



LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah E-Modul berbasis *discovery learning* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan mengisi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen instrumen
 5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : Putu Kartika Dewi, S.Pd, M.Si

NIP : 199004202019032021

D. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A		Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)				
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					✓
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>balance presentation of ideas</i>)					✓
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level detail</i>)					✓
B		Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)				
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assesments</i>)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Learner Characteristic</i>)					✓
C		Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)				
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau digunakan pada model pembelajaran yang berbeda					✓
D		Motivasi (<i>Motivation</i>)				
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa					✓

E. Komentar

Sudah direvisi sesuai saran

F. Kesimpulan

- Layak digunakan tanpa revisi Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 5 Mei 2025

Penilai,



Putu Kartika Dewi, S.Pd, M.Si

NIP. 199004202019032021

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA
MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah E-Modul berbasis *discovery learning* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan mengisi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen instrumen
 5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.



C. Identitas Validator

Nama : Putu Hertina Vedia Karisma S.Pd

NIP :

D. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)				✓	
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>balance presentation of ideas</i>)					✓
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level detail</i>)					✓
B	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)				✓	
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assesments</i>)				✓	
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Learner Characteristic</i>)					✓
C	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau digunakan pada model pembelajaran yang berbeda				✓	
D	Motivasi (<i>Motivation</i>)					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa				✓	

E. Komentar

F. Kesimpulan

- Layak digunakan tanpa revisi Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 19 Mei2025

Penilai,



Ratu Herlina Vidia Karisma S.Pd

NIP.

Lampiran 2. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

REKAPITULASI AHLI MATERI

Validator 1 : Putu Kartika Dewi, S.Pd, M.Si

Validator 2 : Putu Herlina Vidia Karisma, S.Pd

No	Aspek yang dinilai	Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata
A	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)			
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)	5	4	4.5
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	4	5	4.5
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>balance presentation of ideas</i>)	4	5	4.5
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level detail</i>)	4	5	4.5
B	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)			
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)	4	4	4
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)	4	5	4.5
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assesments</i>)	5	4	4.5
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Learner Characteristic</i>)	4	5	4.5
C	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)			
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau digunakan pada model pembelajaran yang berbeda	4	4	4
D	Motivasi (<i>Motivation</i>)			
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa	4	4	4
Skor Total		42	45	43,5
Rata-Rata Skor		4.20	4.50	4.35
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

didapatkan rata-rata skor evaluasi materi dalam pengembangan E-Modul berbasis *discovery learning* adalah 4.35 dengan keterangan sangat valid.

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah E-Modul berbasis *discovery learning* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VIII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan mengisikan tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen instrumen
5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.

C. Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pi. M.Pi

NIP : 19710815200121001

D. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain media pembelajaran interaktif mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					✓
2	Kejelasan narasi, audio, video, animasi, warna, font, dan kesesuaian gaya bahasa serta komunikasi dengan karakteristik siswa					✓
B Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif					✓
2	Penyediaan fitur interaktif yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran					✓
3	Fitur media pembelajaran interaktif berjalan dengan baik sesuai fungsinya					✓
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Antarmuka yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran interaktif lebih mudah, efisien, dan menarik					✓
D Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				✓	
E Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					✓

E. Komentar

1. Kata Pengantar diganti Prakata
2. Kekontroversian teks ke Labor subjudul difungsikan

F. Kesimpulan

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak digunakan

Singaraja, 9 Mei.....2025

Penilai,



Prof. Dr. I. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah E-Modul berbasis *discovery learning* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP.
2. Sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VIII SMP.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan mengisi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen instrumen
5. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi mengenai media pembelajaran apakah layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.



C. Identitas Validator

Nama : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd.,M.Pd

NIP : 199603142024061003

D. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain media pembelajaran interaktif mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					√
2	Kejelasan narasi, audio, video, animasi, warna, font, dan kesesuaian gaya bahasa serta komunikasi dengan karakteristik siswa					√
B	Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)					
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif					√
2	Penyediaan fitur interaktif yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran					√
3	Fitur media pembelajaran interaktif berjalan dengan baik sesuai fungsinya					√
C	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
1	Antarmuka yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran interaktif lebih mudah, efisien, dan menarik				√	
D	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				√	
E	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)					
1	Taat pada spesifikasi standar internasional				√	



