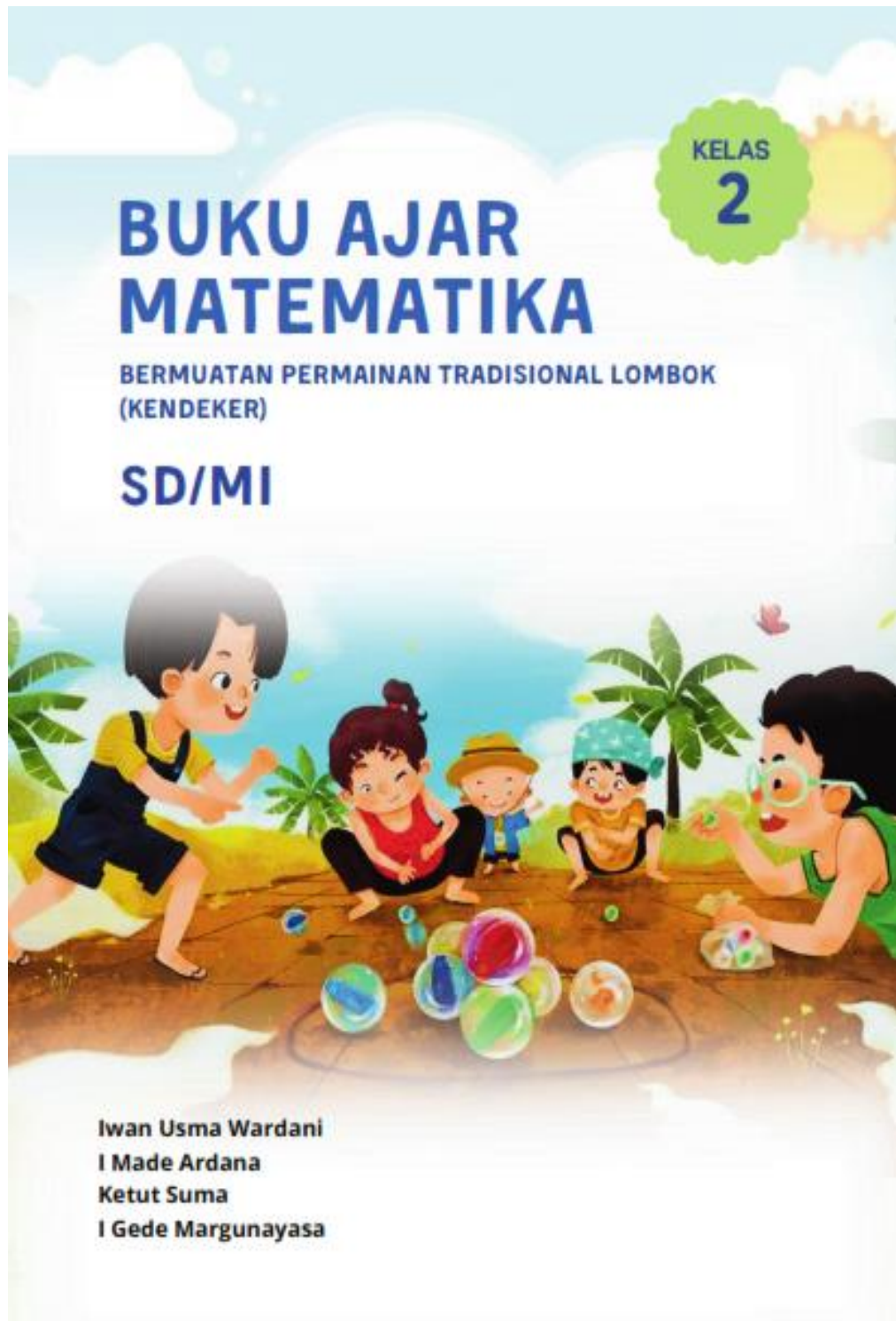


Lampiran 1. Buku Ajar

Buku ajar dapat di akses pada <https://drive.google.com/file/d/1EYMNVJ-AMc21M4w8EUQefSEhLsTCszi/view?usp=sharing>



Lampiran 2. Surat-Surat
Lampiran 2.1 Surat izin validasi instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.panca.umdiksha.ac.id

Nomor : 713/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges (Ahli Materi Literasi Matematika)**

Kepada

Yth. : **1. Prof. Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si.**
2. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untukeningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 20 Pebruari 2024

Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar



I Wayan Suastra, M.Pd.
NIP. 196205151988031005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 713/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : Pengantar Judges (Ahli Media)

Kepada

Yth. : 1. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untuk meningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 20 Pebruari 2024

Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar



Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.
NIP. 196205151988031005



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.unpdiksha.ac.id

Nomor : 713/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges (Ahli Bahasa)**

Kepada

Yth. : **1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd**
2. Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untuk meningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 20 Pebruari 2024


 Koordinator Program Studi
 Pendidikan Dasar
 Wayan Suastra, M.Pd.
 NIP. 196205151988031005

Lampiran 2.2 Surat izin validasi produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1014/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges Produk (Ahli Materi)**

Kepada

Yth. : **1. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.**
2. Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untukeningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 15 Maret 2024

Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar



I Wayan Suastra, M.Pd.
06205151988031005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.unpdgsia.ac.id

Nomor : 1014/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges Produk (Ahli Media)**

Kepada

Yth. : **1. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.**

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untuk meningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 15 Maret 2024

Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar



Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.
96205151988031005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 08199944644 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1014/UN48.14.6/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges Produk (Ahli Bahasa)**

Kepada

Yth. : **1. Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd.**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Iwan Usma Wardani
NIM : 2239031001
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan buku Ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok untuk meningkatkan literasi matematika dan karakter siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 15 Maret 2024

Koordinator Program Studi
Pendidikan Dasar







Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.

NIP. 196205151988031005

Lampiran 2.3 Surat izin pengambilan data

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA PROGRAM PASCASARJANA	
	<small>Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 08199944644 Laman www.pasca.unfgkaha.ac.id</small>	
Singaraja, 22 Maret 2024		
Nomor :	1116/UN48.14/KM/2024	
Hal :	Mohon Ijin Pengambilan Data	
Yth. :	
di :	
<p>Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :</p>		
Nama	: Iwan Usma Wardani	
NIM	: 2239031001	
Semester	: IV (Empat)	
Program Studi	: Pendidikan Dasar (S3)	
Judul Disertasi	: Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok untuk Meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.	
<p>untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian</p> <p>Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.</p>		
Menyetujui,		
Promotor ,	Ko-Promotor I,	Ko-Promotor II,
		
Prof. Dr. I Made Arjuna, M.Pd. NIP. 196208271989031001	Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. NIP. 195901011984031003	Dr. I Gede Marglanayasa, S.Pd., M.Pd. NIP. 198504022009121009
Mengetahui, a.n. Direktur, Wadir I,		
		
Prof. Dr. I Made Arjuna, M.Si NIP. 1986011005		

Lampiran 2.4 Surat keterangan penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SEKARTEJA <small>Jln. Selaparang, Kelurahan Sekarteja Kecamatan Selong Lombok Timur NTB</small>	
<small>NSS 1013001012</small>		<small>MUDA 10130011</small>
SURAT KETERANGAN No. 421.2/011/SD.1/2024		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Sekarteja Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur, menerangkan bahwa:</p>		
Nama	: H.SAIFUDDIN,S.Pd.SD	
NIP	: 197209251994031005	
Pangkat/Gol	: Pembina Tk.1 IV/b	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Tempat Tugas	: SDN 1 Sekarteja	
<p>Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya dibawah ini memang benar mengadakan penelitian dan pengambilan data di SDN 1 Sekarteja, adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah:</p>		
Nama	: IWAN USMA WARDANI	
NIP	: 2239031001	
Semester	: IV (Empat)	
Program Study	: Pendidikan Dasar (S3)	
Judul Desertasi	: Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok untu meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.	
<p>Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
		Sekarteja, 5 Agustus 2024 Kepala SDN 1 Sekarteja  H.SAIFUDDIN, S.Pd.SD NIP. 197209251994031005



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 PANCOR**

Jl. TGRHM, Zainuddin Abdul Majid No. 38 Pancor
Email: Sda.pancor@gmail.com Kode Pos: 83611 Telpun : 0370121279
NSS : 101230301042 NIS : 117407024110 NPN : 50202126



SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/017/SDN4P/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ALI HAMIDI, S.Pd.**
NIP : 197010081991021001
Pangkat/Gol : Pembina Tk.1 IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SDN 4 PANCOR

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya dibawah ini memang benar mengadakan penelitian dan pengambilan data di SDN 4 Pancor, adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah :

Nama : **IWAN USMA WARDANI**
Nim : 2239031001
Semester : IV (Empat)
Program Studi : Pendidikan Dasar (S3)
Judul Disertasi : Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok untuk

Meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar- benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pancor, 01 Agustus 2024
Kepala Sekolah SDN 4 Pancor
ALI HAMIDI, S.Pd.
Pembina Tk.1 IV/b
NIP. 197010081991021001



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SEKARTEJA
KECAMATAN SELONG**



TERAKREDITASI "B" BERDASARKAN NOMOR 116/BAK-PPM/SK/2023 TANGGAL 28 NOVEMBER 2023

Alamat : Jln. Gajah Mada Kelurahan Sekarteja Kecamatan Selong Lombok Timur NTB

NSS : 101230301063

NPSN : 50219357

Kode Pos : 83611

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 42 / SD.2 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WAHID HASYIM, S.Pd
NIP : 19721105 199301 1 002
Pangkat/Gol : Pembina, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SD Negeri 2 Sekarteja
Alamat : Selong

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

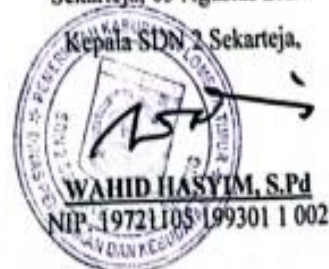
Nama : IWAN USMA WARDANI
NIM : 2239031001
Semester : IV (Empat)
Prodi : Pendidikan Dasar (S3)

Judul Disertasi: Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sekarteja, 05 Agustus 2024

Kepala SDN 2 Sekarteja,



Lampiran 3. Instrumen Penelitian
Lampiran 3.1 Instrumen validasi ahli materi

INSTRUMEN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

1.1 Kisi-kisi instrumen Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional
Lombok untuk ahli materi

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK**

(UNTUK AHLI MATERI)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
A.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan ATP / Tujuan Pembelajaran	1, 2, 3
		Keakuratan dan Kemutakhiran	4, 5, 6, 7
		Mendukung Pembelajaran	8, 9, 10
B.	Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	11, 12
		Pendukung Penyajian	13, 14, 15, 16,
		Kelengkapan Penyajian	17, 18, 19
c.	Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok	Susunan materi matematika dalam Permainan Tradisional	20, 21, 22, 23, 24
		Buku Ajar Matematika	25, 26, 27, 28, 29
		Permainan Tradisional Lombok	30, 31,

1.2 Lembar Instrumen Penilaian Buku Ajar Matematika untuk ahli materi

**INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN
PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK****(UNTUK AHLI ISI DAN MATERI)**

Nama : Iwan Usma Wardani

NIM : 2239031001

Judul Program : Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan
Permainan Tradisional Lombok Untuk Meningkatkan
Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2
Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : Matematika

Capaian Pembelajaran :

1. peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.
2. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.
3. peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan yang sama banyak, pecahan yang di kenalkan adalah setengah dan seperempat

Sasaran Program : Siswa kelas 2 SD
 Nama validator :
 Jabatan :
 Instansi :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Buku Ajar matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok,” yang dikembangkan sebagai buku pelengkap pembelajaran. Aspek penilaian materi Buku Ajar Matematika ini diadaptasi dan dikembangkan dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian bahasa oleh BSNP serta dari aspek karakteristik Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional Lombok, dan buku Ajar Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku Ajar Matematika ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah tanda *check* () pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada. Jika ada yang direvisi mohon perkenan menuliskan langsung pada naskah!
- Kriteria penilaian:

5	=	Sangat setuju	2	=	Kurang Setuju
4	=	Setuju	1	=	Tidak Setuju
3	=	Cukup Setuju			

B. ASPEK PENILAIAN

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
A.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1. Kelengkapan					
		2. Keluasan.					
		3. Kedalaman					
B.	Keakuratan dan Kemutakhiran	4. Keakuratan konten					
		5. Keakuratan fakta dan data					

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
		6. Keakuratan gambar, video, atau ilustrasi					
		7. Kesesuaian dengan perkembangan iptek					
C.	Mendukung Pembelajaran	8. Kemenarikan					
		9. Mendorong motivasi belajar					
		10. Kesesuaian dengan kebutuhan belajar					

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
A.	Teknik Penyajian	11. Sistematika penyajian.					
		12. Keruntutan penyajian.					
B.	Pendukung Penyajian	13. Gambar/ilustrasi					
		14. Pembangkit motivasi					
		15. Glosarium.					
C.	Kelengkapan Penyajian	16. Bagian awal					
		17. Bagian Isi					
		18. Bagian akhir					

III. ASPEK BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
A.	Susunan materi matematika dalam	19. Pengenalan permainan tradisional					
		20. Kesesuaian materi dengan permainan tradisional					

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
	Permainan Tradisional	21. Penyajian materi dalam permainan tradisional					
		22. Penguatan literasi matematika dan karakter siswa					
		23. Pengaplikasian matematika dengan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari					
B.	Buku Ajar matematika	24. Sampul <i>Buku Ajar</i>					
		25. Ketentuan standar halaman <i>Buku Ajar</i>					
		26. Ketentuan ciri buku Ajar					
		27. Penerapan permainan tradisional lombok dalam buku ajar					
		28. Fungsi Buku Ajar					
C.	Permainan Tradisional Lombok	29. Bahan dasar penyajian materi					
		30. Latar penyajian materi					
		31. Muatan permainan tradisional lombok					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

D. Kesimpulan

Buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional Lombok ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

_____, _____ 2024

Ahli Materi,

NIP

1.3 Deskripsi instrument penilaian Buku Ajar Matematika untuk ahli materi

**DESKRIPSI INSTRUMEN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK
TERKAIT ASPEK KELAYAKAN ISI, PENYAJIAN,
DAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK
(OLEH AHLI MATERI)**

Deskripsi lembar evaluasi oleh ahli materi ini diadaptasi dari

Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran oleh BSNP.

