



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Ahli Media E-Modul Materi Bangun Datar Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Scratch* Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN E-MODUL MATERI BANGUN DATAR BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA KELAS VII SMP

Hari/Tanggal : Selasa / 28 Mei 2024

Validator : Ni Kadek Mardani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Kualitas Isi/Materi						
1.	Ketelitian materi				✓	
2.	Ketepatan materi				✓	
3.	Keteraturan dalam penyajian materi				✓	
4.	Kesesuaian dalam tingkatan detail materi				✓	
Penyelarasan tujuan pembelajaran						
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran				✓	

7.	Kesesuaian dengan asesmen dalam pembelajaran				✓	
8.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓	
Umpan Balik dan Adaptasi						
9.	Konten atau umpan balik dapat dijalankan menyesuaikan dengan masukan peserta didik yang berbeda				✓	
Motivasi						
10.	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik				✓	

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

E-Modul pada materi bangun datar berbasis *Project Based Learning* berbantuan *Scratch* untuk meningkatkan berpikir komputasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Kritik dan masukan:

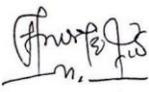
.....

.....

.....

.....

Denpasar, 28 Mei 2024
 Penilai,


 Ni Kadek Murdani

Lampiran 2. Soal Pre-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

Materi : Bangun Datar

Kelas : VII

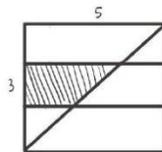
Durasi : 20 menit

Panduan Pengerjaan Soal

1. Jawaban dikerjakan dalam kertas lempiran
2. Waktu yang dikerjakan tidak dapat lebih dari 20 menit
3. Jawab soal dengan rinci termasuk informasi yang didapatkan pada soal, Langkah pengerjaan yang detail, dan terdapat kesimpulan di akhir jawaban

SOAL PRE-TEST

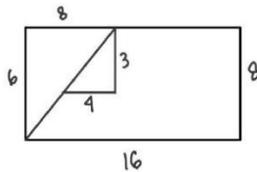
1. Perhatikan gambar dibawah ini.



Jika panjang dan lebar persegi panjang berturut-turut 5 dan 3, maka perbandingan luas daerah yang diarsir dengan daerah yang tidak diarsir adalah ...

(Soal Abstraksi)

2. Pak Amir ingin mengecat dinding dengan bentuk seperti gambar dibawah ini.

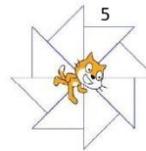


1 kaleng cat dapat digunakan seluas 30 meter persegi. Setiap cat memiliki harga yang berbeda-beda, cat merah Rp50.000/m², cat biru Rp40.000/m² dan cat kuning

Rp30.000/m². Biaya untuk mengecat keseluruhan dinding tersebut adalah ...

(Soal Dekomposisi)

3. Perhatikan gambar dibawah ini.



Baling-baling yang dibentuk dari segitiga siku-siku sama kaki memiliki panjang dua sisinya 5 cm. Luas total bangun diatas adalah ...

(Soal Pengenalan Pola)

4. Seorang petani mempunyai sebidang tanah berukuran panjang 24 m dan lebar 15 m. Tanah tersebut akan dibuat sebuah kolam berbentuk belah ketupat dengan panjang diagonalnya berturut-turut 9 m dan 12 m, sedangkan sisanya akan ditanami pohon pisang. Luas tanah yang ditanami pisang adalah ...

(Soal Algoritma)

Lampiran 3. Lembar Validasi Soal Pre-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *PRE-TEST*

Materi : Bangun Datar
 Peneliti : Kadek Aldi Setiawan, S. Pd.
 Validator : Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument *pre-test* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument *pre-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument *pre-test*

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument *pre-test* adalah sebagai berikut”

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara centang (√) pada kolom nilai yang tersedia
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari soal *pre test* pada bagian D yaitu catatan
3. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang Baik
 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan setiap butir soal				√	
2	Kejelasan petunjuk pengisian soal				√	
3	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar				√	
4	Butir soal berkaitan dengan indicator berpikir komputasi				√	
5	Tingkat kebenaran butir				√	
6	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				√	
7	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				√	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	

9	Bahasa yang digunakan efektif				√	
10	Penulisan sesuai EYD				√	

D. Catatan

Sudah cukup bagus, namun perlu di cek lagi typo dan layout soal jangan dengan kolom sehingga memudahkan siswa melihat dengan jelas.