E. Komentar

1. Rapikan penulisan terutama margin jangan sampai mepet dengan kolom. Seperti di "Pendahuluan"
2. "Ayo Bereksplorasi" "Ayo Mengumpulkan Data" "Mari Berlatih" jadikan satu baris saja dan size font nya samakan
3. Di verifikasi, size font di box bisa diperbesar
4. Pada sampul, logo posisikan di tengah, di atas tulisan emodul

F. Kesimpulan

- Layak digunakan tanpa revisi Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 10 Mei 2025

Penilai,



I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199603142024061003



Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

REKAPITULASI AHLI MEDIA

Validator 1 : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Validator 2 : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

No	Aspek yang dinilai	Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)			
1	Desain media pembelajaran interaktif mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	5	5	5
2	Kejelasan narasi, audio, video, animasi, warna, font, dan kesesuaian gaya bahasa serta komunikasi dengan karakteristik siswa	5	5	5
B	Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)			
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif	5	5	5
2	Penyediaan fitur interaktif yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran	5	5	5
3	Fitur media pembelajaran interaktif berjalan dengan baik sesuai fungsinya	5	5	5
C	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)			
1	Antarmuka yang dirancang membuat pengoperasian media pembelajaran interaktif lebih mudah, efisien, dan menarik	5	4	4.5
D	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)			
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	4	4	4
E	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)			
1	Taat pada spesifikasi standar internasional	5	4	4.5
Skor Total		39	37	38
Rata-Rata Skor		4.87	4.62	4.75
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

didapatkan rata-rata skor evaluasi media dalam pengembangan E-Modul berbasis *discovery learning* adalah 4.75 dengan keterangan sangat valid.

Lampiran 5. Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru dan Siswa (UEQ)

**HASIL ANGKET KEPRAKTISAN GURU TERHADAP
E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP.**

Nama Guru	Nomor Angket																									
	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
Putu Herlina Vidia Karisma, S.Pd.	7	6	5	5	6	7	7	5	4	6	5	2	6	6	7	6	2	3	1	7	2	6	5	2	1	2

UNDIKSHA

**HASIL ANGKET KEPRAKTISAN SISWA TERHADAP
E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP.**

Nama Responden	Nomor Angket																									
	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
PD01	6	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	6	1	3	1	7	1	7	1	1	2	1
PD02	7	7	3	1	1	7	7	7	2	2	4	1	7	7	5	7	3	1	2	7	1	7	2	2	1	7
PD03	7	7	1	1	1	4	7	7	3	7	7	1	4	6	5	7	1	1	1	7	3	7	3	1	1	7
PD04	7	7	3	2	3	5	4	7	2	2	7	1	4	4	4	7	1	1	4	4	7	6	5	2	3	1
PD05	7	7	2	1	1	7	7	6	2	2	7	1	5	6	6	6	1	1	3	5	3	4	4	1	1	7
PD06	7	7	2	2	1	7	5	7	1	4	7	2	6	5	7	6	1	1	3	7	3	7	4	1	2	7
PD07	6	7	2	2	2	5	6	7	2	7	7	1	7	7	6	7	1	2	3	7	1	7	1	1	1	7
PD08	7	6	3	1	1	5	6	7	4	2	7	2	4	7	7	6	2	3	3	6	2	7	2	2	3	7
PD09	7	7	1	1	1	5	6	4	1	4	4	1	7	7	7	7	2	4	1	7	2	7	3	1	1	7
PD10	6	7	5	2	2	5	6	6	4	7	6	2	6	6	6	6	2	2	3	6	2	7	3	2	2	6
PD11	6	5	2	2	1	2	6	5	2	2	6	1	6	6	6	5	2	2	2	6	2	6	2	2	2	7
PD12	7	7	3	2	1	7	6	5	2	3	6	3	6	5	6	6	2	2	2	6	1	6	2	2	3	1
PD13	6	7	7	1	2	4	4	5	4	2	4	4	5	7	6	5	3	3	4	3	3	6	2	4	2	7
PD14	7	7	1	1	2	4	5	7	2	7	7	3	4	7	7	7	2	2	3	6	2	6	3	3	2	7
PD15	5	7	1	2	2	4	5	5	3	6	7	1	1	5	7	6	1	3	3	7	3	7	2	1	2	1
PD16	6	6	2	2	1	4	5	5	3	7	4	3	2	6	5	6	2	2	6	6	5	5	2	3	3	5
PD17	6	5	2	2	1	6	5	5	4	6	6	1	4	2	6	5	1	2	1	7	1	7	3	2	2	7
PD18	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5