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
A.	Kesesuaian dengan SK/KI dan KD	
1.	Kelengkapan	Buku menyajikan beberapa jenis permainan tradisional yang bersesuaian dengan kebutuhan dalam penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika pada kelas yang menjadi sasaran pengembangan buku ajar bermuatan permainan tradisional (kelas II SD), yakni Bilangan dan berhitung, Pengukuran, data.
2.	Keluasan	Isi buku secara kuantitatif mencukupi kebutuhan pembelajaran pada Unit 1, 2, 3: Capaian Pembelajaran: 1) peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. 2) Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. 3) peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
		sebuah benda atau kumpulan yang sama banyak, pecahan yang di kenalkan adalah setengah dan seperempat
3.	Kedalaman	<p>Isi buku secara kualitatif mencukupi untuk kebutuhan pembelajaran pada Unit 1, 2, 3: Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. 2. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. 3. peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan yang sama banyak, pecahan yang di kenalkan adalah setengah dan seperempat
B.	Keakuratan dan Kemutakhiran	
4.	Keakuratan konten	Konten atau isi buku sesuai dengan muatan pembelajaran matematika, yakni bilangan dan berhitung, pengukuran dan data.
5.	Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang digunakan sebagai bagian tak terpisahkan pada permainan tradisional tetap disajikan sesuai dengan kenyataan (aturan permainan tradisional Lombok khususnya di Lombok timur) sehingga efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
6.	Keakuratan gambar, video, atau ilustrasi.	Gambar, video, dan atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan atau isi yang hendak disampaikan sehingga efisien dalam meningkatkan

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
		pemahaman peserta didik.
7.	Kesesuaian dengan perkembangan iptek	Tampilan dan atau isi buku sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kekinian.
C.	Mendukung Pembelajaran	
8.	Kemenarikan	Sampul, gambar, video, dan atau ilustrasi yang digunakan menyebabkan peserta didik tertarik untuk membacanya secara tuntas atau mengkaji lebih jauh isi buku.
9.	Mendorong motivasi belajar dan literasi matematika	Sajian pada keseluruhan buku dan atau sebagian isi buku (gambar, video, pembangkit motivasi, dan atau ilustrasi) yang digunakan memungkinkan peserta didik termotivasi untuk melakukan sesuatu, seperti: meniru sikap atau karakter tokoh, mempertanyakan kearifan lokal yang ada atau yang belum terungkap, atau mencari informasi lebih lanjut dari berbagai sumber lain seperti internet, buku, artikel, dan lain sebagainya Serta menambah referensi siswa pada pemahaman matematika pada kehidupan sehari-hari
10.	Kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran	Buku cerita yang dikembangkan memungkinkan terjadinya pengembangan karakter sosial yang hendak dilakukan melalui pembelajaran kekinian (sesuai tuntutan kurikulum), baik secara kuantitas maupun kualitas.

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
A.	Teknik Penyajian	
11.	Sistematika penyajian	Struktur buku ajar terdiri atas minimal 49 halaman. Dalam hal ini terdiri atas bagian awal buku isi atau materi yang memuat materi pembelajaran, dan bagian akhir buku

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
12.	Keruntutan penyajian.	Penyajian isi buku sesuai dengan aturan dalam permainan tradisional Lombok dan keruntutan capaian pembelajaran matematika yaitu bilangan dan berhitung, pengukuran, dan data
B.	Pendukung Penyajian	
13.	Gambar/ilustrasi	Gambar digunakan sebagai pelengkap ilustrasi. Gambar yang digunakan sesuai dengan isi buku (mewakili sebagian atau keseluruhan isi materi yang di sajikan). Terdapat penggunaan gambar berseri pada awal cerita dan gambar-gambar pada setiap halaman buku.
14.	Pembangkit Motivasi	Pembangkit motivasi yang digunakan berupa kata-kata motivasi sesuai dengan pentingnya menguasai matematika dalam kehidupan sehari-hari
15.	Glosarium	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut.
C.	Kelengkapan Buku	
16.	Bagian awal	<p>Pada awal Buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok terdapat: prakata (prolog), ilustrasi, informasi dan dedikasi, serta daftar isi.</p> <p>Prakata memuat secara umum isi atau tema-tema buku ajar.</p> <p>Ilustrasi memuat rangkuman isi keseluruhan buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional.</p> <p>Informasi dan dedikasi memberikan gambaran tentang kegunaan buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok terutama kainannya dengan tujuan pembuatan buku sebagai penunjang pembelajaran di SD. Di samping itu, juga berisi informasi untuk siapa saja buku dibuat.</p> <p>Daftar isi memberikan gambaran mengenai isi atau tema-tema Buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok yang diikuti dengan nomor halaman kemunculan.</p>

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
17.	Bagian isi	Penyajian isi pada setiap bab dilengkapi dengan materi matematika yang disandingkan dengan gambar/ilustrasi yang berkaitan dengan permainan tradisional Lombok yang sesuai.
18.	Bagian akhir	Pada akhir Buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional lombok, terdapat daftar istilah (<i>glosarium</i>) dan rangkuman singkat cara bermain permainan tradisional lombok.

III. ASPEK BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK

NO	BUTIR PENILAIAN	DESKRIPSI
A.	Susunan materi matematika dalam Permainan Tradisional	
19.	Pengenalan permainan tradisional	Pada pengenalan permainan tradisional, digunakan pertanyaan untuk mendapat respons awal peserta didik kemudian dijabarkan pengertian dari permainan tersebut.
20.	Kesesuaian materi dengan permainan tradisional	Penulis menggunakan informasi-informasi penelusuran terkait kesesuaian materi dengan permainan tradisional kemudian menelaah dan mempelajari keterkaitannya terhadap materi yang akan disajikan dalam buku.
21.	Penyajian materi dalam permainan tradisional	Penyajian materi dalam permainan tradisional disajikan sesuai dengan konsep permainan tradisional tersebut.
22.	Penguatan literasi matematika dan karakter siswa	Pada bagian-bagian penyajian materi, konsep permainan tradisional yang dijabarkan dilengkapi dengan pojok informasi untuk penguatan literasi matematika dan karakter siswa.
23.	Pengaplikasian matematika dengan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari	Materi yang disajikan dikonsepskan sesuai dengan permainan tradisional tersebut yang disajikan bersifat informatif, hal baru dalam memahami matematika yaitu dengan bermain sekaligus memberikan suasana baru untuk siswa dalam proses pembelajaran.
B.	Buku Ajar Matematika	
24.	Sampul <i>Buku Ajar</i>	Desain sampul dapat menarik perhatian peserta didik untuk membacanya. Gambar atau ilustrasi yang digunakan

NO	BUTIR PENILAIAN	DESKRIPSI
		menyajikan warna-warna yang cerah dan disukai peserta didik. Gambar atau ilustrasi berkaitan dengan isi. Jenis tulisannya agak renggang sehingga jelas terbaca.
25.	Ketentuan standar halaman <i>Buku Ajar</i>	Buku Ajar yang baik meliputi. Format buku sesuai dengan ketentuan UNESCO, yaitu maksimal ukuran kertas A4 (21 x 29,7 cm) dan minimal menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi A5 (14,8 X 21 cm) dengan jumlah minimal 49 halaman.
26.	Ketentuan ciri buku Ajar	Buku Ajar yang baik meliputi. Format buku sesuai dengan ketentuan UNESCO, yaitu maksimal ukuran kertas A4 (21 x 29,7 cm) dan minimal menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi A5 (14,8 X 21 cm) dengan jumlah minimal 49 halaman. Sebagai media untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri, mengingat keterbatasan belajar di ruang kelas dan bertemu dengan guru. Dikemas sesederhana mungkin supaya lebih mudah dipahami, tidak memunculkan kontradiktif, dan tetap relevan.
27.	Penerapan permainan tradisional Lombok dalam buku ajar	Buku mengandung kumpulan teks, ilustrasi, gambar, yang memuat tahapan tahapan permainan tradisional yang kemudian di terapkan pada pembelajaran matematika
28.	Fungsi Buku Ajar	Buku Ajar menjadikan siswa mudah dalam belajar baik terbimbing maupun mandiri
C.	Permainan Tradisional Lombok	
29.	Bahan dasar penyajian materi	Menggunakan permainan tradisional Lombok sebagai bahan dasar penyajian materi matematika yang di kembangkan
30.	Latar penyajian materi	Menggunakan latar tempat, waktu, dan atau sosial masyarakat lombok dalam mengembangkan materi
31.	Muatan permainan tradisional lombok	Terdapat permainan tradisional Lombok yang disajikan dalam proses pembelajaran matematika dalam penguatan pemahaman literais matematika dan karakter siswa

Lampiran 3.2 Instrumen validasi ahli media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

1.7 Kisi-kisi instrumen Buku Ajar Matematika untuk ahli media

**KISI-KISI INSTRUMEN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK**

UNTUK AHLI MEDIA

No	Aspek	Komponen	Indikator Komponen	Nomor Butir
A.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran dan Komponen Buku Ajar Matematika	Ukuran Fisik dan kelengkapan Buku Ajar Matematika	1, 2
		Desain Sampul Buku Ajar Matematika	Tata Letak Sampul Buku Ajar Matematika	3, 4, 5, 6
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	7, 8, 9
			Ilustrasi sampul Buku Ajar Matematika	10, 11
		Desain isi Buku Ajar Matematika	Konsistensi tata letak	12, 13
			Unsur tata letak harmonis	14, 15,
			Tata letak mempercepat pemahaman	16, 17, 18
			Tipografi isi buku sederhana	19, 20
			Tipografi mudah dibaca	21, 22, 23
	Ilustrasi isi lengkap dan memadai	24, 25		

1.8 Lembar instrument penilaian Buku Ajar Matematika untuk ahli media

**INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK
UNTUK AHLI MEDIA**

Nama : Iwan Usma Wardani

NIM : 2239031001

Judul Program : Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok untuk Meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : Matematika

Capaian Pembelajaran :

4. peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.
5. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.
6. peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan yang sama banyak, pecahan yang di kenalkan adalah setengah dan seperempat

Sasaran Program : Siswa kelas 2 SD

Nama validator :

Jabatan :

Instansi :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok,” yang dikembangkan sebagai buku pelengkap pembelajaran. Aspek penilaian materi Buku Ajar Matematika ini diadaptasi dan dikembangkan dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian bahasa oleh BSNP serta dari aspek karakteristik Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional Lombok, dan buku Ajar. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku Ajar Matematika ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

3. Isilah tanda *check* () pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada. Jika ada yang direvisi mohon perkenan menuliskan langsung pada naskah!
4. Kriteria penilaian:
- | | | | | | |
|---|---|---------------|---|---|---------------|
| 5 | = | Sangat setuju | 2 | = | Kurang Setuju |
| 4 | = | Setuju | 1 | = | Tidak Setuju |
| 3 | = | Cukup Setuju | | | |

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAAN

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	PENILAIAN					Komentar
			5	4	3	2	1	
A.	Ukuran dan Komponen Buku Ajar Matematika	Ukuran Fisik dan Kelengkapan Komponen Buku Ajar Matematika						
		1. Kesesuaian ukuran Buku Ajar Matematika dengan standar ISO.						
		2. Kelengkapan komponen isi Buku Ajar Matematika.						
B.	Desain	Tata Letak Sampul Buku Ajar						

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	PENILAIAN					Komentar
			5	4	3	2	1	
	Sampul Buku Ajar Matematika (Cover)	Matematika						
		3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, dan belakang secara harmonis memiliki kesatuan (<i>unity</i>) dan konsisten.						
		4. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.						
		5. Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola).						
		6. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.						
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca						
		7. Ukuran huruf judul buku lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran buku, nama pengarang, dan keterangan lainnya.						
		8. Warna judul Buku Ajar Matematika kontras dengan warna latar belakang.						
		9. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf						
			Ilustrasi Sampul Buku Ajar Matematika					

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	PENILAIAN					Komentar
			5	4	3	2	1	
		10. Menggambarkan isi dan mengungkapkan karakter objek						
		11. Bentuk, warna, ukuran, dan proporsi obyek sesuai.						
C.	Desain Isi Buku Ajar Matematika	Konsistensi Tata Letak						
		12. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola tertentu.						
		13. Pemisahan antar-paragraf konsisten						
		Unsur Tata Letak Harmonis						
		14. Bidang cetak dan margin proporsional						
		15. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai						
		Tata letak mempercepat pemahaman						
		16. Penempatan judul sub judul, dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman.						
		17. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tidak mengganggu pemahaman.						
		18. Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang sesuai dan mendukung pemahaman.						
		Tipografi Isi Buku Sederhana						

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	PENILAIAN					Komentar
			5	4	3	2	1	
		19. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf						
		20. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.						
		Tipografi Mudah Dibaca						
		21. Lebar susunan teks normal.						
		22. Spasi antar-baris normal.						
		23. Spasi antar-huruf normal.						
		Ilustrasi Isi						
		24. Bentuk akurat, lengkap dan proporsional sesuai dengan kenyataan.						
		25. Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi.						

