangan:

Tinggi terumbu karang  $x$  mm

Panjang terumbu karang  $y$  mm

Tentukan panjang terumbu karang yang tingginya 4,5 cm!



### Lampiran 23. Rubrik Penskoran

Indikator	Deskripsi	Skor
Merumuskan situasi dalam bentuk atau model matematika dengan menggunakan representasi yang sesuai	Merumuskan situasi dalam bentuk atau model matematika yang benar.	2
	Merumuskan situasi dalam bentuk atau model matematika tetapi belum benar.	1
	Salah total atau tidak ada jawaban	0
Menggunakan konsep, fakta, dan prosedur matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari	Menggunakan konsep, fakta, dan prosedur matematika dengan benar.	2
	Menggunakan konsep, fakta, dan prosedur matematika tetapi belum benar.	1
	Salah total atau tidak ada jawaban	0
Menginterpretasi dan mengkomunikasikan hasil atau solusi masalah matematika	Menginterpretasi dan mengkomunikasikan hasil atau solusi masalah matematika dengan benar.	2
	Menginterpretasi dan mengkomunikasikan hasil atau solusi masalah matematika tetapi	1

	belum benar.	
	Salah total atau tidak ada jawaban	0
Membuat argumen berdasarkan informasi matematis atau solusi masalah matematis	Membuat argumen yang benar berdasarkan informasi matematis atau solusi masalah matematis	2
	Membuat argumen yang kurang benar berdasarkan informasi matematis atau solusi masalah matematis	1
	Salah total atau tidak ada jawaban	0



**Lampiran 24. Hasil Posttest**

No	Skor				Total	Skor Ketuntasan	Keterangan
	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4			
1	5	4	6	8	23	72	Tuntas
2	4	5	3	1	13	41	Tidak Tuntas
3	8	8	4	4	24	75	Tuntas
4	4	8	6	5	23	72	Tuntas
5	4	5	8	8	25	78	Tuntas
6	4	7	8	5	24	75	Tuntas
7	3	3	3	1	10	31	Tidak Tuntas
8	4	6	3	1	14	44	Tidak Tuntas
9	4	5	8	8	25	78	Tuntas
10	2	4	3	3	12	38	Tidak Tuntas
11	6	8	5	6	25	78	Tuntas
12	6	6	6	8	26	81	Tuntas
13	4	7	8	4	23	72	Tuntas
14	4	6	8	6	24	75	Tuntas
15	6	8	6	4	24	75	Tuntas
16	6	7	7	6	26	81	Tuntas
17	5	8	6	6	25	78	Tuntas
18	4	7	8	4	23	72	Tuntas
19	4	7	8	4	23	72	Tuntas
20	5	8	6	6	25	78	Tuntas
21	6	6	6	5	23	72	Tuntas
22	4	7	6	6	23	72	Tuntas
23	4	8	6	6	24	75	Tuntas
24	4	6	2	1	13	41	Tidak Tuntas
25	4	8	5	6	23	72	Tuntas
26	8	8	3	4	23	72	Tuntas
27	1	3	3	1	8	25	Tidak Tuntas
28	4	8	8	4	24	75	Tuntas
29	5	7	6	6	24	75	Tuntas
30	6	6	6	6	24	75	Tuntas
31	1	4	3	1	9	28	Tidak Tuntas
32	1	3	2	1	7	22	Tidak Tuntas
Rata-rata						64,65	
Persentase Ketuntasan Kelas						75% Cukup Efektif	

## Lampiran 25. Jabaran Materi

### PERSAMAAN GARIS LURUS

#### Pengertian Persamaan Garis Lurus

Persamaan garis lurus merupakan suatu persamaan garis pada koordinat  $y$  dan koordinat  $x$  yang terletak pada sebuah garis. Sedangkan garis lurus adalah kumpulan dari titik-titik yang sejajar. (As'ari, Rahman, 2017)

#### Bentuk Umum Persamaan Garis Lurus

Bentuk umum persamaan garis lurus dapat dinyatakan dalam dua bentuk.

a. Bentuk Eksplisit

Bentuk umum persamaan garis lurus dapat dituliskan sebagai  $y = mx + c$ , dengan  $x$  dan  $y$  variabel atau peubah,  $m$  koefisien arah atau gradien dan  $c$  konstanta

b. Bentuk Implisit

Bentuk umum persamaan garis lurus lainnya dapat dituliskan sebagai  $Ax + By + C = 0$ , dengan  $x$  dan  $y$  peubah serta  $A, B$  koefisien variabel dan  $C$  konstanta

#### Gradien

Gradien adalah tingkat kemiringan sebuah garis lurus.