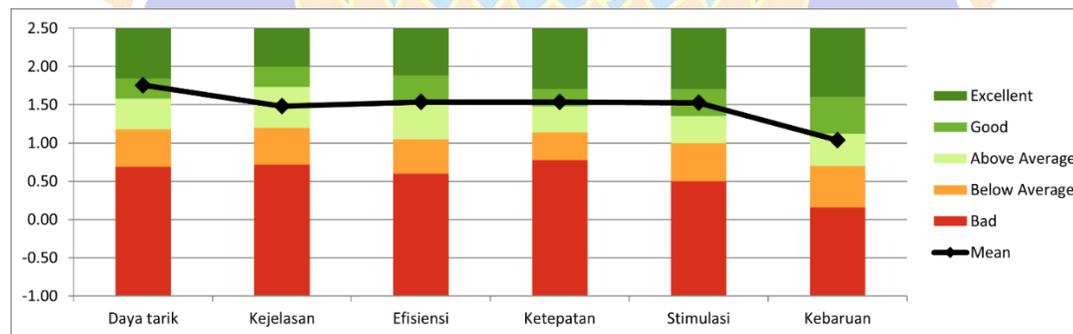
PD19	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	5	3	4	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4
PD20	4	4	3	3	2	4	5	3	2	3	5	2	4	4	4	3	2	3	4	5	3	4	3	3	3	4
PD21	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	5	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	2	3	2	4
PD22	5	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	5
PD23	5	3	4	3	3	4	3	5	5	4	6	2	3	4	4	6	3	2	2	4	3	5	3	3	2	4
PD24	4	5	3	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	5	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4
PD25	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	3	1	7	7	7	5	2	1	1	7	2	6	3	1	1	7
PD26	6	6	3	3	4	5	6	6	3	5	7	2	5	5	5	6	2	3	2	6	2	6	3	2	2	6
PD27	5	7	2	3	3	6	6	5	2	5	5	2	5	6	5	6	2	3	2	7	2	6	5	3	3	7
PD28	5	4	3	3	3	3	6	5	2	6	5	3	2	6	7	5	2	1	3	6	2	5	2	2	3	6
PD29	6	6	2	3	1	6	6	7	3	7	5	2	4	7	6	6	2	1	1	6	2	6	2	1	3	2
PD30	4	5	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4
PD31	3	4	5	3	4	5	5	4	6	5	4	5	4	5	4	4	3	3	2	4	3	5	2	3	4	5
PD32	7	6	1	2	3	5	6	7	1	3	4	1	5	6	6	6	2	2	3	6	1	5	3	1	2	7



Lampiran 6. Kriteria Per Aspek Berdasarkan Rata-Rata

KRITERIA PER ASPEK BERDASARKAN RATA-RATA
E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP.

Aspek	Rata-Rata	Kategori
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	1,76	Baik (<i>Good</i>)
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	1,48	Diatas rata-rata (<i>Above Average</i>)
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	1,54	Baik (<i>Good</i>)
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	1,54	Baik (<i>Good</i>)
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	1,53	Baik (<i>Good</i>)
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	1,04	Diatas rata-rata (<i>Above Average</i>)



Lampiran 7. Hasil Validitas Instrumen Tes Pemahaman Konsep

INSTRUMEN SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA

Petunjuk : berikan tanda (√) pada kolom penilaian dibawah ini!

Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal	Nomor Soal	Penilaian	
			Relevan	Tidak Relevan
Mendefinisikan konsep secara verbal dan tertulis	Siswa dapat menjelaskan apa itu bangun ruang sisi datar serta apa saja jenis bangun ruang sisi datar.	1	√	
Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh	Siswa dapat membedakan yang mana termasuk bangun ruang sisi datar melalui gambar dan dapat menjelaskan.	2	√	
Menggunakan model, diagram, dan simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep	Siswa dapat mengidentifikasi jaring-jaring sesuai bentuk bangun ruangnya, kemudian siswa dapat Gunakan simbol matematika untuk menuliskan luas permukaan dari masing-masing bangun berdasarkan jaring-jaringnya.	3	√	
Mengartikan suatu kasus berupa masalah kontekstual ke dalam bahasa matematis	Siswa dapat menentukan rumus volume dan luas permukaan dari bangun ruang sisi datar prisma segitiga.	4	√	
Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah	Siswa dapat menghitung volume dan luas permukaan limas segi empat.	5	√	