C. Komentar dan Saran

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

D. Kesimpulan

Buku Ajar Matematika berbasis budaya local bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

_____, _____
2024

Ahli Media,



1.9 Deskripsi lembar instrument Buku Ajar Matematika untuk ahli media

**DESKRIPSI INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK
TERKAIT KOMPONEN KEGRAFIKAAN OLEH AHLI MEDIA**

Deskripsi Lembar Evaluasi oleh Ahli Media ini

Diadaptasi dari Standar Penilaian Buku Oleh BSNP

No	Butir Penilaian	Deskripsi
1.	Kesesuaian ukuran Buku Ajar Matematika dengan standar ISO	Ukuran Buku Ajar Matematika A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), B5 (176 x 250 mm).
2.	Kesuaian komponen isi Buku Ajar	Komponen-komponen buku ajar sesuai dengan standar yang ada yaitu: judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan dan penilaian
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka dan belakang secara harmonis memiliki irama, kesatuan, dan konsisten	Desain sampul muka dan belakang merupakan suatu kesatuan yang utuh. Elemen warna, ilustrasi, dan topografi ditampilkan secara harmonis dan saling terkait satu dan lainnya. Adanya kesesuaian dalam penempatan unsur tata letak pada bagian sampul maupun isi Buku ajar berdasarkan pola yang telah ditetapkan dalam perencanaan awal Buku ajar.
4.	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	Sebagai daya tarik awal dari Buku Ajar yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan di antara unsur/materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
5.	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola)	Adanya keseimbangan unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) dan ukuran unsur tata letak (tipografi, ilustrasi dan unsur pendukungnya seperti kotak, lingkarang dan elemen dekoratif lainnya) secara proporsional dengan ukuran Buku Ajar.
6.	Warna unsur tata letak	Memperhatikan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa

No	Butir Penilaian	Deskripsi
	harmonis dan memperjelas fungsi	tertentu dan dapat memperjelas isi Buku Ajar
7.	Ukuran huruf judul Buku Ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran buku, nama pengarang dan penerbit	Judul Buku Ajar dapat memberikan informasi secara cepat tentang isi Buku berdasarkan bidang studi tertentu.
8.	Warna judul Buku Ajar kontras dengan warna latar belakang.	Judul Buku Ajar ditampilkan lebih menonjol daripada warna latar belakangnya.
9.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf.	Menggunakan dua atau tiga jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi.
10.	Menggambarkan isi dan mengungkapkan karakter obyek.	Dapat dengan cepat memberikan gambaran tentang isi buku dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan isinya.
11.	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai.	Ditampilkan sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran obyeknya sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian peserta didik (misalnya perbandingan secara proporsional ukuran dan bentuk antara manusia biasa dan raksasa), warna yang digunakan sesuai sehingga tidak menimbulkan salah pemahaman dan penafsiran.
12.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, kata pengantar, daftar isi, ilustrasi, kata-kata motivasi, dll) pada setiap bagian-bagian buku Ajar konsisten. ▪ Penempatan unsur tata letak juga dilakukan pada setiap halaman.
13.	Pemisahan antar-paragraf jelas	Susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas, dapat berupa jarak (pada susunan teks rata kiri-kanan/blok) ataupun dengan inden (pada susunan teks dengan alenia).
14.	Bidang cetak dan margin proporsional	Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak secara proporsional.
15.	Spasi antara teks dan ilustrasi	Menunjukkan kesatuan tampilan antara teks

No	Butir Penilaian	Deskripsi
	sesuai	dengan ilustrasi, gambar, atau video animasi, dalam satu halaman.
16.	Penempatan judul, subjudul, dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penulisan judul sangat sesuai. ▪ Penulisan sub judul dan sub-sub judul disesuaikan dengan hierarki atau urutan buku ajar. ▪ Penempatan nomor halaman disesuaikan dengan pola tata letak.
17.	Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tidak mengganggu pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar, video animasi, dan atau ilustrasi dapat memperjelas isi cerita, baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna yang menarik sesuai objek aslinya. ▪ Ketengan gambar ditempatkan berdekatan dengan ilustrasi dengan ukuran lebih kecil daripada huruf teks.
18.	Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman	Menempatkan ilustrasi pada halaman setiap latar belakang tidak sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks sehingga tidak menghambat pemahaman peserta didik.
19.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	Maksimal menggunakan dua jenis huruf sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan. Untuk membedakan unsur teks dapat menggunakan variasi dan seri huruf dari suatu keluarga huruf.
20.	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	Digunakan untuk membedakan jenjang/hierarki judul, subjudul serta memebrikan tekanan pada susunan teks yang dianggap penting dalam bentuk tebal dan atau miring.
21.	Lebar susunan teks normal	Sangat mempengaruhi tingkat keterbacaan susunan teks. Jumlah perkiraan untuk buku teks antara 45 – 75 karakter (sekitar 5 – 11 kata) termasuk tanda baca, spasi antar kata dan angka. Untuk Buku Ajar sendiri tidak terlalu terikat dengan ketentuan lebar susunan teks.
22.	Spasi antar-baris susunan teks normal	Jarak spasi tidak terlalu lebar atau tidak terlalu sempit sehingga memudahkan dalam membaca.
23.	Spasi antar-huruf (<i>kerning</i>) normal	Jarak antar-huruf tidak terlalu renggang atau tidka terlalu rapat sehingga memudahkan dalam membaca.

No	Butir Penilaian	Deskripsi
24.	Bentuk ilustrasi akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk dan ukuran ilustrasi realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang isi permainan/obyek yang dimaksud. ▪ Bentuk ilustrasi proporsional sehingga tidak menimbulkan salah tafsir peserta didik.
25.	Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi.	Ilustrasi (judul, subjudul, teks, gambar, keterangan gambar, dll) ditampilkan secara serasi dengan unsur isi buku pada seluruh halaman.



Lampiran 3.3 Instrumen validasi ahli bahasa

INSTRUMEN AHLI BAHASA

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2024

1.4 Kisi-kisi instrumen Buku Ajar Matematika untuk ahli bahasa

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK**

(UNTUK AHLI BAHASA)

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	1, 2, 3, 4
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	5, 6, 7, 8
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9, 10



1.5 Lembar instrumen penilaian Buku Ajar Matematika untuk ahli bahasa

**INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN
PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK****(UNTUK AHLI BAHASA)**

- Nama : Iwan Usma Wardani
- NIM : 2239031001
- Judul Program : Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan
Permainan Tradisional Lombok untuk Meningkatkan
Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2
Sekolah Dasar
- Mata Pelajaran : Matematika
- Capaian Pembelajaran :
7. Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.
 8. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.
 9. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan yang sama banyak, pecahan yang dikenalkan adalah setengah dan seperempat

Sasaran Program : Siswa kelas 2 SD

Nama validator :

Jabatan :

Instansi :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok,” yang dikembangkan sebagai buku pelengkap pembelajaran. Aspek penilaian materi Buku Ajar Matematika ini diadaptasi dan dikembangkan dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian bahasa oleh BSNP serta dari aspek karakteristik Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional Lombok, dan Buku Ajar. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku Ajar Matematika ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah tanda *check* (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada. Jika ada yang direvisi mohon perkenan menuliskan langsung pada naskah!

2. Kriteria penilaian:

5	=	Sangat setuju	2	=	Kurang Setuju
4	=	Setuju	1	=	Tidak Setuju
3	=	Cukup Setuju			

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK KELAYAKAN BAHASA

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
A.	Kelugasan	1. Ketepatan struktur kalimat.					

NO	INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	PENILAIAN				
			5	4	3	2	1
		2. Keefektifan kalimat.					
		3. Kebakuan istilah.					
		4. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.					
B.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					
		6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.					
		7. Kemampuan memotivasi pesan					
		8. Kemampuan mendorong berpikir kritis					
C.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntutan dan keterpaduan antarbagian.					
		10. Keruntutan dan keterpaduan antarkalimat					

C. Komentar dan Saran

.....

.

.....

.

D. Kesimpulan

Buku Ajar Matematika bermuatan permainan tradisional lombok ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu



1.6. Deskripsi instrument penilaian Buku Ajar Matematika untuk ahli bahasa

**DESKRIPSI INSTRUMEN PENILAIAN BUKU AJAR
MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL
LOMBOK**

ASPEK KELAYAKAN BAHASA

(OLEH AHLI BAHASA)

Deskripsi lembar evaluasi oleh ahli bahasa ini diadaptasi dari

Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran oleh BSNP.

ASPEK KELAYAKAN BAHASA

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
A.	Kelugasan	
1.	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang dipakai mengikuti kaidah penulisan kalimat bahasa Indonesia yang baku.
2.	Keefektifan kalimat.	Kalimat yang dipakai sederhana dan tidak berbelit-belit.
3.	Kebakuan istilah.	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan atau istilah teknis yang telah baku digunakan. Istilah teknis yang masih agak asing diberikan penjelasannya pada glosarium.
4.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	Kata dan kalimat yang digunakan mengacu pada kaidah bahasa Indonesia, ejaan yang digunakan mengacu pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Penggunaan istilah dilakukan secara tepat makna dan konsisten.
B.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.	
5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh peserta didik).
6.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan sosial emosional peserta Didik, yakni menggambarkan sesuatu mulai dari lingkungan terdekat (lokal) sampai dengan lingkungan global.

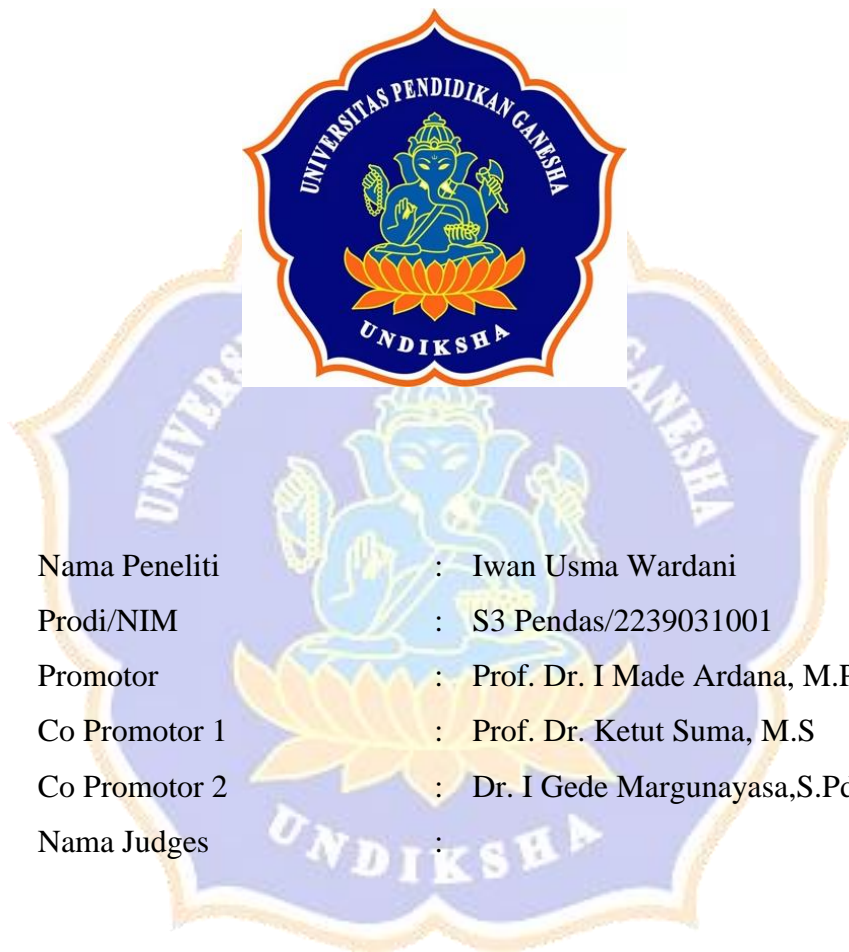
No.	Butir Penilaian	Deskripsi
7.	Kemampuan memotivasi pesan.	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk membaca buku tersebut secara tuntas.
8.	Kemampuan mendorong berpikir kritis.	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh dan mencari jawabnya secara mandiri dari buku tersebut atau sumber informasilain.
C. Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir		
9.	Keruntutan dan keterpaduan antarbagian.	Penyampaian pesan atau uraian antar bab dengan bab lain atau satu tema dengan tema lain yang berdekatan mencerminkan hubungan yang logis.
10.	Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf.	Penyampaian pesan atau uraian antarparagraf yang berdekatan dan antarkalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan yang logis.



Lampiran 3.4 Instrumen kepraktisan guru

INSTRUMEN KEPRAKTIKAN GURU

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

**Lembar Penilaian Judges
Kuesioner kepraktisan Guru**

Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
 Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
 Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
 Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
 Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
 Nama Judges :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Matematika Bermuatan Permainan Tradisional Lombok untuk Meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu melakukan penilaian terkait instrumen kepraktisan Guru terhadap penggunaan buku ajar matematika yang dikembangkan. Masukan yang Bapak/Ibu berikan sangat kami harapkan demi perbaikan instrumen ini. Atas perhatian dan kesediaannya dalam mengisi angket ini kami ucapkan terima kasih.

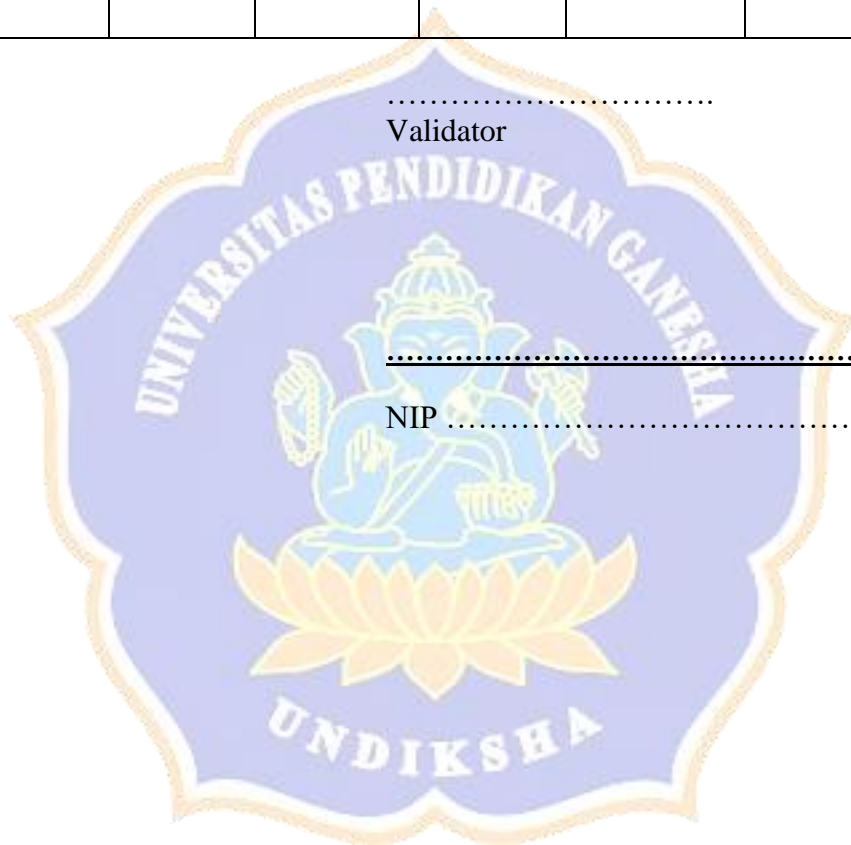
Lembar Penilaian Kepraktisan Guru
 Berikanlah tanda (√) pada pernyataan yang sesuai!