Cara mencari besarnya gradien dari sebuah garis lurus sebagai berikut.

1. Persamaan garis  $y = mx$

$$m = \frac{y}{x}$$

2. Persamaan garis  $ax + by + c = 0$

$$m = -\frac{a}{b}$$

3. Melalui dua titik  $(x_1, y_1)(x_2, y_2)$

$$m = \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1}$$

4. Garis sejajar

$$m_1 = m_2$$

5. Garis tegak lurus

$$m_1 \cdot m_2 = -1$$

### Persamaan Garis Lurus

**a. Garis dengan gradien  $m$  dan melalui 1 titik  $(x_1, y_1)$**

Persamaan garis dengan gradien  $m$  dan melalui sebuah titik  $(x_1, y_1)$  menggunakan rumus:

$$y - y_1 = m(x - x_1)$$

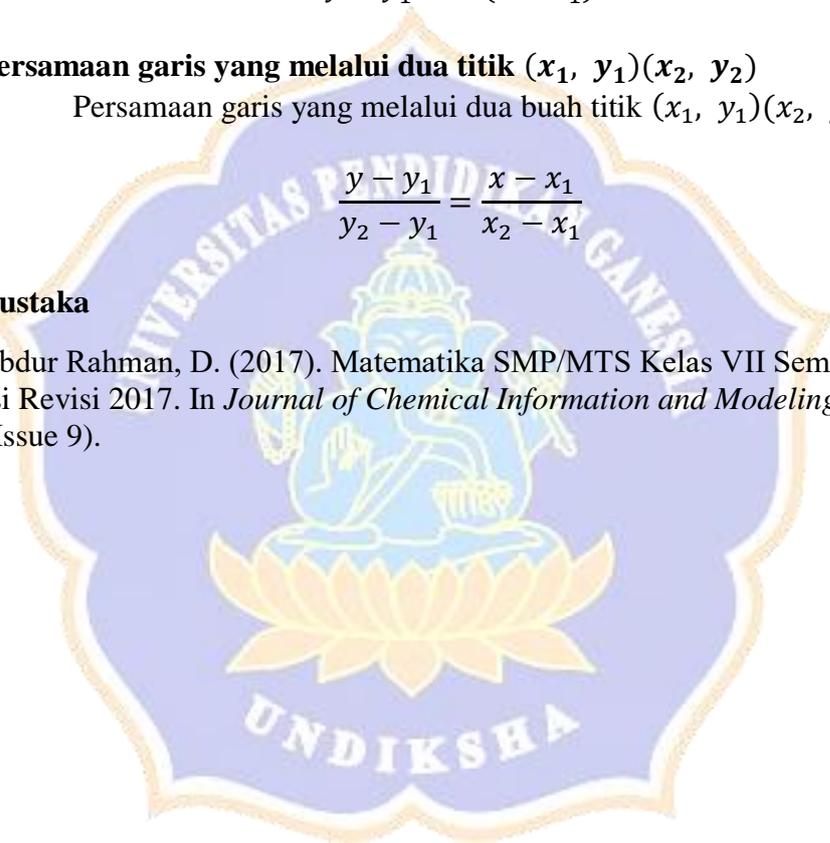
**b. Persamaan garis yang melalui dua titik  $(x_1, y_1)$  dan  $(x_2, y_2)$**