Singaraja, 10 - 3 - 2025
Penilai,



Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd
NIP. 19651229199 003 2002

Lampiran 8.Lembar Tes Pemahaman Konsep

LEMBAR *PRE-TEST*
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP

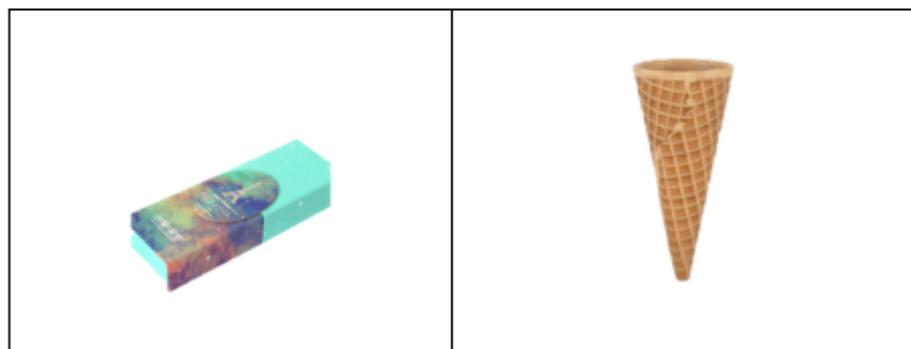
Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VIII
Materi Pokok : Bangun Ruang Sisi Datar
Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas (nama, nomor absen, kelas) pada lembar jawaban.
2. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Kerjakan dengan langkah-langkah yang lengkap dan tepat.
4. Dilarang mencontek, memberikan jawaban dan bekerja sama dengan peserta tes lain.
5. Dilarang membuka buku catatan atau buku pelajaran matematika, serta membawa Hp.
6. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkannya.

SOAL

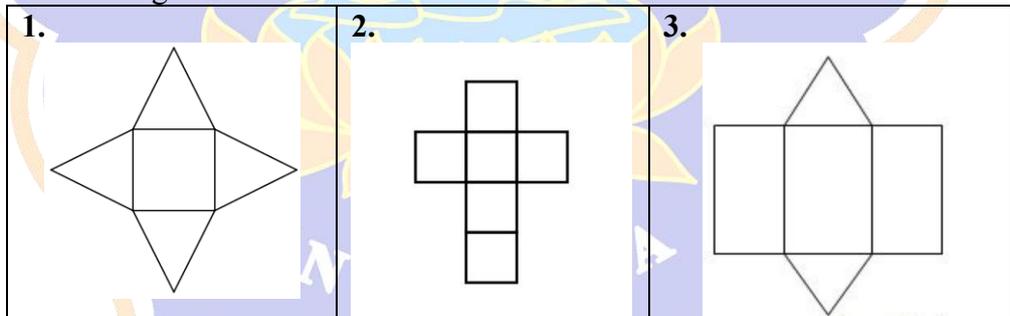
1. Apa yang dimaksud dengan bangun ruang sisi datar? Sebutkan 3 jenis bangun ruang sisi datar yang sudah kamu pelajari!
2. Perhatikan gambar-gambar dibawah ini!





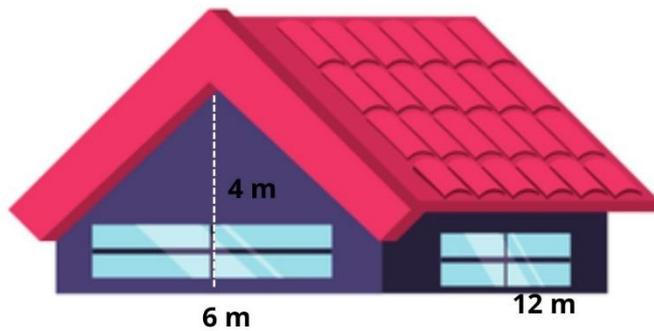
Identifikasi mana yang termasuk contoh bangun ruang sisi datar dan mana yang bukan serta berikan alasannya!