No	Penilaian Judges					Saran perbaikan
	Sangat Relevan	Relevan	Cukup Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

No	Penilaian Judges					Saran perbaikan
	Sangat Relevan	Relevan	Cukup Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
10						
11						
12						
13						
14						
15						

.....
Validator

.....
NIP



Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1	Media pembelajaran	1. Kemudahan Penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Bahasa 3. Evaluasi	6,7,8,9,10,11
3	Manfaat	1. Ketertarikan 2. Motivasi belajar	12,13,14,15



KUESIONER RESPONS GURU TERHADAP KEPRAKTISAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK untuk MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA dan KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu melakukan penilaian terkait instrumen kepraktisan Guru terhadap penggunaan buku ajar matematika yang dikembangkan. Masukan yang Bapak/Ibu berikan sangat kami harapkan demi perbaikan instrumen ini. Atas perhatian dan kesediaannya dalam mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

Petunjuk pengisian:

Silakan mengisi instrument penilaian ini dengan benar dan jujur !

1. Isilah data diri pada tempat yang disediakan !
2. Berikan nilai terhadap buku ajar ini dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapatmu dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang tersedia !
3. Bacalah pernyataan dengan baik dan berikan nilai menggunakan angka 1-5, dengan kriteria sebagai berikut :

Nilai	Definisi
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

4. Atas kesediaanya, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Buku Ajar Matematika digunakan dengan mudah					
2	Buku Ajar Matematika dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.					
3	Buku Ajar Matematika dilengkapi petunjuk penggunaan.					
4	Penggunaan buku Ajar matematika memudahkan tugas-tugas sehari-hari saya dalam menyampaikan materi pelajaran.					
5	Huruf dan Simbol-simbol dalam buku ajar					

	matematika terlihat jelas.					
6	Buku ajar matematika menyajikan materi yang relevan dan mendukung pengajaran guru secara praktis.					
7	Kelayakan materi yang disampaikan melalui buku ajar matematika praktis dalam mendukung proses pembelajaran.					
8	Buku ajar matematika mampu memfasilitasi penggunaan bahan ajar yang jelas, mudah dipahami, dan mendukung efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran.					
9	Gambar dalam buku ajar matematika sesuai dengan materi.					
10	Buku ajar matematika memudahkan guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa, memberikan umpan balik, dan merancang kegiatan pembelajaran yang efektif.					
11	Materi dapat saya pahami dengan mudah dari gambar maupun permainan yang disajikan.					
12	Materi menjadi mudah dipahami karena pemilihan jenis permainan tradisional sesuai dengan isi materi.					
13	Materi menjadi lebih mudah di pahami karena disajikan dengan permainan tradisional					
14	Melalui buku ajar matematika ini, saya dapat dengan mudah menyampaikan materi.					
15	Buku ajar matematika menarik untuk dipelajari.					

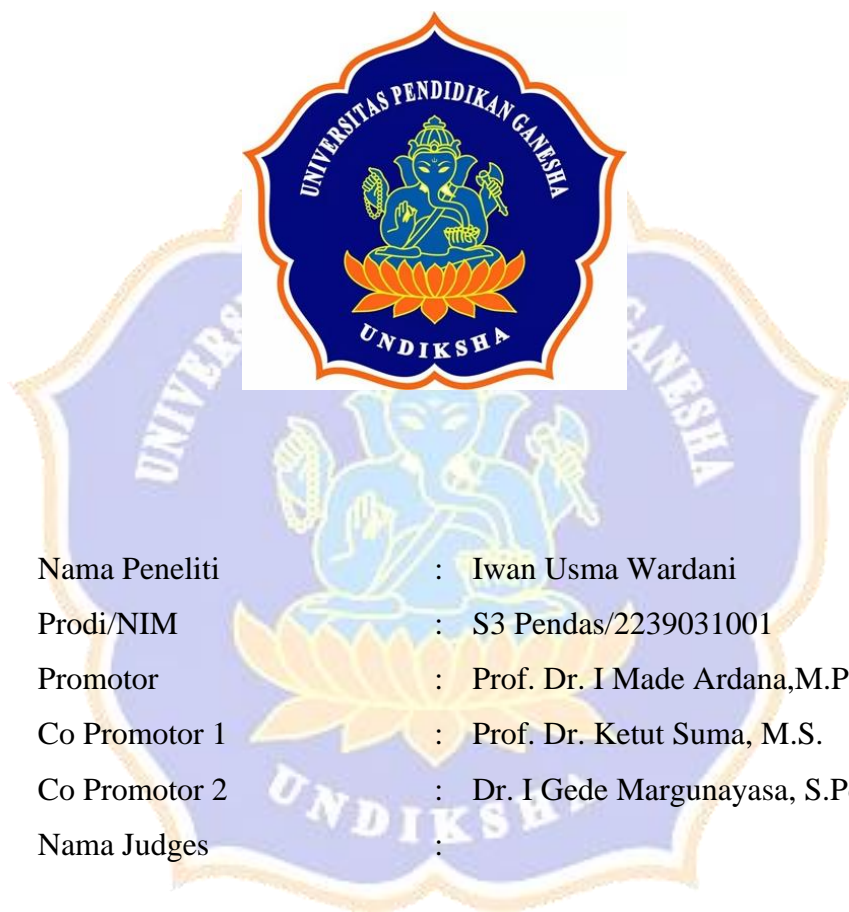
.....
Validator

.....
NIP

Lampiran 3.5 Instrumen kepraktisan siswa

INSTRUMEN KEPRAKTISAN SISWA

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Nama Judges :

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1	Media pembelajaran	1. Kemudahan Penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Bahasa 3. Evaluasi	6,7,8,9,10
3	Manfaat	1. Ketertarikan 2. Motivasi belajar	11,12,13,14,15,16



KATA PENGANTAR KUESIONER PENELITIAN

Responden yang Terhormat,

Saya Iwan Usma Wardani, membutuhkan Bantuan Saudara/Saudari untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional Lombok dengan mengisi tabel penilaian di bawah ini.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “respons siswa terhadap penggunaan buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional Lombok”. Besar harapan saya bahwa Saudara/saudari bersedia untuk memberikan tanggapan pernyataan dalam kuesioner dengan sebenar-benarnya. Data yang terkumpul nantinya akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk keseluruhan (bukan individual). Jawaban yang diberikan tidak akan dinilai benar salahnya, melainkan sebagai informasi yang sangat bermanfaat untuk menentukan hasil penelitian yang saya lakukan. Sesuai dengan etika penelitian bahwa jawaban yang anda berikan **akan dijamin kerahasiaannya dan tidak akan dipublikasikan.**

Akhir kata saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan Saudara/saudari mengisi kuesioner ini.

Hormat Saya,

**KUESIONER RESPON SISWA TERHADAP KEPRAKTISAN BUKU
AJAR MATEMATIKA BERMUTAN PERMAINAN TRADISIONAL
LOMBOK**

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian:

1. Peserta didik dimohon untuk mengisi identitas meliputi nama dan kelas pada lembar identitas.
2. Berikut ini disajikan beberapa item pertanyaan untuk menilai kualitas dari Pengembangan Buku Ajar Matematika untuk Meningkatkan Literasi Matematika dan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.
3. Peserta didik dimohon berkenan memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda check (√) pada kolom skor sesuai dengan rubrik penilaian berikut:

Nilai	Definisi
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Sampul pada buku ajar Matematika menarik.					
2	Gambar pada buku ajar Matematika menarik.					
3	Permainan yang disampaikan menarik					
4	Penggunaan buku ajar Matematika bersifat sederhana dan mudah digunakan.					
5	Buku ajar dapat digunakan di mana saja					
6	Buku ajar berisi materi yang mudah dipahami.					
7	Bahasa yang digunakan di buku ajar mudah dipahami.					
8	Bahasa yang digunakan pada buku ajar sesuai EYD					
9	Melalui buku ajar ini, saya dapat memeriksa hasil pekerjaan saya sendiri					

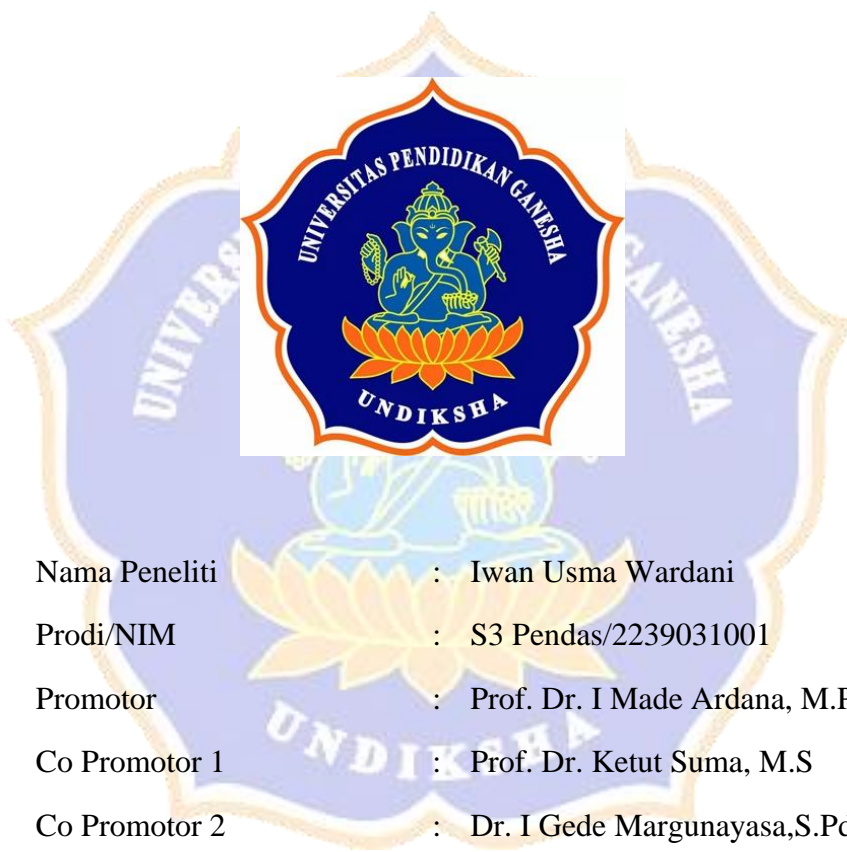
10	Buku ajar matematika dilengkapi dengan evaluasi materi					
11	Saya dapat memahami materi pelajaran dengan menggunakan buku ajar matematika ini tanpa bantuan guru ataupun orang lain					
12	Materi matematika mudah dipahami dengan permainan tradisional					
13	Saya menjadi semangat belajar menggunakan buku ajar matematika					
14	Buku ajar matematika menarik untuk dipelajari.					
15	Saya bisa belajar lebih lama dengan menggunakan buku ajar matematika.					



Lampiran 3.6 Instrumen efektivitas tes literasi matematika

INSTRUMEN LITERASI MATEMATIKA

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN
TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2024

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA

A. Definisi Operasional

Literasi matematika merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam merepresentasikan masalah, menggunakan pengetahuan matematika dalam menyelesaikan masalah, membuat argumen, serta menginterpretasi, dan mengomunikasikan solusi masalah matematika dalam kehidupan.


B. Kisi-Kisi Tes Literasi Matematika

Indikator	No Soal
Merumuskan situasi dalam bentuk atau model matematika dengan menggunakan representasi yang	1, 2, 3, 4, 5
Menggunakan konsep, fakta, dan prosedur matematika	1, 2, 3, 4, 5
Menginterpretasi dan mengomunikasikan hasil atau	1, 2, 3, 4, 5
Membuat argumen berdasarkan informasi matematis atau	1, 2, 3, 4, 5

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA

C. Soal dan Jawaban

No.	Soal	Kunci Jawaban
1.	<p>Adi dan Budi bermainan <i>seboq Kendeker</i> dengan aturan setiap menebak benar ganjil Kendeker yang digenggam maka Kendeker lawan menjadi miliknya. Adi memiliki 10 Kendeker dan Budi memiliki 15 Kendeker. Jika Budi menggenggam Kendeker dengan jumlah ganjil secara berurut yaitu 1, 3, dan 5. Kemudian Adi menebak dengan benar semua. Maka berapakah jumlah Kendeker Adi?, dan berapakah sisa Kendeker Budi?.</p>	<p>Masalah ini dapat di selesaikan dengan:</p> <p>Diketahui :</p> <p>Adi memiliki 10 buah Kendeker</p> <p>Budi memiliki 15 buah Kendeker</p> <p>Aturan permainanannya setiap tebakan lawan benar maka akan terus mendapatkan kesempatan untuk menebak hingga salah menebak. Budi memiliki kesempatan untuk memulai permainan dan melakukan <i>seboq Kendeker</i> dengan jumlah bilangan ganjil berurutan yaitu 1, 3, 5. Adi melakukan tebakan dengan benar semua sebanyak tiga kali tebakan.</p> <p>Ditanyakan :</p> <p>Berapakah jumlah Kendeker adi ?</p> <p>Berapakah sisa Kendeker Budi ?</p> <p>Jawab :</p> <p>Karena Budi memiliki 15 Kendeker dan tiga kali tebakan dengan menggenggam bilangan ganjil berhasil ditebak oleh Adi, maka kelereng Budi akan berkurang atau menjadi milik adi. Sebaliknya, Kendeker Adi akan bertambah.</p> <p>Maka:</p>

		<p>Sisa Kendeker Budi:</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> pertama $15-1=14$</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> kedua $14-3=11$</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> ketiga $11-5=6$</p> <p>Jumlah Kendeker Adi:</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> pertama $10+1=11$</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> kedua $11+3=14$</p> <p>Pada <i>seboq Kendeker</i> ketiga $14+5=19$</p>
2.	<p>Amir, Vino dan Toto masing-masing memiliki 5 buah Kendeker. Mereka menggunakan semua Kendeker tersebut untuk bermain <i>Kendeker bolet</i>. Ketika Amir menembakkan Kendeker, ada 8 Kendeker yang keluar dari garis <i>bolet</i> dan itu menjadi miliknya. Selanjutnya, Ketika Vino menembakkan Kendeker, yang keluar dari garis hanya 3 buah Kendeker saja dan disaat giliran Toto menembakkan Kendeker, dia berhasil mengeluarkan semua</p>	<p>Diketahui</p> <p>Amir memiliki 5 Kendeker</p> <p>Vino memiliki 5 Kendeker</p> <p>Toto memiliki 5 Kendeker</p> <p>Jumlah keseluruhan 15 Kendeker</p> <p>Ditanyakan</p> <p>Berapakah Kendeker yang dimenangkan oleh Amir ?.</p> <p>Berapakah sisa Kendeker yang</p>