Persamaan garis yang melalui dua buah titik  $(x_1, y_1)$  dan  $(x_2, y_2)$

$$\frac{y - y_1}{y_2 - y_1} = \frac{x - x_1}{x_2 - x_1}$$

### Daftar Pustaka

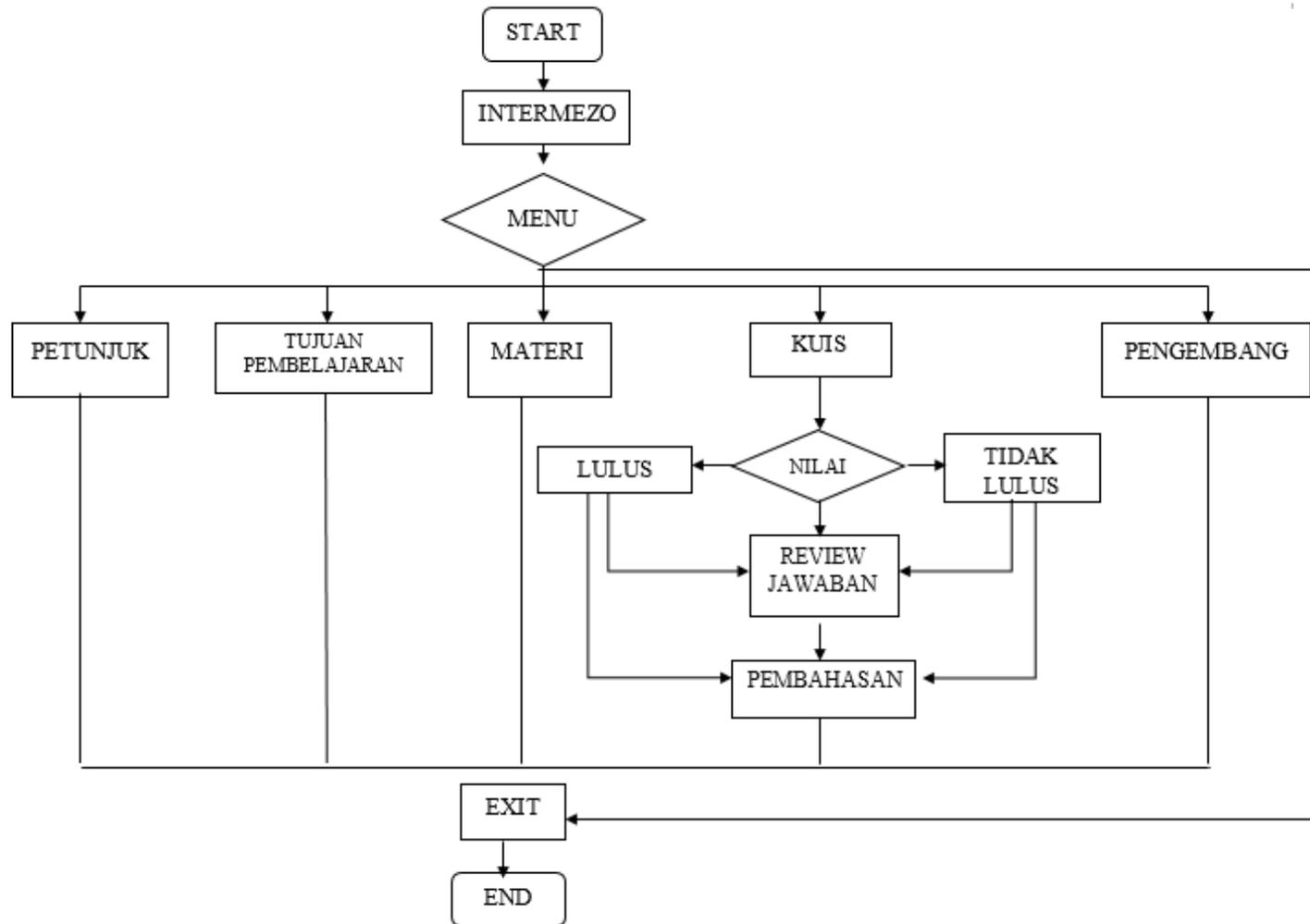
- As'ari, Abdur Rahman, D. (2017). Matematika SMP/MTS Kelas VII Semester 1 Edisi Revisi 2017. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).



## Lampiran 26.Flowchart/ Alir Media

### *Flowchart/ Alir Media*

1. **START**  
*Opening* media pembelajaran berupa pengenalan karakter animasi dan perkenalan diri pengguna.
2. **INTERMEZO**  
Halaman *intermezo* berisi masalah awal yang terdapat pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi.
3. **MENU**  
Halaman menu dalam media pembelajaran berisi tombol petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan pengembang.
4. **PETUNJUK**  
Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan tombol pada media pembelajaran.
5. **TUJUAN PEMBELAJARAN**  
Halaman tujuan pembelajaran berisi tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
6. **MATERI**  
Halaman materi berisi 3 tombol pilihan materi.
7. **KUIS**  
Halaman kuis berisi petunjuk pengerjaan kuis.  
Klik tombol simbol next untuk memulai kuis
  - a. **Nilai**  
Halaman nilai akan muncul ketika semua jawaban telah di submit pada masing-masing nomor soal
  - b. **Review Jawaban**  
Tombol review akan muncul pada halaman nilai kuis  
Halaman review jawaban untuk melihat benar/salah jawaban kuis yang telah dikerjakan sebelumnya
  - c. **Pembahasan**  
Halaman pembahasan untuk mengetahui pembahasan soal
8. **PENGEMBANG**  
Halaman pengembang berisi identitas pengembang media pembelajaran
9. **EXIT**  
Keluar dari media pembelajaran