E. Kesimpulan

Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrument *pre-test*

1. ~~Layak digunakan~~
2. Layak digunakan dengan revisi
3. ~~Tidak layak digunakan~~

Singaraja, 8 Mei 2024



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si

Lampiran 4. Validasi Ahli E-Modul Materi Bangun Datar Berbasis Project Based Learning berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN E-MODUL MATERI BANGUN
DATAR BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN
SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KOMPUTASI KELAS
VII SMP**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Desain Presentasi						
1.	Desain <i>e-modul</i> mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran				√	
Kemudahan untuk digunakan						
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan				√	
3.	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien dan				√	

	menarik					
	Aksesibilitas					
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi peserta didik				√	
	Penggunaan Kembali					
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan peserta didik yang berbeda				√	

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

E-Modul materi bangun datar berbasis *Project Based Learning* berbantuan *Scratch* untuk meningkatkan berpikir komputasi kelas VII SMP ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Kritik dan masukan:

lihat perangkat!

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,



Gede Suweken

Lampiran 5. Lembar Post-Test Materi Bangun Datar Berpikir Komputasi

Materi : Bangun Datar

Kelas : VII

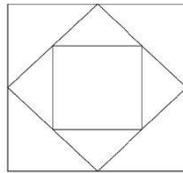
Durasi : 20 menit

Panduan Pengerjaan Soal

1. Jawaban dikerjakan dalam kertas lempiran
2. Waktu yang dikerjakan tidak dapat lebih dari 20 menit
3. Jawab soal dengan rinci termasuk informasi yang didapatkan pada soal, Langkah pengerjaan yang detail, dan terdapat kesimpulan di akhir jawaban

SOAL POST TEST

1. Bangun dibawah ini merupakan suatu persegi, tentukan perbandingan luas persegi yang ditengah dengan persegi yang terluar!

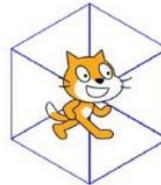


(Soal Abstraksi)

2. Ibu akan membuat taplak meja yang berbentuk lingkaran dengan kain prada dan pinggirannya diisi pita emas. Jika jari-jari meja adalah 38,5 cm, maka luas kain prada dan panjang pita emas yang dibutuhkan ibu untuk membuat enam buah taplak adalah ...

(Soal Dekomposisi)

3. Perhatikan gambar dibawah ini



Jika sisi pada segi enam adalah 5, maka luasnya adalah ...

(Soal Pengenalan Pola)

4. Sebuah lukisan berbentuk persegi panjang memiliki luas 630 cm dan lebar 21cm. Lukisan tersebut dibingkai menggunakan kayu pinus. Kayu pinus yang disediakan 200 cm. Kayu pinus yang tidak digunakan ada

(Soal Algoritma)

Lampiran 6. Lembar Validasi Post-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *POST-TEST*

Materi : Bangun Datar
 Peneliti : Kadek Aldi Setiawan, S. Pd.
 Validator :

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument *pre-test* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument *post-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument *post-test*

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument *post-test* adalah sebagai berikut”

4. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara centang (√) pada kolom nilai yang tersedia
5. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari soal *post-test* pada bagian D yaitu catatan
6. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang Baik
 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan setiap butir soal				√	
2	Kejelasan petunjuk pengisian soal				√	
3	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar				√	
4	Butir soal berkaitan dengan indicator berpikir komputasi				√	
5	Tingkat kebenaran butir				√	
6	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				√	
7	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				√	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
9	Bahasa yang digunakan efektif				√	
10	Penulisan sesuai EYD				√	

D. Catatan

Sudah cukup bagus, namun perlu di cek lagi typo dan layout soal jangan dengan kolom sehingga memudahkan siswa melihat dengan jelas.