	<p>Kendeker yang tersisa.</p> <p>Berapakah Kendeker yang dimenangkan oleh Amir ?.</p> <p>Berapakah sisa Kendeker yang ditembakkan oleh Toto ?.</p>	<p>ditembakkan oleh Toto ?.</p> <p>Jawab</p> <p>Jumlah keseluruhan Kendeker</p> <p>Kendeker Amir + Kendeker Vino + Kendeker Toto = 15</p> $5 + 5 + 5 = 15$ <p>Maka jumlah Kendeker yang dimenangkan oleh Amir adalah banyaknya Kendeker yang keluar dari garis – jumlah Kendeker yang dimiliki sebelum digunakan untuk bermain, $8-5=3$. Jadi, Amir memenangkan 3 buah keneker.</p> <p>Sisa Kendeker yang ditembakkan oleh Toto adalah jumlah Kendeker keseluruhan - jumlah Kendeker hasil tembakan Amir – jumlah Kendeker hasil tembakan Vino, $15-8=7-3=4$. Jadi, Sisa Kendeker yang ditembak oleh Toto adalah 4 buah Kendeker.</p>
3.	<p>Ada berapakah jumlah Kendeker pada gambar di bawah ini ?</p> 	<p>Diketahui :</p> <p>Ada 3 buah stoples besar Kendeker dengan isi 100 buah Kendeker</p> <p>Ada 2 buah stoples kecil Kendeker dengan isi 10 buah Kendeker</p> <p>Ada 3 buah Kendeker</p> <p>Ditanyakan :</p> <p>Berapa jumlah Kendeker pada gambar tersebut?</p> <p>Jawab :</p>

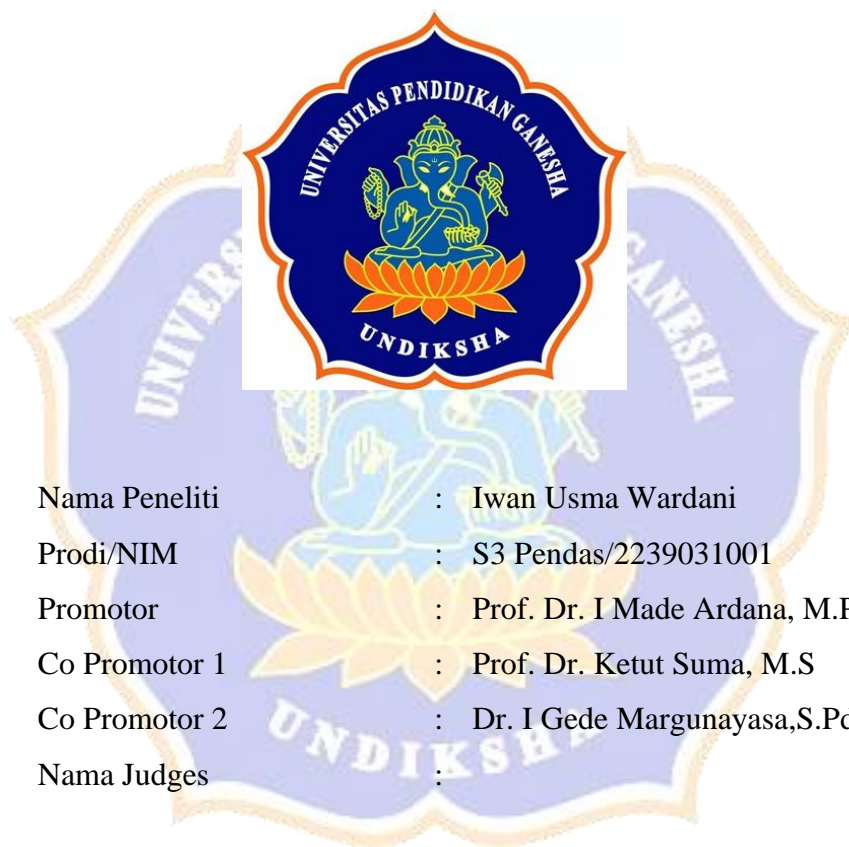
		$100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 3 = 323$ buah Kendeker
4.	Coba tuliskan lambang bilangan-bilangan berikut ! 1. Bilangan tujuh ratus, tiga puluh dan empat ditambahkan bersama 2. Bilangan seratus, lima puluh, dan tujuh ditambahkan bersama 3. Jumlah dari 4 buah ratusan, 9 buah puluhan, dan 5 buah satuan 4. Jumlah dari 6 buah ratusan, 1 buah puluhan dan 1 satuan	1. Lambang bilangan dari tujuh ratus ,tiga puluh dan empat adalah = 734 2. Lambing bilangan seratus, lima puluh, dan tujuh adalah = 157 3. Jumlah dari 4 buah ratusan, 9 buah puluhan, dan 5 buah satuan = 495 4. Jumlah dari 6 buah ratusan, 1 buah puluhan dan 1 satuan = 611



Lampiran 3.7 Instrumen efektivitas angket karakter siswa

INSTRUMEN KARAKTER SISWA

PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATEMATIKA BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA DAN KARAKTER SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR



Nama Peneliti : Iwan Usma Wardani
Prodi/NIM : S3 Pendas/2239031001
Promotor : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd
Co Promotor 1 : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S
Co Promotor 2 : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd.
Nama Judges :

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

Lembar Penelitian Karakter

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk pengisian !

1. Bacalah setiap lembar pertanyaan dalam lembar soal ini dengan baik !
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan jawaban Anda, dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia !
3. Bila terjadi kesalahan dalam menjawab dapat diganti dengan cara melingkari jawaban yang salah, kemudian menyilang lagi jawaban yang dianggap benar.
4. Teliti kembali semua jawaban dan jangan sampai ada yang belum terjawab !

B. Keterangan

SS : Sangat Sering
 S : Selalu
 KK : Kadang-kadang
 TP : Tidak pernah

C. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya berdoa sebelum mulai belajar.				
2.	Saya mengikuti kegiatan berdoa bersama dengan niat yang baik dan serius.				
3.	Saya bermain bersama teman pada saat berdoa di kelas.				
4.	Saya belajar di kelas dengan baik dan tenang walau suasana ribut.				
5.	Saya tidak berkata kasar pada saat berbicara di lingkungan sekolah.				
6.	Saya ikut membuat keributan pada saat pembelajaran berlangsung.				
7.	Walaupun tidak diminta, saya menolong teman yang sedang kesusahan.				
8.	Saya tidak menjahili atau mengganggu teman sekelas pada saat pembelajaran.				

9.	Saya sering mengejek teman saat bermain.				
10.	Saya membersihkan di sekitar meja belajar sebelum atau setelah pembelajaran di kelas.				
11.	Saya sering memungut sampah pada saat berjalan di sekitar sekolah, walaupun sampah tersebut bukan milik saya.				
12.	Saya sering membuang sampah di dalam kelas.				
13.	Saya mengikuti upacara bendera dengan tertib dan tenang, walau cuaca panas.				
14.	Saya menggunakan atribut dan seragam lengkap pada saat mengikuti kegiatan upacara bendera di sekolah.				
15.	Saya mengajak teman bercanda pada saat upacara bendera agar tidak merasa panas.				
16.	Saya mengetahui permainan yang berasal dari daerah Lombok.				
17.	Saya mempelajari permainan tradisional melalui pembelajaran yang diadakan di sekolah.				
18.	Saya lebih suka menonton film drama dibandingkan bermain permainan tradisional.				
19.	Saya berteman dengan semua teman tanpa melihat suku atau daerah asal mereka.				
20.	Saya lebih sering berkomunikasi dengan teman menggunakan bahasa Indonesia.				
21.	Dalam kegiatan berkelompok saya hanya memilih bekerja sama dengan teman yang sesama daerah saja.				
22.	Saya membantu semua teman yang ada dikelas tanpa memandang suku atau ras pada saat dibutuhkan.				

23.	Saya mengajak siswa yang berbeda suku atau ras untuk bermain bersama.				
24.	Saya tidak suka berbicara dengan siswa yang bukan dari Lombok dikarenakan bahasa dan cara bicaranya berbeda.				
25.	Saya selalu menerima masukan atau pendapat dari teman saat kerja kelompok.				
26.	Saya selalu membagi tugas dengan teman pada saat melaksanakan kerja kelompok.				
27.	Saya menolak bila diberi tugas oleh teman pada saat kerja kelompok.				
28.	Saya selalu menawarkan bantuan kepada teman ketika mereka kesusahan.				
29.	Saya berusaha untuk membantu teman saat membersihkan kelas.				
30.	Saya sangat jarang membantu teman pada saat dilaksanakan bersih-bersih di ruang kelas.				
31.	Saya sering berbagi bekal bersama teman di kelas.				
32.	Saya membagi tugas dengan adil pada saat kerja kelompok.				
33.	Saya menolak untuk meminjamkan alat tulis saya pada teman dikelas.				
34.	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu.				
35.	Saya menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tanpa bantuan orang lain.				
36.	Pada saat ulangan saya berusaha untuk mendapatkan jawaban dari teman sebangku.				
37.	Saya selalu mengatur jam untuk bermain dan belajar pada saat dirumah.				

38.	Saya tidur dan bangun sesuai dengan jam yang telah diatur.				
39.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) di sekolah.				
40.	Saya hanya membaca berita atau informasi media yang terpercaya.				
41.	Saya membaca secara lengkap berita atau informasi yang di dapat.				
42.	Saya mempercayai semua berita dan informasi yang didapat tanpa mencari kebenarannya.				
43.	Saya selalu memperhatikan sebab dan akibat dalam menyelesaikan masalah.				
44.	Saya selalu membaca dan menganalisis dengan seksama soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
45.	Saya tidak pernah mengevaluasi diri saat ada teman yang memberi kritik atau masukan.				
46.	Saya menyelesaikan permasalahan secara teratur.				
47.	Saya selalu mengajukan diri untuk menjawab ketika guru memberikan pertanyaan saat pembelajaran.				
48.	Saya selalu bertindak terlebih dahulu tanpa berpikir.				
49.	Saya selalu meminta pendapat teman sebelum mengambil suatu keputusan bersama.				
50.	Saya selalu bertanggung jawab atas keputusan yang telah diambil.				
51.	Saya tidak pedulikan teman dalam mengambil suatu keputusan.				
52.	Dalam membuat tugas ketrampilan ataupun prakarya, saya menuangkan ide kreatif saya sendiri.				
53.	Saya selalu berpendapat pada saat berdiskusi kelompok.				

54.	Saya lebih suka meniru pekerjaan teman dibandingkan mengerjakan sendiri tugas sekolah.				
55.	Saya tertarik membuat karya yang dapat dipajang.				
56.	Sebagai hiasan di dalam kelas, saya memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar.				
57.	Saya tidak ikut ambil bagian pada saat mendekorasi kelas.				



Lampiran 4 Hasil Validasi Instrumen

Lampiran 4.1 Hasil Validasi instrumen validasi ahli materi

No	Nama ahli	Item																																
		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	31	32	
1	Validator 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	1	1	1	1	1
2	Validator 2	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	1	1	1	1
3	Validator 3	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	1	1	1	1
4	Validator 4	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	1	1	1	1
5	Validator 5	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	1	1	1	1
6	Validator 6	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	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
	CVR	1,0	1,0	1,0	0,6	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	0,6	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	0,6	1,0	1,0	1,0		
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

CVR = Content Validity Ratio

n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan

N = Banyaknya Pakar

Lampiran 4.2 Hasil Validasi Instrumen validasi ahli media

No	Nama ahli	Item																								
		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
1	Validator 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
2	Validator 2	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
3	Validator 3	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
4	Validator 4	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
5	Validator 5	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
6	Validator 6	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
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Content Validity Ratio
n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan
N = Banyaknya Pakar

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$
Apabila
 $n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur
 $n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki
 $n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

Lampiran 4.3 Hasil Validasi Instrumen validasi ahli bahasa

No	Nama ahli	Item									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Validator 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Validator 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Validator 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Validator 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Validator 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Validator 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

CVR = Content Validity Ratio

n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan

N = Banyaknya Pakar

Lampiran 4.4 Hasil Validasi Intrumen kepraktisan guru

No	Nama ahli	Item														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Validator 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Validator 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Validator 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Validator 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Validator 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Validator 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Content Validity Ratio

n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan

N = Banyaknya Pakar

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

Lampiran 4.5 Hasil Validasi Instrumen kepraktisan siswa

No	Nama ahli	Item														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Validator 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Validator 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Validator 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Validator 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Validator 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Validator 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Content Validity Ratio

n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan

N = Banyaknya Pakar

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

Lampiran 4.6 Hasil Validasi Instrumen efektivitas tes literasi matematika

No	Nama ahli	Item				
		1	2	3	4	5
1	Validator 1	1	1	1	1	1
2	Validator 2	1	1	1	1	1
3	Validator 3	1	1	1	1	1
4	Validator 4	1	1	1	1	1
5	Validator 5	1	1	1	1	1
6	Validator 6	1	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6
	N	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Content Validity Ratio
 n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan
 N = Banyaknya Pakar

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

Lampiran 4.7 Hasil Validasi Instrumen efektivitas angket karakter siswa

No	Nama ahli	Item														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Validator 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Validator 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Validator 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Validator 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Validator 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Validator 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	n	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	N/2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	n-N/2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	CVR	1,00	1,00	1,00	0,66	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

$$CVR = \frac{n - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Content Validity Ratio

n = Banyaknya pakar yang menyatakan Relevan

N = Banyaknya Pakar

Kisaran nilai validitas = $-1 \leq CVR \leq 1$

Apabila

$n < \frac{1}{2} N \rightarrow CVR < 0 \rightarrow$ Tidak Valid/ Gugur

$n = \frac{1}{2} N \rightarrow CVR = 0 \rightarrow$ Valid/ Diperbaiki

$n > \frac{1}{2} N \rightarrow CVR > 0 \rightarrow$ Valid/ Diterima

Lampiran 5. Data uji coba instrumen

Lampiran 5.1 Data literasi matematika

Responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
1	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
2	1	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2
3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2
4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
5	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
6	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
7	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2
8	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
9	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
10	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
11	1	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2
12	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2
13	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
14	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
15	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
16	2	2	1	1	2	1	1	3	2	3	3	2
17	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
18	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	2
19	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2
20	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
21	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2
22	0	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
23	1	2		2	2			3	2	3	3	2
24	1	2	2	0	2	2	2	3	2	3	3	2
25	1	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2
26	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
27	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
28	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
29	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2
32	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2
33	2	2	3	0	2	3	3	3	2	3	3	2
34	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3
35	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
36	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
37	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
38	4	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3
39	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2
40	3	2	1	2	2	1	1	3	2	3	3	2