1. Perhatikan gambar berikut!



- Identifikasi jaring-jaring yang sesuai dengan bentuk bangun ruangnya.
- Gunakan simbol matematika untuk menuliskan luas permukaan dari masing-masing bangun berdasarkan jaring-jaringnya.

2. Perhatikan gambar dibawah!



Seorang arsitek merancang sebuah atap rumah berbentuk prisma segitiga. Panjang alas segitiga adalah 6 meter, tingginya 4 meter, dan panjang bangunan 12 meter.

a) Jika seluruh atap akan ditutup dengan genteng, tentukan luas permukaan atap dalam bentuk persamaan matematis.

5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Sebuah tenda perkemahan berbentuk limas segi empat beraturan. Alas tenda berbentuk persegi dengan panjang sisi 4 meter, dan tinggi tenda dari lantai hingga puncak adalah 3 meter. Seluruh bagian sisi tegak tenda akan dibuat dari kain khusus tahan air.

a) Hitunglah luas kain yang dibutuhkan untuk menutup seluruh bagian sisi tegak tenda (tidak termasuk bagian alas).

b) Jelaskan mengapa perhitungan luas ini penting dalam kegiatan perkemahan.

LEMBAR *POST-TEST*
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP

Satuan Pendidikan :
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VIII
Materi Pokok : Bangun Ruang Sisi Datar
Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas (nama, nomor absen, kelas) pada lembar jawaban.
2. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Kerjakan dengan langkah-langkah yang lengkap dan tepat.
4. Dilarang mencontek, memberikan jawaban dan bekerja sama dengan peserta tes lain.
5. Dilarang membuka buku catatan atau buku pelajaran matematika, serta membawa Hp.
6. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkannya.

SOAL

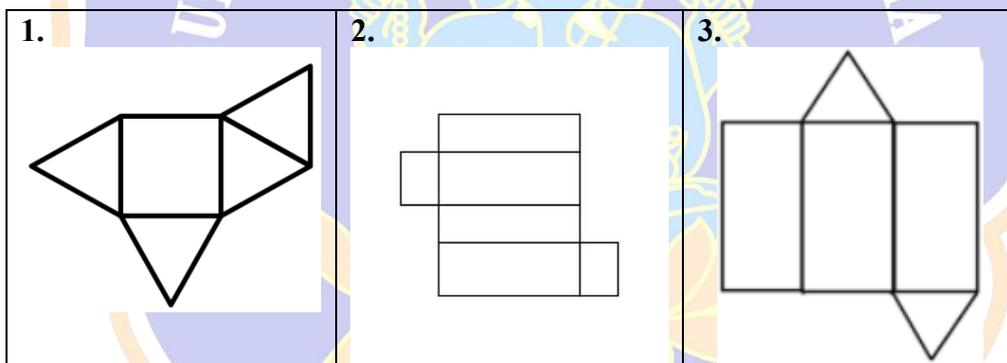
1. Apa yang dimaksud dengan bangun ruang sisi datar? Sebutkan 3 jenis bangun ruang sisi datar yang sudah kamu pelajari!
2. Perhatikan gambar-gambar dibawah ini!





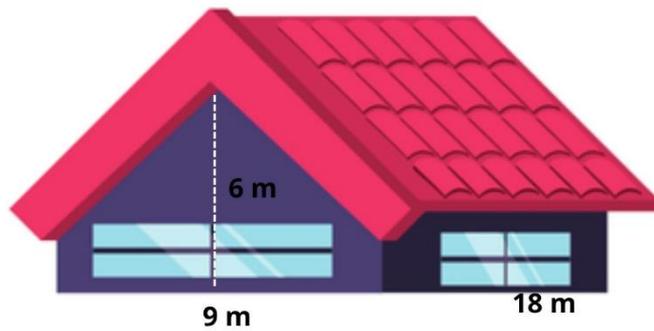
Identifikasi mana yang termasuk contoh bangun ruang sisi datar dan mana yang bukan serta berikan alasannya!

1. Perhatikan gambar berikut!



- Identifikasi jaring-jaring yang sesuai dengan bentuk bangun ruangnya.
- Gunakan simbol matematika untuk menuliskan luas permukaan dari masing-masing bangun berdasarkan jaring-jaringnya.