E. Kesimpulan

Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrument *post-test*

4. ~~Layak digunakan~~
5. Layak digunakan dengan revisi
6. ~~Tidak layak digunakan~~

Singaraja, 8 Mei 2024



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si

Lampiran 7. Validasi Ahli E-Modul Berbasis Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN E-MODUL MATERI BANGUN
DATAR BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN
SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA
KELAS VII SMP**

Hari/Tanggal : Sabtu 8 Juni 2024

Validator : Prof. Dr. Ketut Agustini,S.Si.,M.Si

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Kualitas Isi/Materi						
1.	Ketelitian materi				√	
2.	Ketepatan materi				√	
3.	Keteraturan dalam penyajian materi				√	
4.	Kesesuaian dalam tingkatan detail materi				√	
Penyelarasan tujuan pembelajaran						
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				√	
6.	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran				√	

7.	Kesesuaian dengan asesmen dalam pembelajaran				√	
8.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				√	
Umpan Balik dan Adaptasi						
9.	Konten atau umpan balik dapat dijalankan menyesuaikan dengan masukan peserta didik yang berbeda				√	
Motivasi						
10.	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik				√	

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

E-Modul pada materi bangun datar berbasis *Project Based Learning* berbantuan *Scratch* untuk meningkatkan berpikir komputasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Kritik dan masukan:

1. Pada e-modul, cek kembali tujuan pembelajaran menggunakan format ABCD yang jelas dan gunakan kata kerja operasional yang terukur seperti kata "memahami" contoh KKO yang tidak terukur
2. Berikan highlight pada rumur-rumus penting sehingga mudah diingat oleh siswa

Singaraja, 8 Mei 2024
Penilai,



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

Lampiran 8. RPP E-Modul Materi Bangun Datar Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Scratch* Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 5 Denpasar
Kelas / Semester : VII / Genap
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Bangun Datar
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (2JP)

I. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

II. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian
1.	Menganalisis sifat-sifat bangun datar baik dari garis, sudut, dan hubungan antara dua garis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membedakan antara garis, sinar garis dan segmen garis 2. Mampu melukis persegi sesuai dengan sifat-sifatnya 3. Mengetahui jenis-jenis sudut pada segitiga
2.	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan sifat-sifat bangun datar baik dari garis, sudut dan hubungan antara dua garis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat bangun datar 2. Menerapkan konsep sifat-sifat

		bangun datar dalam melukis bangun geometri
--	--	--

III. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menunjukkan dan menjelaskan sifat-sifat bangun datar baik dari garis, sudut, dan hubungan antara dua garis
2. Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sifat-sifat bangun datar baik garis, sudut, dan hubungan dua garis

IV. Media Pembelajaran, Alat/Bahan & Sumber Belajar

1. Media : *E-Modul* dan *Scratch*
2. Alat/Bahan : Komputer/HP

V. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : PjBL (*Project Based Learning*)

Metode : Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

VI. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran		Waktu
Pendahuluan		15 menit
Pra Pendahuluan	Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Pemimpin doa adalah ketua kelas	
	Guru melakukan absensi dan menyanyikan lagu Indonesia Raya	
Apersepsi	Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya	
	Guru menginformasi submateri yang akan di pelajari	
	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Motivasi	Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tahapan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran	

	Peserta didik dan guru melakukan warming up sebelum memulai pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar	
	Kegiatan Inti (Sintaks Model <i>Project Based Learning</i>)	
Kegiatan Inti		60 menit
Tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar	Peserta didik mengamati <i>emodul</i> dan penjelasan tentang garis	
	Peserta didik diminta untuk menyimpulkan perbedaan garis, sinar garis, dan segmen garis	
	Guru dan peserta didik berdiskusi mengenai Latihan soal dalam membuat garis pada aplikasi <i>Scratch</i>	
	Setelah siswa memahami membuat garis, peserta didik diberikan Latihan soal untuk membentuk persegi pada <i>Scratch</i>	
	Peserta didik mengamati <i>emodul</i> dan penjelasan guru mengenai sudut	
	Peserta didik berdiskusi Bersama-sama untuk memecahkan Latihan soal dalam membuat baling-baling pada <i>Scratch</i> yang berkaitan dengan sudut pada segitiga	
	Peserta didik mengamati <i>emodul</i> yang berisi video mengenai penjelasan bidang, kedudukan dua garis, dan lingkaran	
	Guru dan peserta didik berdiskusi dalam latihan soal kembali untuk membentuk sudut siku-siku, dan lingkaran pada <i>Scratch</i>	
Tahap Mendesain Perencanaan Produk	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok	
	Peserta didik melihat <i>emodul</i> pada halaman yang berjudul <i>project</i> kelompok	
	Peserta didik diminta membuat rancangan kegiatan (menulis alat dan bahan, menuliskan dan menentukan	