41	4	2	1	3	2	1	1	3	2	3	3	2
42	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2
43	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
44	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
45	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
46	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
47	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
48	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
49	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2
50	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2
51	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
52	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
53	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2
54	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
55	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
56	1	3	1	2	3	1	1	3	3	3	3	3
57	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
58	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3
59	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
60	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3
61	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3
62	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2
63	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
64	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
65	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3
66	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
67	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
68	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
69	4	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3
70	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
71	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
72	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2
73	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
74	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
75	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
76	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
77	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2
78	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2
79	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3
80	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3
81	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3
82	1	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3
83	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3
84	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3

85	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
86	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
87	1	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3
88	3	3	3	1	3	2	2	3	3	0	3	3
89	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3
90	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3
91	2	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3
92	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
93	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
94	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3



Lampiran 5.2 Data karakter

Responden	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15
1	4	3	5	4	5	4	4	3	3	5	4	3	5	4	4
2	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	3
3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5
4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5
5	3	4	4	4	5	5	3	5	2	4	5	2	4	5	4
6	4	3	4	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	4
7	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5
8	4	3	3	4	5	3	5	5	3	5	4	3	5	4	4
9	3	2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4
10	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	4
11	5	4	3	5	5	5	4	4	3	5	5	3	5	5	5
12	4	3	5	4	5	4	4	3	3	5	4	3	5	4	4
13	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	3
14	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5
15	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5
16	3	4	4	4	5	5	3	5	2	4	5	2	4	5	4
17	4	3	4	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	4
18	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	5	3	3	5	4
19	4	3	4	4	5	4	5	4	3	4	3	3	4	3	4
20	4	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4
21	4	5	5	4	5	3	3	4	5	4	5	5	4	5	4
22	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5
23	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3
24	5	4	5	5	4	5	5	3	2	5	5	2	5	5	5
25	5	3	5	4	5	3	4	5	3	5	5	3	5	5	4
26	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
27	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
28	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5
29	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5
30	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4
31	5	4	5	3	5	4	4	5	3	5	5	3	5	5	3
32	3	3	5	3	5	3	4	3	3	5	3	3	5	3	3
33	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
34	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
35	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4
36	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
37	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5
38	3	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4
39	4	3	3	4	5	4	3	4	3	5	4	3	5	4	4
40	5	4	3	5	4	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5
41	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4

42	4	3	5	3	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3
43	4	3	5	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3
44	5	3	4	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4
45	5	3	5	5	5	4	4	4	3	5	4	3	5	4	5
46	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
47	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
48	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5
49	4	2	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4
50	5	3	4	4	5	3	4	3	2	5	4	2	5	4	4
51	5	3	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	3	5	5
52	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
53	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
54	3	3	5	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
55	4	4	5	4	5	4	4	4	2	5	4	2	5	4	4
56	4	3	5	5	5	3	5	5	2	5	5	2	5	5	5
57	4	4	3	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	4	4
58	4	4	5	4	5	4	5	3	3	5	5	3	5	5	4
59	4	3	5	5	5	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5
60	5	3	5	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
61	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	3	4	5	5
62	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	3	5	4
63	3	4	4	2	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2
64	4	5	5	4	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	4
65	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
66	4	3	5	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	5	3
67	3	4	5	2	4	3	5	3	3	5	5	3	5	5	2
68	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
69	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	5	3
70	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
71	5	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4
72	5	3	4	4	5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4
73	5	3	5	4	4	4	3	4	3	5	5	3	5	5	4
74	5	3	4	2	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2
75	5	3	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	3	5	4
76	3	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	3
77	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4
78	5	5	5	4	5	5	5	3	5	3	4	5	3	4	4
79	5	4	5	3	5	4	5	5	5	3	4	5	3	4	3
80	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
81	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
82	5	5	4	3	5	4	5	4	3	3	5	3	3	5	3
83	5	4	3	4	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	4
84	5	4	3	3	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3
85	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4

86	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	3	5	4
87	5	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	4
88	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
89	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4
90	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4
91	5	4	3	4	5	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4
92	5	2	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4
93	5	4	3	3	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3
94	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4

R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30
3	3	4	2	4	5	3	3	4	3	3	3	4	5	3
5	5	4	2	3	5	4	3	4	1	2	4	5	5	3
4	4	5	2	3	5	4	4	3	1	2	4	4	5	4
3	4	4	2	3	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4
4	5	5	1	5	4	5	2	2	1	5	5	5	4	5
4	5	5	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
3	5	5	2	5	5	4	4	3	1	2	3	4	5	4
3	3	4	2	3	5	5	3	3	1	5	3	4	5	5
2	3	3	2	2	2	3	4	2	1	3	2	3	2	4
4	5	5	5	4	5	5	4	3	3	5	4	5	5	4
4	3	5	1	5	5	5	4	3	1	4	3	5	5	4
3	5	4	2	4	5	5	4	4	1	4	4	4	5	4
4	5	5	2	5	5	5	3	4	1	5	5	4	5	5
5	5	5	1	5	5	5	2	3	1	5	4	5	5	4
5	5	5	1	4	5	4	3	4	2	5	4	4	5	5
4	4	5	1	5	5	4	5	4	2	2	3	5	5	3
3	4	4	1	3	5	4	5	4	2	5	4	5	5	3
3	4	4	1	3	4	3	4	3	2	4	3	5	4	3
3	4	5	2	4	5	4	3	4	2	3	5	3	5	5
3	3	4	2	4	5	3	3	4	3	3	3	4	5	3
5	5	4	2	3	5	4	3	4	1	2	4	5	5	3
4	4	5	2	3	5	4	4	3	1	2	4	4	5	4
3	4	4	2	3	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4
4	5	5	1	5	4	5	2	2	1	5	5	5	4	5
3	5	5	1	3	5	5	3	3	1	3	4	5	5	4
4	4	5	2	5	5	5	3	5	1	4	4	5	5	4
5	5	5	1	4	5	5	4	3	2	5	5	5	5	4
5	5	5	2	4	5	5	4	4	1	5	5	4	5	5
3	5	5	2	5	5	5	5	4	2	5	4	5	5	5
4	5	5	2	5	5	5	3	4	3	4	5	5	5	4
4	5	5	3	4	5	5	4	3	2	5	5	5	5	4

3	5	5	2	3	5	5	4	3	2	5	4	3	5	4
3	5	5	2	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5
3	5	5	1	5	5	5	4	4	2	5	4	4	5	5
4	5	5	1	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4
3	4	4	3	5	5	5	3	4	2	5	4	5	5	4
3	5	4	1	5	5	5	3	3	2	5	5	3	5	5
3	5	5	2	3	5	5	4	3	2	4	4	4	5	4
3	3	4	3	4	5	5	4	3	3	3	5	4	5	3
4	3	5	2	4	4	5	5	3	3	3	5	5	4	5
4	3	5	3	3	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4
3	5	4	2	5	5	3	4	3	3	4	4	3	5	4
3	5	5	3	5	5	3	4	3	3	5	5	4	5	4
3	4	4	2	3	5	4	3	3	3	4	3	5	5	4
3	5	4	2	4	5	5	4	3	3	4	4	4	5	4
5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5
4	5	5	3	4	5	5	4	3	3	5	4	5	5	4
4	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
2	5	5	3	3	5	4	3	4	3	5	3	5	5	4
3	4	5	1	3	5	5	4	4	2	4	5	4	5	4
3	5	5	2	4	5	3	5	3	3	5	5	5	5	4
4	5	5	2	4	5	5	4	4	1	5	4	5	5	4
4	4	5	2	3	5	4	4	3	1	4	4	4	5	4
3	5	5	2	2	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3
4	5	5	3	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4
3	5	5	2	3	5	5	4	4	2	3	5	5	5	5
4	3	5	2	4	4	3	4	4	1	5	4	4	4	5
4	5	5	3	4	5	5	4	3	2	5	5	5	5	5
3	5	5	3	4	5	5	5	4	2	5	4	5	5	3
3	5	5	3	3	4	4	4	4	1	5	3	4	4	3
5	5	5	3	5	5	4	4	4	2	5	5	5	5	5
5	4	5	1	4	4	3	3	3	1	3	3	5	4	4
4	4	4	2	4	5	3	3	3	2	3	4	3	5	4
5	5	4	2	5	5	5	4	3	1	5	5	5	5	3
5	5	5	2	4	5	5	4	4	2	5	5	5	5	5
3	5	5	2	4	5	3	5	4	1	5	3	5	5	4
4	5	5	2	3	4	5	4	4	1	5	4	5	4	5
5	4	5	1	3	4	4	3	4	1	4	3	4	4	5
4	5	4	2	3	4	4	3	3	2	5	4	5	4	4
4	5	4	2	5	5	5	3	3	1	5	4	5	5	4
3	5	5	2	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	3
3	4	5	1	3	5	5	4	4	3	5	4	5	5	3
3	5	5	2	4	4	5	5	3	1	5	4	5	4	3
3	4	5	2	4	5	4	5	3	3	4	5	4	5	3
3	5	4	2	5	5	3	5	3	2	5	5	5	5	4

4	5	5	2	5	5	5	4	3	1	5	5	5	5	5
5	4	5	2	5	5	5	4	4	2	5	4	4	5	5
5	5	4	1	5	5	3	4	3	2	5	4	4	5	5
4	5	5	2	4	5	3	4	4	2	4	5	4	5	5
5	5	5	1	5	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5
5	4	5	2	4	5	5	5	3	2	4	5	4	5	4
5	4	5	1	4	5	3	5	3	2	4	5	5	5	5
4	3	5	2	4	5	5	5	4	1	3	4	5	5	5
4	3	4	2	4	5	4	4	4	1	3	4	4	5	5
5	5	5	2	4	5	4	4	3	1	3	4	5	5	4
4	4	4	2	4	5	3	3	3	2	3	4	5	5	4
3	5	5	2	4	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5
5	5	3	1	4	4	5	5	3	1	4	4	4	4	4
5	5	5	1	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4
5	4	5	2	5	5	5	4	3	3	5	4	4	5	5
4	4	4	1	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5
5	4	5	2	5	5	5	3	3	2	3	4	4	5	4
4	3	4	2	4	5	4	4	4	2	3	4	4	5	5
5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4



Lampiran 6. Hasil Uji coba instrumen
Lampiran 6.1 Hasil uji coba instrumen literasi matematika

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	93	98.9
	Excluded ^a	1	1.1
	Total	94	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	27.0215	12.195	.176	.773
X02	26.4731	11.382	.621	.705
X03	26.6129	11.979	.412	.729
X04	27.1398	12.709	.184	.759
X05	26.4731	11.665	.625	.709
X06	26.6022	11.590	.473	.721
X07	26.6344	11.865	.396	.731
X08	26.3118	12.869	.267	.745
X09	26.4731	11.665	.625	.709
X10	26.2366	12.596	.244	.750
X11	26.3118	12.869	.267	.745
X12	26.4731	11.665	.625	.709

Lampiran 6.2 Hasil uji coba instrumen karakter

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	94	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	94	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

xReliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	117.7340	86.111	.367	.846
X02	118.2872	85.153	.365	.846
X03	117.5957	86.050	.381	.845
X04	118.0745	85.898	.367	.846
X05	117.2660	86.907	.520	.844
X06	118.0319	83.666	.493	.842
X07	117.8936	87.408	.279	.848
X08	117.9255	87.554	.242	.850
X09	118.4362	84.786	.362	.846
X10	117.6915	84.065	.485	.842
X11	117.6170	85.766	.463	.844
X12	118.4362	84.786	.362	.846
X13	117.6915	84.065	.485	.842
X14	117.6170	85.766	.463	.844
X15	118.0745	85.898	.367	.846
X16	118.2660	85.079	.382	.845
X17	117.6064	85.618	.414	.845
X18	117.4043	87.405	.411	.845
X19	120.1596	91.082	.002	.856
X20	118.0745	83.532	.501	.842

X21	117.2979	86.642	.525	.843
X22	117.7234	83.729	.503	.842
X23	118.1809	88.730	.155	.852
X24	118.5851	87.987	.279	.848
X25	120.1277	88.951	.116	.854
X26	117.9149	84.014	.375	.846
X27	117.9255	84.973	.448	.843
X28	117.6277	85.828	.458	.844
X29	117.2979	86.642	.525	.843
X30	117.9043	87.184	.299	.848



Lampiran 7. Data Penelitian
Lampiran 7.1 Data hasil penelitian

Responden	EL		KL		EK		KK	
	Pre	Pos	Pre	Pos	Pre	Pos	Pre	Pos
1	7	25	10	21	57	105	58	91
2	7	19	9	14	59	114	62	99
3	5	20	12	20	60	121	59	91
4	10	22	11	16	62	123	58	93
5	8	27	9	21	56	115	62	100
6	5	21	10	19	56	113	61	102
7	10	27	10	20	60	119	61	99
8	7	15	9	10	60	112	62	90
9	5	13	11	12	57	109	62	87
10	9	22	11	17	57	113	58	95
11	4	12	9	10	61	109	61	92
12	7	15	9	10	56	104	64	92
13	6	14	7	8	65	113	63	94
14	8	28	9	22	59	121	58	95
15	2	10	9	10	61	109	64	98
16	6	17	9	13	63	117	63	93
17	10	18	8	9	61	122	60	84
18	7	25	7	18	59	120	63	105
19	3	13	9	12	62	117	62	97
20	9	21	8	13	63	116	61	94
21	6	27	10	24	60	121	65	105
22	7	21	12	19	55	124	64	104
23	5	24	9	21	60	120	61	102
24	10	22	9	14	60	121	62	98
25	5	13	7	8	59	119	57	90
26	10	25	9	17	60	114	62	102
27	5	19	12	19	60	125	62	98
28	9	27	10	21	60	124	60	97
29	4	16	8	13	60	115	60	91
30	3	24	9	23	60	124	61	99
31	8	16	7	8	59	107	60	93
32	5	20	9	17	55	108	63	96
33	6	17	8	12	59	110	65	95
34	6	25	9	21	61	114	59	100
35	8	32	9	26	59	117	61	104
36	9	24	11	19	62	119	57	92
37	7	20	7	13	60	109	60	96