**Lampiran 27. Garis Besar Isi Media**

**Garis Besar Isi Media (GBIM)**

Mata Pelajaran : Matematika  
 Judul : Persamaan Garis Lurus  
 Penulis : Kadek Vera Rosanty D



NO	TUJUAN	POKOK BAHASAN (MATERI)	MEDIA						EVALUASI
			TEKS	GAMBAR/FOTO/GRAFIS	ANIMASI	SIMULASI/TAMPILAN INTERAKTIF	VIDEO	AUDIO	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Siswa/user dapat mengetahui grafik, gradien, dan persamaan	Persamaan Garis Lurus	Pendahuluan  Diuraikan tentang permasalahan awal tentang	Gambaran tentang permasalahan (interpretasi dalam bentuk gambar)		Menjawab pertanyaan sesuai dengan permasalahan (bagian terpisah)			10 soal berupa  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>True/false</i></li> <li>• Pilihan ganda</li> <li>• <i>Drag and</i></li> </ul>

	n garis lurus		persamaan garis lurus						<i>sequence</i> Yang akan dimunculkan pada bagian kuis
2			Sifat-sifat persamaan garis lurus  Bagian ini memaparkan bentuk umum serta grafik persamaan garis lurus			Diarahkan ke geogebra			
3			Gradien  Bagian ini menjelaskan jenis-jenis gradien beserta rumusnya menggunakan shape			<i>Speech bubble shape</i>			
4			Persamaan garis  Bagian ini menjelaskan						

			jenis-jenis persamaan garis pada persamaan garis lurus						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



**Lampiran 28. Hasil Uji Validitas**

<b>KODE</b>	<b>b1</b>	<b>b2</b>	<b>b3</b>	<b>b4</b>	<b>b5</b>	<b>b6</b>	<b>b7</b>	<b>b8</b>	<b>b9</b>	<b>b10</b>	<b>b11</b>	<b>b12</b>	<b>b13</b>	<b>b14</b>	<b>b15</b>	<b>JUMLAH SKOR</b>
R1	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
R2	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	61
R3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	64
R4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	60
R5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	62
R6	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	5	4	65
R7	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	68
R8	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	69
R9	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	70
R10	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62
R11	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	67
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	65
R13	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	67
R14	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	69
R15	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	65
R16	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	62
R17	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	62
R18	4	5	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
R19	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	61
R20	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	64



**Lampiran 29. Hasil Uji Reliabilitas**

KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	JUMLA H SKOR
R1	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
R2	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	61
R3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	64
R4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	60
R5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	62
R6	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	5	4	65
R7	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	68
R8	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	69
R9	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	70
R10	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62
R11	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	67
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	65
R13	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	67
R14	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	69
R15	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	65
R16	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	62
R17	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	62
R18	4	5	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
R19	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	61
R20	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	64



## Lampiran 30. Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**SMP NEGERI 1 SINGARAJA**   
Jl. Gajah Mada No. 109 Telp. (0362) 22441 Fax. (0362) 25790  
Website: <http://www.smpn1singaraja.sch.id> E-mail: [smpn1\\_singaraja@yahoo.co.id](mailto:smpn1_singaraja@yahoo.co.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 136/423.4/SMPN1SGR/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyoman Purnayasa, S.Pd, M.M.  
NIP : 19641024 198902 1 002  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Singaraja.

Menerangkan bahwa :

Nama : Kadek Vera Rosanty D  
Program Studi : S-1 Pendidikan Matematika  
NIM : 1813011102  
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian/Pengambilan Data untuk menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP" Pada Tanggal 16 April - 5 Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Mei 2023  
Kepala SMP Negeri 1 Singaraja,  
  
Nyoman Purnayasa, S.Pd,M.M  
NIP-19641024 198902 1 002



CS Dipindai dengan CamScanner

### Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian



UNDIKSHA