	prosedur kegiatan)	
	Peserta didik secara berkelompok memeriksa kelengkapan alat dan bahan untuk perencanaan karya sederhana membentuk segi 4, segi 5, dan segi 6	
Tahap Menyusun Jadwal Pembuatan	Peserta didik dibimbing guru membuat kesepakatan waktu	
Tahap Memonitoring Keaktifan Peserta Didik dan Perkembangan Proyek	Peserta didik diminta saling berdiskusi mengerjakan <i>project</i>	
	Peserta didik diminta melaporkan kendala perkembangan <i>project</i>	
	Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan <i>project</i> pada <i>Scratch</i> .	
Tahap Menguji Hasil	Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok mempresentasikan hasil <i>project</i> pada <i>Scratch</i>	
	Peserta didik dari kelompok lain dan guru memberi umpan	
	Setiap kelompok diberikan apresiasi serta saran agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik	
Tahap Evaluasi Pengalaman Belajar	Setiap kelompok membuat laporan hasil karya <i>project Scratch</i>	
Kegiatan Penutup		15 menit
Penutup	Peserta didik bersama guru menyimpulkan seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	
	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti	
	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi pada <i>emodul</i>	

	Guru memberikan penghargaan (reward) bagi kelompok dan peserta didik yang paling baik mengikuti kegiatan pembelajaran	
	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi	
	Peserta didik bersama guru berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran	

VII. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Pengetahuan : Tertulis uraian
2. Keterampilan : Praktik

Denpasar, 30 April 2024

Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran

Nama

Kadek Aldi Setiawan, S.Pd

NIP: -

NIIP: -

Lampiran 9. Validasi RPP E-Modul Materi Bangun Datar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

LEMBAR PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) OLEH AHLI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui mengukur kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika menggunakan *emodul* dengan model *Project Based Learning* pada materi bangun datar. Hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP tersebut digunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek dengan memberikan tanda centang pada kolom nilai
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang disediakan

C. Skala Nilai

Skala yang digunakan dalam lembar validasi ini adalah skala Likert, yaitu:

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

D. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Identitas					
	Kelengkapan identitas mata pelajaran				√	
	Kelengkapan alokasi waktu				√	
2	Rumusan Tujuan dan Indikator Pembelajaran					

	Kesesuaian rumusan tujuan dengan KI dan KD				√	
	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan KD				√	
	Ketepatan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur				√	
3	Pemilihan Materi					
	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, konsep, teori, prosedur dalam pokok bahasan				√	
	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran				√	
	Keruntuhan dan kesistematikan susunan materi				√	
4	Pemilihan Metode Pembelajaran					
	Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				√	
	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pelajaran				√	
5	Perencanaan Kegiatan Pembelajaran					
	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran				√	
	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model <i>Project Based Learning</i> menggunakan <i>emodul</i>				√	
6	Pemilihan Sumber Belajar					
	Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran				√	
	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran				√	
7	Menyusun Penilaian					
	Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran				√	
	Kesesuaian instrumen penilaian dengan indikator				√	
8	Bahasa					
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang				√	

	baik dan benar					
	Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				√	
	Jumlah					
	Total Skor					

E. Catatan/Saran

Jelaskan dengan clear, kata memahami ganti dengan “menjelaskan”, buat tujuan pembelajaran dengan format ABCD, yang belum terlihat Condition dan Degree

H. Kesimpulan

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

(...) Layak digunakan tanpa revisi

(√) Layak digunakan dengan revisi

(...) Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda centang pada salah satu kotak sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 8 Mei 2024

Penilai



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

Lampiran 10. Hasil Kelas D Pre-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi



Kelas D Pre Test					
Kelas D Post Test					
1	2	3	4	Nilai	Kode
3	1	3	4	68.75	4
3	3	2	4	75	4
3	3	2	3	68.75	4
4	3	3	2	75	4
3	2	3	3	68.75	4
3	1	3	3	62.5	4
3	2	2	2	56.25	4
3	3	3	3	75	4
2	2	2	2	50	4
3	3	2	4	75	4
4	3	1	1	56.25	4
4	2	3	4	81.25	4
4	4	4	4	100	4
4	2	3	3	75	4
3	3	3	3	75	4
3	3	4	4	87.5	4
3	3	3	4	81.25	4
4	4	3	3	87.5	4
4	4	4	3	93.75	4
4	4	4	3	93.75	4
4	3	3	3	81.25	4
4	3	4	3	87.5	4
2	2	2	2	50	4
2	3	3	4	75	4
3	2	3	4	75	4
3	3	3	3	75	4
4	3	2	2	68.75	4
4	3	4	4	93.75	4
4	2	2	2	62.5	4
4	3	3	4	87.5	4
3	3	4	3	81.25	4
3	3	2	3	68.75	4
3	3	2	2	62.5	4
3	3	3	3	75	4
3	2	2	2	56.25	4

Lampiran 11. Hasil Kelas C Pre-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

Kelas C Pre Test					
Butir Soal					
1	2	3	4	Nilai	Kode
1	2	1	3	43.75	1
1	2	3	1	43.75	1
2	1	3	4	62.50	1
1	2	1	3	43.75	1
3	4	3	3	81.25	1
4	3	1	2	62.50	1
2	1	1	1	31.25	1
1	2	3	3	56.25	1
1	1	2	1	31.25	1
2	3	3	3	68.75	1
3	2	3	3	68.75	1
3	4	3	3	81.25	1
1	2	3	1	43.75	1
1	1	2	3	43.75	1
2	1	2	1	37.50	1
2	2	3	2	56.25	1
2	2	2	3	56.25	1
1	2	1	2	37.50	1
3	2	3	4	75.00	1
1	4	3	4	75.00	1
2	4	2	2	62.50	1
1	4	3	1	56.25	1
2	4	4	4	87.50	1
1	2	2	3	50.00	1
3	2	3	2	62.50	1
2	3	3	4	75.00	1
2	1	1	3	43.75	1
3	4	3	2	75.00	1
2	1	3	4	62.50	1
3	3	2	2	62.50	1
3	3	3	3	75.00	1
1	1	2	2	37.50	1

Lampiran 12. Hasil Kelas C Post-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi

Kelas C Post Test						
Butir Soal						
1	2	3	4	Nilai	Kode	
2	1	2	3	50	2	
2	3	2	2	56.25	2	
3	3	3	4	81.25	2	
3	2	1	2	50	2	
4	3	3	4	87.5	2	
3	2	4	3	75	2	
3	3	2	2	62.5	2	
3	2	3	3	68.75	2	
2	3	3	4	75	2	
2	2	3	4	68.75	2	
3	3	4	3	81.25	2	
3	4	5	3	93.75	2	
2	2	2	3	56.25	2	
3	4	3	2	75	2	
2	2	4	3	68.75	2	
4	3	1	1	56.25	2	
3	3	2	2	62.5	2	
1	1	1	2	31.25	2	
3	3	3	3	75	2	
3	3	3	4	81.25	2	
3	3	3	4	81.25	2	
3	3	4	4	87.5	2	
4	3	4	4	93.75	2	
3	3	2	2	62.5	2	
3	3	3	3	75	2	
3	3	3	3	75	2	
3	3	2	3	68.75	2	
4	3	4	4	93.75	2	
3	3	2	3	68.75	2	
2	3	3	2	62.5	2	
4	3	3	4	87.5	2	
1	3	2	3	56.25	2	



Lampiran 13. Hasil Kelas D Post-Test Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi



Kelas D Pre Test					
Butir Soal					
1	2	3	4	Nilai	Kode
1	2	2	1	37.5	3
2	1	2	3	50	3
1	1	2	2	37.5	3
1	2	1	3	43.75	3
1	1	2	4	50	3
1	2	3	4	62.5	3
1	1	2	3	43.75	3
1	2	3	3	56.25	3
2	1	2	3	50	3
3	2	3	4	75	3
1	2	3	3	56.25	3
1	2	2	4	56.25	3
3	4	4	4	93.75	3
2	3	3	3	68.75	3
2	2	3	4	68.75	3
2	3	3	4	75	3
2	3	2	4	68.75	3
3	3	2	4	75	3
3	4	4	3	87.5	3
1	3	4	4	75	3
2	4	4	4	87.5	3
3	3	3	3	75	3
3	2	2	4	68.75	3
2	1	2	3	50	3
1	2	2	2	43.75	3
1	2	4	4	68.75	3
1	2	3	3	56.25	3
3	3	3	4	81.25	3
3	2	3	3	68.75	3
2	3	2	4	68.75	3
2	2	4	4	75	3
3	2	2	2	56.25	3
2	2	2	3	56.25	3
1	2	2	3	50	3
1	2	3	3	56.25	3

Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Kelas VII High Scope

NO	Kode Siswa	Butir Pertanyaan							Total Skor	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7			
1	A1	2	3	3	2	3	3	3	19	54.28571	Praktis
2	A2	2	3	3	4	5	4	2	23	65.71429	Praktis
3	A3	2	3	3	3	3	3	3	20	57.14286	Praktis
4	A4	3	4	4	3	3	2	2	21	60	Praktis
5	A5	3	4	5	4	3	3	3	25	71.42857	Praktis
6	A6	2	3	3	3	3	3	3	20	57.14286	Praktis
7	A7	3	4	3	3	3	3	3	22	62.85714	Praktis
8	A8	2	3	2	2	3	3	3	18	51.42857	Praktis
9	A9	3	3	3	4	4	4	3	24	68.57143	Praktis
10	A10	3	3	3	3	3	3	4	22	62.85714	Praktis
11	A11	3	4	3	4	4	4	4	26	74.28571	Praktis
12	A12	5	5	4	5	4	5	4	32	91.42857	Praktis
13	A13	3	4	4	4	4	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
14	A14	3	4	4	4	4	3	4	26	74.28571	Praktis
15	A15	3	4	4	4	4	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
16	A16	3	3	3	3	3	3	3	21	60	Praktis
17	A17	3	4	5	5	3	4	2	26	74.28571	Praktis
18	A18	3	3	3	2	2	2	2	17	48.57143	Praktis
19	A19	3	3	4	4	3	2	2	21	60	Praktis
20	A20	3	4	5	3	2	3	3	23	65.71429	Praktis
21	A21	3	3	3	3	2	3	4	21	60	Praktis
22	A22	3	4	4	3	3	3	3	23	65.71429	Praktis
23	A23	4	3	3	3	3	2	3	21	60	Praktis
24	A24	3	3	3	3	4	5	3	24	68.57143	Praktis
25	A25	3	3	3	3	3	3	3	21	60	Praktis
26	A26	3	3	3	3	4	3	4	23	65.71429	Praktis
27	A27	3	3	3	3	3	4	3	22	62.85714	Praktis
28	A28	3	3	3	4	4	4	5	26	74.28571	Praktis
29	A29	4	5	4	5	4	4	4	30	85.71429	Sangat Praktis
30	A30	2	3	3	4	5	4	3	24	68.57143	Praktis



Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Kelas VII C SMP Negeri 5 Denpasar