38	10	29	9	21	58	125	60	97
39	4	22	10	21	62	119	63	109
40	9	27	8	19	60	125	64	104
41	8	28	8	21	61	120	59	96
42	10	32	9	24	59	113	61	105
43	7	30	10	26	56	113	61	105
44	9	32	8	24	61	121	60	103
45	10	25	9	17	60	120	61	94
46	4	24	11	24	61	122	60	101
47	10	35	10	28	57	116	65	104
48	5	26	12	26	59	122	59	100
49	6	29	8	24	60	129	62	99
50	7	30	10	26	65	135	60	101
51	10	28	10	21	62	125	60	102
52	7	27	7	20	61	128	60	92
53	7	22	10	18	63	111	62	94
54	6	28	8	23	59	115	62	101
55	9	35	9	28	60	128	62	102
56	5	26	7	21	58	121	61	101
57	9	29	7	20	59	123	59	103
58	4	20	7	16	65	122	59	94
59	10	36	8	27	61	115	61	100
60	6	31	9	27	62	112	62	102
61	7	23	8	17	59	116	58	89
62	9	27	7	18	61	108	58	95
63	6	22	8	17	61	121	64	93
64	9	35	10	29	61	131	60	106
65	10	27	7	17	59	117	61	97
66	9	32	10	26	59	129	65	102
67	6	24	7	18	62	125	61	102
68	5	25	8	21	60	127	60	102
69	8	23	9	17	57	105	58	90
70	4	26	8	18	65	121	60	72
71	10	36			61	129		
72	5	26			62	125		
73	10	30			60	124		
74	7	23			61	118		
75	7	33			57	111		
76	3	28			61	111		
77	7	23			61	118		
78	5	23			61	108		

79	9	25			58	118		
80	5	17			56	111		
81	10	31			63	127		
82	6	14			59	107		
83	5	20			56	109		
84	9	25			58	118		
85	5	17			56	111		
86	10	31			63	127		
87	6	14			59	107		
88	5	20			56	109		

Keterangan:

A1 = Kelompok Eksperimen

A2 = Kelompok Kontrol

Y1 = Literasi Matematika

Y2 = Karakter



Lampiran 7.2 Gain Skor yang Ternormalisir (NGs)

EL	KL	EK	KK
0.621	0.423	0.615	0.429
0.414	0.185	0.724	0.507
0.484	0.333	0.813	0.421
0.462	0.200	0.836	0.455
0.679	0.444	0.747	0.521
0.516	0.346	0.722	0.554
0.654	0.385	0.787	0.514
0.276	0.037	0.693	0.384
0.258	0.040	0.667	0.342
0.481	0.240	0.718	0.481
0.250	0.037	0.649	0.419
0.276	0.037	0.608	0.394
0.267	0.034	0.686	0.431
0.714	0.481	0.816	0.481
0.235	0.037	0.649	0.479
0.367	0.148	0.750	0.417
0.308	0.036	0.824	0.320
0.621	0.379	0.803	0.583
0.303	0.111	0.753	0.479
0.444	0.179	0.736	0.446
0.700	0.538	0.813	0.571
0.483	0.292	0.863	0.563
0.613	0.444	0.800	0.554
0.462	0.185	0.813	0.493
0.258	0.034	0.789	0.423
0.577	0.296	0.720	0.548
0.452	0.292	0.867	0.493
0.667	0.423	0.853	0.493
0.375	0.179	0.733	0.413
0.636	0.519	0.853	0.514
0.286	0.034	0.632	0.440
0.484	0.296	0.663	0.458
0.367	0.143	0.671	0.429
0.633	0.444	0.716	0.539
0.857	0.630	0.763	0.581
0.556	0.320	0.781	0.449
0.448	0.207	0.653	0.480
0.731	0.444	0.870	0.493

0.563	0.423	0.781	0.639
0.667	0.393	0.867	0.563
0.714	0.464	0.797	0.487
0.846	0.556	0.711	0.595
0.793	0.615	0.722	0.595
0.852	0.571	0.811	0.573
0.577	0.296	0.800	0.446
0.625	0.520	0.824	0.547
0.962	0.692	0.756	0.557
0.677	0.583	0.829	0.539
0.767	0.571	0.920	0.507
0.793	0.615	1.000	0.547
0.692	0.423	0.863	0.560
0.690	0.448	0.905	0.427
0.517	0.308	0.667	0.438
0.733	0.536	0.737	0.534
0.963	0.704	0.907	0.548
0.677	0.483	0.818	0.541
0.741	0.448	0.842	0.579
0.500	0.310	0.814	0.461
1.000	0.679	0.730	0.527
0.833	0.667	0.685	0.548
0.552	0.321	0.750	0.403
0.667	0.379	0.635	0.481
0.533	0.321	0.811	0.408
0.963	0.731	0.946	0.613
0.654	0.345	0.763	0.486
0.852	0.615	0.921	0.529
0.600	0.379	0.863	0.554
0.645	0.464	0.893	0.560
0.536	0.296	0.615	0.416
0.688	0.357	0.800	0.160
1.000		0.919	
0.677		0.863	
0.769		0.853	
0.552		0.770	
0.897		0.692	
0.758		0.676	
0.552		0.770	
0.581		0.635	
0.593		0.779	
0.387		0.696	

0.808		0.889	
0.267		0.632	
0.484		0.671	
0.407		0.718	
0.655		0.697	
0.828		0.784	
0.500		0.792	
0.667		0.689	

Keterangan:

A1 = Kelompok Eksperimen

A2 = Kelompok Kontrol

Y1 = Literasi Matematika

Y2 = Karakter



Lampiran 8. Analisis statistic Deskriptif Kuantitatif

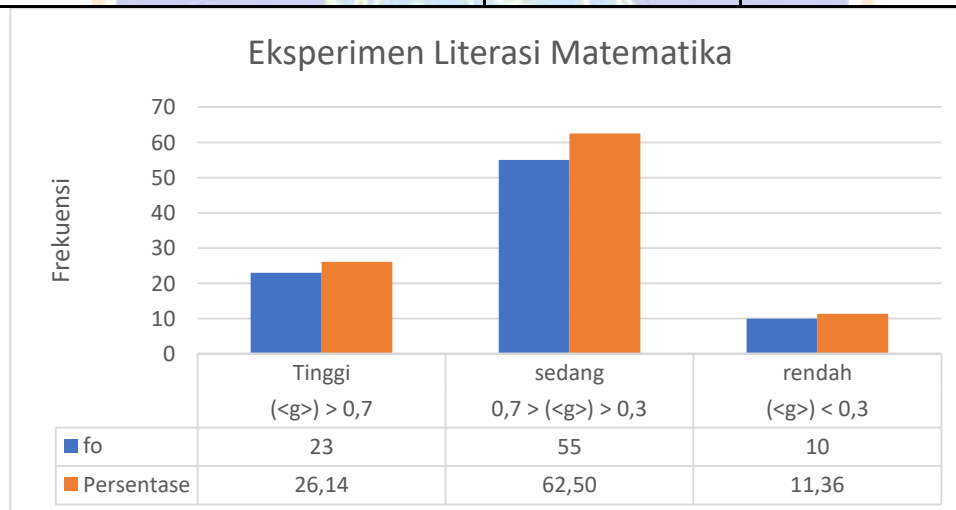
Lampiran 8.1 Hasil Analisis Deskripyif Kuantitatif

	Descriptive Statistics												
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis			
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Eksperimen Literasi Matematika	88	.765	.235	1.000	52.469	.59624	.020547	.192750	.037	-.012	.257	-.526	.508
Eksperimen Karakter Siswa	88	.392	.608	1.000	67.757	.76997	.009332	.087543	.008	.143	.257	-.583	.508
Kontrol Literasi Matematika	70	.697	.034	.731	25.345	.36207	.023017	.192571	.037	-.134	.287	-.748	.566
Kontrol Karakter	70	.479	.160	.639	34.359	.49084	.009339	.078134	.006	-1.164	.287	3.388	.566
Valid N (listwise)	70												

a. Frekuensi sebaran data berdasarkan kriteria indeks Gain dan grafik batang

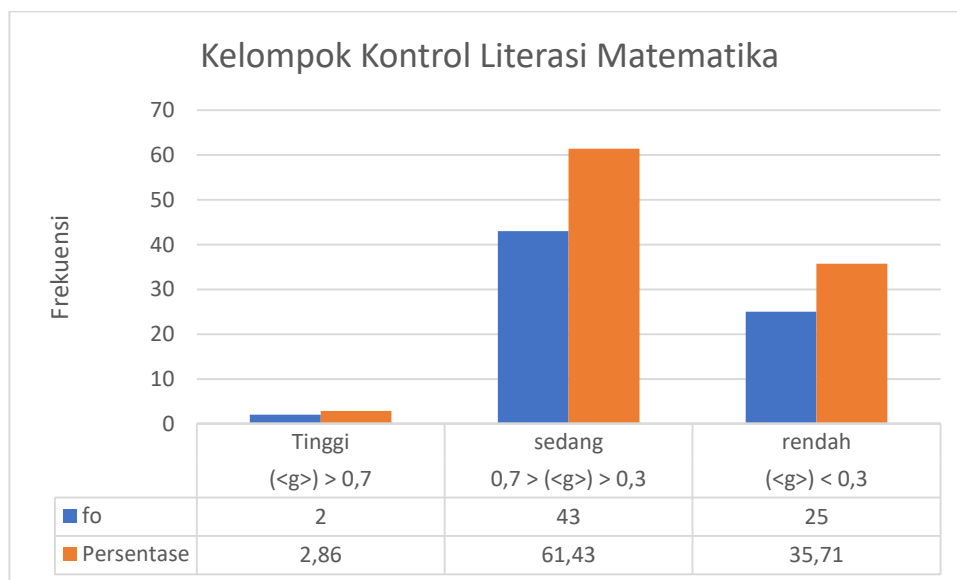
➤ Kelompok Eksperimen literasi matematika

Skor	Kategori	fo	Persentase
$(\langle g \rangle) > 0,7$	Tinggi	23	26,14
$0,7 > (\langle g \rangle) > 0,3$	sedang	55	62,50
$(\langle g \rangle) < 0,3$	rendah	10	11,36
Jumlah		88	100



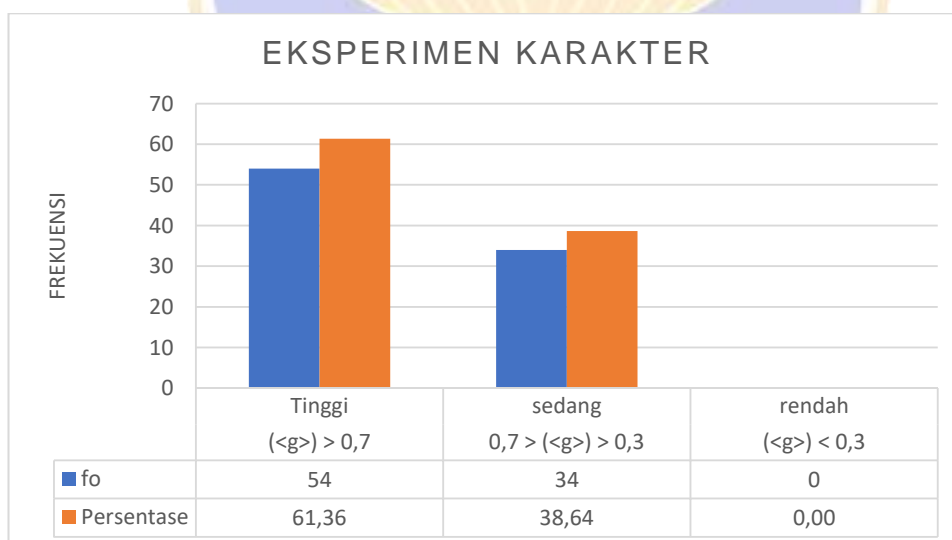
➤ Kelompok kontrol literasi matematika

Skor	Kategori	fo	Persentase
$(\langle g \rangle) > 0,7$	Tinggi	2	2,86
$0,7 > (\langle g \rangle) > 0,3$	sedang	43	61,43
$(\langle g \rangle) < 0,3$	rendah	25	35,71
Jumlah		70	100



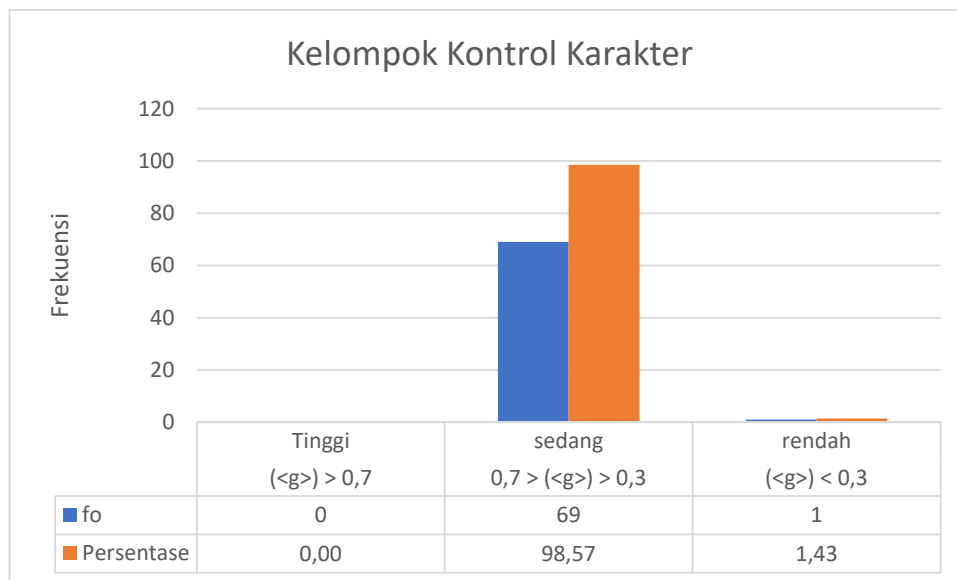
➤ **Kelompok eksperimen karakter**

Skor	Kategori	fo	Persentase
$\langle g \rangle > 0,7$	Tinggi	54	61,36
$0,7 > \langle g \rangle > 0,3$	sedang	34	38,64
$\langle g \rangle < 0,3$	rendah	0	0,00
Jumlah		88	100



➤ **Kelompok kontrol karakter**

Skor	Kategori	fo	Persentase
$(\langle g \rangle) > 0,7$	Tinggi	0	0,00
$0,7 > (\langle g \rangle) > 0,3$	sedang	69	98,57
$(\langle g \rangle) < 0,3$	rendah	1	1,43
Jumlah		70	100



Lampiran 9. Uji Prasyarat Analisis Inferensial

Lampiran 9.1 Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Ekperimen Literasi	.058	88	.200*	.978	88	.139
	Matematika						
	Kontrol Literasi	.087	70	.200*	.963	70	.035
	Matematika						
	Ekpersimen Karakter	.059	88	.200*	.984	88	.344
	Kontrol Karakter	.088	70	.200*	.929	70	.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas Distribusi data dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai sig.>0.001 sehingga dapat dinyatakan semua kelompok data berdistribusi normal

Lampiran 9.2 Hasil uji Homogenitas Kelompok

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Literasi Matematika	Based on Mean	.002	1	156	.964
	Based on Median	.002	1	156	.966
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	155.935	.966
	Based on trimmed mean	.002	1	156	.968

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Karakter	Based on Mean	2.437	1	156	.120
	Based on Median	2.465	1	156	.118
	Based on Median and with adjusted df	2.465	1	155.972	.118
	Based on trimmed mean	2.454	1	156	.119

Hasil uji homogenitas varians dengan levane's test of equality of error variances menunjukkan sig.>0,001 sehingga dapat dinyatakan bahwa varians datanya sama (homogen).

Lampiran 9.3 Uji Homogenitas Matriks Varians

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	4.615
F	1.517
df1	3
df2	6201420.397
Sig.	.208

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + kelompok

Berdasarkan Tabel *Box's Test of Equality of Covariance Matrices*, hasil uji matriks varians pada data menunjukkan angka *Box's M* sebesar 4,615; nilai *F* sebesar 1,517 dan angka sig. sebesar 0,208. Mengingat angka sig.0,208 >0,001 maka dapat disimpulkan bahwa matriks varians antar variabel literasi matematika dan karakter adalah homogen.

a. Hasil Uji Korelasi Antar Variabel Terikat

Correlations

		Literasi Matematika	Karakter
Literasi Matematika	Pearson Correlation	1	.680**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	158	158
Karakter	Pearson Correlation	.680**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	158	158

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai r_{hitung} 0,680 < 0,8 maka dapat dinyatakan antara variabel literasi matematika dan karakter tidak mengalami multikolinieritas.

Lampiran 10. Hasil Uji t Independen dan Hasil ES

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Literasi Matematika	Eksperimen	88	.59624	.192750	.020547
	Kontrol	70	.36207	.192571	.023017
Karakter	Eksperimen	88	.76997	.087543	.009332
	Kontrol	70	.49084	.078134	.009339

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Literasi Matematika	Equal variances assumed	.002	.964	7.589	156	.000	.234167	.030857	.173216	.295119
	Equal variances not assumed			7.590	148.167	.000	.234167	.030854	.173197	.295137
Karakter	Equal variances assumed	2.437	.120	20.869	156	.000	.279123	.013375	.252704	.305542
	Equal variances not assumed			21.142	153.898	.000	.279123	.013202	.253042	.305204

ANOVA

Literasi Matematika

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2.138	1	2.138	57.590	.000
Within Groups	5.791	156	.037		
Total	7.929	157			

ANOVA

Karakter

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3.037	1	3.037	435.527	.000
Within Groups	1.088	156	.007		
Total	4.125	157			

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Intercept	Pillai's Trace	.984	4671.486 ^b	2.000	155.000	.000	9342.973	1.000
	Wilks' Lambda	.016	4671.486 ^b	2.000	155.000	.000	9342.973	1.000
	Hotelling's Trace	60.277	4671.486 ^b	2.000	155.000	.000	9342.973	1.000
	Roy's Largest Root	60.277	4671.486 ^b	2.000	155.000	.000	9342.973	1.000
kelompok	Pillai's Trace	.744	225.089 ^b	2.000	155.000	.000	450.179	1.000
	Wilks' Lambda	.256	225.089 ^b	2.000	155.000	.000	450.179	1.000
	Hotelling's Trace	2.904	225.089 ^b	2.000	155.000	.000	450.179	1.000
	Roy's Largest Root	2.904	225.089 ^b	2.000	155.000	.000	450.179	1.000

a. Design: Intercept + kelompok

b. Exact statistic

c. Computed using alpha = .05

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Corrected Model	Literasi	2.138 ^a	1	2.138	57.590	.000	57.590	1.000
	Matematika							
	Karakter	3.037 ^b	1	3.037	435.527	.000	435.527	1.000
Intercept	Literasi	35.804	1	35.804	964.505	.000	964.505	1.000
	Matematika							
	Karakter	61.976	1	61.976	8886.31	.000	8886.315	1.000

kelompok	Literasi	2.138	1	2.138	57.590	.000	57.590	1.000
	Matematika							
Error	Karakter	3.037	1	3.037	435.527	.000	435.527	1.000
	Literasi	5.791	156	.037				
Total	Matematika							
	Karakter	1.088	156	.007				
Corrected Total	Literasi	46.252	158					
	Matematika							
Total	Karakter	70.123	158					
	Literasi	7.929	157					
Total	Matematika							
	Karakter	4.125	157					

a. R Squared = ,270 (Adjusted R Squared = ,265)

b. R Squared = ,736 (Adjusted R Squared = ,735)

c. Computed using alpha = ,05

Lampiran 11. Rekapitulasi penilaian ahli materi

Aspek	Butir penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Skor total	Rata-Rata
Kelayakan isi	Kelengkapan	4	4	4	4	4	20	4
	Keluasan.	4	4	4	4	4	20	4
	Kedalaman	4	4	4	4	4	20	4
	Keakuratan konten	4	4	4	4	4	20	4
	Keakuratan fakta dan data	4	4	4	4	4	20	4
	Keakuratan gambar, video, atau ilustrasi	3	4	3	4	4	18	3,6
	Kesesuaian dengan perkembangan iptek	4	4	3	3	4	18	3,6
	Kemenarikan	4	4	4	4	4	20	4
	Mendorong motivasi belajar	4	4	4	4	4	20	4
	Kesesuaian dengan kebutuhan belajar	4	4	4	4	4	20	4
Kelayakan Penyajian	Sistematika penyajian.	4	4	4	4	4	20	4
	Keruntutan	5	4	4	4	4	21	4,2

Aspek	Butir penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Skor total	Rata-Rata
	penyajian.							
	Gambar/ilustrasi	4	4	4	4	4	20	4
	Pembangkit motivasi	4	4	4	4	4	20	4
	Glosarium.	1	4	4	3	4	16	3,2
	Bagian awal	4	4	4	4	4	20	4
	Bagian Isi	4	4	4	4	4	20	4
	Bagian akhir	4	4	4	4	4	20	4
Buku ajar matematika bermuatan permainan tradisional	Pengenalan permainan tradisional	4	4	4	4	4	20	4
	Kesesuaian materi dengan permainan tradisional	4	4	4	4	4	20	4
	Penyajian materi dalam permainan tradisional	4	4	4	4	4	20	4
	Penguatan literasi matematika dan karakter siswa	4	4	3	3	4	18	3,6
	Pengaplikasian matematika dengan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4	4	4	20	4
	Sampul <i>Buku Ajar</i>	5	4	4	4	4	21	4,2
	Ketentuan standar halaman <i>Buku Ajar</i>	4	4	4	4	4	20	4
	Ketentuan ciri buku Ajar	4	4	4	4	4	20	4
	Penerapan permainan tradisional lombokdalam buku ajar	4	4	4	4	4	20	4
	Fungsi Buku Ajar	4	4	4	4	4	20	4

Aspek	Butir penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Skor total	Rata-Rata	
	Bahan dasar penyajian materi	4	4	4	4	4	20	4	
	Latar penyajian materi	4	4	4	4	4	20	4	
	Muatan permainan tradisional lombok	4	4	4	4	4	20	4	
Jumlah							612	122,4	
Skor Maksimal Ideal (SMI)							775		
Presentase (jumlah/SMI x 100%)							78,96		
CVR		1	kategori					Valid	
CVI		1	kategori					Baik	



Indikator	Butir penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Total skor	Rata-Rata
Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat.	4	3	4	4	4	19	3,8
	Keefektifan kalimat.	4	4	4	3	4	19	3,8
	Kebakuan istilah.	4	4	4	4	4	20	4
	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	4	4	4	3	4	19	3,8
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	5	4	4	4	4	21	4,2
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	5	4	4	4	4	21	4,2
	Kemampuan memotivasi pesan	5	4	4	5	4	22	4,4
	Kemampuan mendorong berpikir kritis	5	4	4	4	4	20	4
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Keruntutan dan keterpaduan antarbagian.	5	4	4	4	4	21	4,2
	Keruntutan dan keterpaduan antarkalimat	5	4	4	4	4	21	4,2
Jumlah							203	40,6
Skor Maksimal Ideal (SMI)							250	
Presentase (jumlah/SMI x 100%)							81,2	
CVR		1	kategori				Valid	
CVI		1	kategori				Baik	

Lampiran 13. Rekapitulasi penilaian Ahli media

Indiator	Butir Penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Total Skor	Rata-Rata
	nama pengarang, dan keterangan lainnya.							
	Warna judul Buku Ajar Matematika kontras dengan warna latar belakang.	4	4	4	4	4	20	4
	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	5	4	4	4	4	21	4,2
	Menggambarkan isi dan mengungkapkan karakter objek	5	4	4	5	4	22	4,4
	Bentuk, warna, ukuran, dan proporsi obyek sesuai.	4	4	4	4	4	20	4
Desain isi buku ajar matematika	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola tertentu.	4	3	4	4	4	19	3,8
	Pemisahan antar-paragraf konsisten	5	2	4	3	4	18	3,6
	Bidang cetak dan margin proporsional	5	3	4	4	4	20	4
	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	5	3	4	3	3	18	3,6
	Penempatan judul sub judul, dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman.	4	4	4	4	4	20	4
	Penempatan ilustrasi dan	5	3	4	4	5	22	4,4

Indiator	Butir Penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Total Skor	Rata-Rata
	keterangan gambar (<i>caption</i>) tidak mengganggu pemahaman.							
	Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang sesuai dan mendukung pemahaman.	4	3	4	5	4	20	4
	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	5	4	4	4	4	21	4,2
	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.	4	3	4	4	4	19	3,8
	Lebar susunan teks normal.	4	4	4	4	4	20	4
	Spasi antar-baris normal.	5	3	4	4	4	20	4
	Spasi antar-huruf normal.	5	4	4	4	4	21	4,2
	Bentuk akurat, lengkap dan proporsional sesuai dengan kenyataan.	5	4	4	4	4	21	4,2
	Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi.	4	4	4	4	4	20	4
Jumlah							509	101,8
Skor Maksimal Ideal (SMI)							625	
Presentase (jumlah/SMI x 100%)							81,44	
CVR	1		kategori				Valid	
CVI	1		kategori				Baik	



Lampiran 14. Rekapitulasi penilaian Kepraktisan guru

Butir Penilaian	V1	V2	V3	V4	V5	Total Skor	Rata-Rata
1. Buku Ajar Matematika digunakan	5	5	5	5	5	25	5.00

dengan mudah							
2. Buku Ajar Matematika dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.	4	4	5	4	4	21	4.33
3. Buku Ajar Matematika dilengkapi petunjuk penggunaan.	5	5	5	5	5	25	5.00
4. Penggunaan buku Ajar matematika memudahkan tugas-tugas sehari-hari saya dalam menyampaikan materi pelajaran.	4	4	4	4	4	20	4.33
5. Huruf dan Simbol-simbol dalam buku ajar matematika terlihat jelas.	4	4	4	4	4	20	4.00
6. Buku ajar matematika menyajikan materi yang relevan dan mendukung pengajaran guru secara praktis.	5	5	5	5	5	25	5.00
7. Kelayakan materi yang disampaikan melalui buku ajar matematika praktis dalam mendukung proses pembelajaran.	4	4	5	5	4	22	4.00
8. Buku ajar	4	4	4	4	4	20	4.33

matematika mampu memfasilitasi penggunaan bahan ajar yang jelas, mudah dipahami, dan mendukung efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran.							
9. Gambar dalam buku ajar matematika sesuai dengan materi.	4	3	4	4	4	19	4.33
10. Buku ajar matematika memudahkan guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa, memberikan umpan balik, dan merancang kegiatan pembelajaran yang efektif.	5	5	5	5	5	25	4.00
11. Materi dapat saya pahami dengan mudah dari gambar maupun permainan yang disajikan.	4	5	4	4	5	22	4.33
12. Materi menjadi mudah dipahami karena pemilihan jenis permainan tradisional sesuai dengan isi materi.	4	5	4	5	4	22	4.00
13. Materi menjadi	5	5	5	5	4	24	4.00

lebih mudah di pahami karena disajikan dengan permainan tradisional							
14. Melalui buku ajar matematika ini, saya dapat dengan mudah menyampaikan materi.	4	4	4	4	4	20	4.00
15. Buku ajar matematika menarik untuk dipelajari.	4	5	4	4	4	21	4.33
Total						331	
Tingkat Pencapaian						88,26%	
Kategori Praktikalitas						Sangat Praktis	



Lampiran 15. Rekapitulasi penilaian Kepraktisan siswa

Indikator	Total Skor	Rata-Rata
Buku Ajar Matematika digunakan dengan mudah	130	4,19
Buku Ajar Matematika dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.	151	4,87
Buku Ajar Matematika dilengkapi petunjuk penggunaan.	135	4,35
Penggunaan buku Ajar matematika	128	4,12

Indikator	Total Skor	Rata-Rata
memudahkan tugas-tugas sehari-hari saya dalam menyampaikan materi pelajaran.		
Huruf dan Simbol-simbol dalam buku ajar matematika terlihat jelas.	134	4,32
Buku ajar matematika menyajikan materi yang relevan dan mendukung pengajaran guru secara praktis.	141	4,54
Kelayakan materi yang disampaikan melalui buku ajar matematika praktis dalam mendukung proses pembelajaran.	139	4,48
Buku ajar matematika mampu memfasilitasi penggunaan bahan ajar yang jelas, mudah dipahami, dan mendukung efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran.	133	4,29
Gambar dalam buku ajar matematika sesuai dengan materi.	129	4,16
Buku ajar matematika memudahkan guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa, memberikan umpan balik, dan merancang kegiatan pembelajaran yang efektif.	138	4,45
Materi dapat saya pahami dengan mudah dari gambar maupun permainan yang disajikan.	141	4,54
Materi menjadi mudah dipahami karena pemilihan jenis permainan tradisional sesuai dengan isi materi.	142	4,58
Materi menjadi lebih mudah di pahami karena disajikan dengan permainan tradisional	128	4,12
Melalui buku ajar matematika ini, saya dapat dengan mudah menyampaikan materi.	142	4,58
Buku ajar matematika menarik untuk dipelajari.	148	4,77
Jumlah	2325	88,55