NO	Kode Siswa	Butir Pertanyaan							Total Skor	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7			
1	A1	3	3	4	3	4	4	4	25	71.42857	Praktis
2	A2	4	4	4	5	4	4	2	27	77.14286	Sangat Praktis
3	A3	3	4	4	2	4	3	3	23	65.71429	Praktis
4	A4	4	3	4	5	4	3	3	26	74.28571	Praktis
5	A5	4	5	4	3	4	5	4	29	82.85714	Sangat Praktis
6	A6	3	4	5	3	4	4	5	28	80	Sangat Praktis
7	A7	5	3	4	5	4	3	4	28	80	Sangat Praktis
8	A8	4	3	4	3	4	4	4	26	74.28571	Praktis
9	A9	4	5	4	3	4	5	4	29	82.85714	Sangat Praktis
10	A10	4	5	4	5	5	4	5	32	91.42857	Sangat Praktis
11	A11	4	3	4	5	3	3	3	25	71.42857	Praktis
12	A12	4	5	4	5	5	5	4	32	91.42857	Sangat Praktis
13	A13	4	5	4	5	5	4	4	31	88.57143	Sangat Praktis
14	A14	4	5	4	4	5	3	4	29	82.85714	Sangat Praktis
15	A15	4	3	4	5	4	3	4	27	77.14286	Sangat Praktis
16	A16	3	4	5	3	3	4	3	25	71.42857	Praktis
17	A17	4	5	5	3	4	4	2	27	77.14286	Praktis
18	A18	3	4	4	2	3	3	3	22	62.85714	Praktis
19	A19	4	3	4	4	3	3	3	24	68.57143	Praktis
20	A20	4	4	5	4	2	4	3	26	74.28571	Praktis
21	A21	4	3	3	4	4	3	4	25	71.42857	Praktis
22	A22	4	4	2	4	4	3	4	25	71.42857	Praktis
23	A23	4	5	4	4	4	4	4	29	82.85714	Sangat Praktis
24	A24	4	4	4	4	4	4	4	28	80	Sangat Praktis
25	A25	4	3	3	4	5	3	3	25	71.42857	Praktis
26	A26	4	5	3	3	4	3	4	26	74.28571	Praktis
27	A27	3	4	4	3	3	4	3	24	68.57143	Praktis
28	A28	4	3	3	4	4	4	3	25	71.42857	Praktis
29	A29	4	5	4	3	3	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
30	A30	3	3	3	4	5	4	4	26	74.28571	Praktis
31	A31	3	4	4	3	2	3	3	22	62.85714	Praktis
32	A32	3	3	4	3	4	4	4	25	71.42857	Praktis



Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Kelas VII D SMP Negeri 5 Denpasar

NO	Kode Siswa	Butir Pertanyaan							Total Skor	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7			
1	A1	4	3	4	4	4	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
2	A2	3	4	4	5	4	4	4	28	80	Sangat Praktis
3	A3	4	4	3	3	4	5	4	27	77.14286	Sangat Praktis
4	A4	4	3	4	5	4	3	3	26	74.28571	Praktis
5	A5	4	3	3	3	3	3	3	22	62.85714	Praktis
6	A6	4	4	5	4	3	4	4	28	80	Sangat Praktis
7	A7	3	4	4	5	4	5	4	29	82.85714	Sangat Praktis
8	A8	4	3	4	4	4	3	4	26	74.28571	Praktis
9	A9	4	5	4	3	4	5	4	29	82.85714	Sangat Praktis
10	A10	4	4	5	4	5	5	5	32	91.42857	Sangat Praktis
11	A11	4	5	4	5	3	3	3	27	77.14286	Sangat Praktis
12	A12	3	3	2	3	4	3	4	22	62.85714	Praktis
13	A13	3	3	3	3	3	3	3	21	60	Praktis
14	A14	4	5	4	3	4	5	4	29	82.85714	Sangat Praktis
15	A15	4	4	5	3	4	3	4	27	77.14286	Sangat Praktis
16	A16	4	5	5	3	3	4	4	28	80	Sangat Praktis
17	A17	4	3	4	3	4	4	4	26	74.28571	Praktis
18	A18	4	4	3	4	4	4	3	26	74.28571	Praktis
19	A19	3	4	5	5	3	4	4	28	80	Sangat Praktis
20	A20	4	4	4	4	3	3	4	26	74.28571	Praktis
21	A21	4	4	3	3	4	5	4	27	77.14286	Sangat Praktis
22	A22	4	4	4	4	3	3	4	26	74.28571	Praktis
23	A23	4	4	4	4	3	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
24	A24	4	2	3	4	3	4	4	24	68.57143	Praktis
25	A25	4	4	4	3	5	3	4	27	77.14286	Sangat Praktis
26	A26	4	5	4	3	4	4	4	28	80	Sangat Praktis
27	A27	3	4	4	4	4	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
28	A28	4	3	3	4	4	4	4	26	74.28571	Praktis
29	A29	4	3	4	3	3	4	4	25	71.42857	Praktis
30	A30	3	3	3	4	3	4	4	24	68.57143	Praktis
31	A31	4	4	5	4	2	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
32	A32	4	3	4	4	4	4	4	27	77.14286	Sangat Praktis
33	A33	3	4	3	4	3	4	3	24	68.57143	Praktis
34	A34	4	4	4	3	4	5	4	28	80	Sangat Praktis
35	A35	3	3	3	3	3	4	3	22	62.85714	Praktis