2. Perhatikan gambar dibawah!



Seorang arsitek merancang sebuah atap rumah berbentuk prisma segitiga. Panjang alas segitiga adalah 9 meter, tingginya 6 meter, dan panjang bangunan 18 meter.

a) Jika seluruh atap akan ditutup dengan genteng, tentukan luas permukaan atap dalam bentuk persamaan matematis.

3. Perhatikan gambar dibawah!



Sebuah tenda perkemahan berbentuk limas segi empat beraturan. Alas tenda berbentuk persegi dengan panjang sisi 7,5 meter, dan tinggi tenda dari lantai hingga puncak adalah 5,2 meter. Seluruh bagian sisi tegak tenda akan dibuat dari kain khusus tahan air.

a) Hitunglah luas kain yang dibutuhkan untuk menutup seluruh bagian sisi tegak tenda (tidak termasuk bagian alas).

b) Jelaskan mengapa perhitungan luas ini penting dalam kegiatan perkemahan.

Lampiran 9. Rubrik Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep

Rubrik Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman Konsep	Nomor Soal	Indikator Soal	Skor
Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari	1	Siswa tidak dapat menjelaskan apa itu bangun datar serta apa saja jenis bangun datar	0
		Siswa menjelaskan apa itu bangun datar serta apa saja jenis bangun datar, tetapi kurang tepat	1
		Siswa menjelaskan apa itu bangun datar serta apa saja jenis bangun datar, dengan tepat	2
Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	2	Siswa tidak dapat membedakan yang mana termasuk bangun datar	1
		Siswa dapat membedakan yang mana termasuk bangun datar, tetapi kurang tepat	2
		Siswa dapat membedakan yang mana termasuk bangun datar dengan tepat	3
Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis	3	Siswa tidak dapat mencari luas dari jajargenjang	1
		Siswa dapat mencari luas dari jajargenjang, tetapi kurang tepat	2
		Siswa dapat mencari luas dari jajargenjang dengan tepat	3
Menggunakan prosedur atau operasi tertentu	4	Tidak menggunakan prosedur perhitungan dalam mencari keliling belah ketupat untuk menentukan panjang sisinya	1
		Dapat menggunakan prosedur perhitungan dalam mencari keliling belah ketupat untuk menentukan panjang sisinya, tetapi belum tepat	2
		Dapat menggunakan prosedur perhitungan dalam mencari keliling belah ketupat untuk menentukan panjang sisinya dengan tepat	3

Lampiran 10. Hasil Uji Efektivitas

**HASIL UJI EFEKTIVITAS E-MODUL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA
MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP.**

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (100-pre)	N-GAIN SKOR
1	PD01	60	95	35	40	0.88
2	PD02	10	80	70	90	0.78
3	PD03	20	90	70	80	0.88
4	PD04	20	70	50	80	0.63
5	PD05	30	70	40	70	0.57
6	PD06	30	75	45	70	0.64
7	PD07	35	90	55	65	0.85
8	PD08	30	70	40	70	0.57
9	PD09	20	75	55	80	0.69
10	PD10	30	65	35	70	0.50
11	PD11	20	70	50	80	0.63
12	PD12	15	80	65	85	0.76
13	PD13	30	60	30	70	0.43
14	PD14	40	70	30	60	0.50
15	PD15	35	75	40	65	0.62
16	PD16	30	100	70	70	1.00
17	PD17	40	85	45	60	0.75
18	PD18	30	100	70	70	1.00
19	PD19	30	60	30	70	0.43
20	PD20	30	70	40	70	0.57
21	PD21	30	85	55	70	0.79
22	PD22	25	100	75	75	1.00
23	PD23	30	80	50	70	0.71
24	PD24	35	80	45	65	0.69
25	PD25	50	90	40	50	0.80
26	PD26	30	100	70	70	1.00
27	PD27	30	90	60	70	0.86
28	PD28	45	60	15	55	0.27
29	PD29	30	60	30	70	0.43
30	PD30	35	90	55	65	0.85
31	PD31	30	60	30	70	0.43
RATA-RATA N-GAIN						0.69
KATEGORI KEEFEKTIFAN						Sedang

Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
(SMP) DWIJENDRA DENPASAR**

AKREDITASI PERINGKAT "A"

NDS : 2022090001 NPSN : 50103053 NSS : 204220901007
JL. KAMBOJA NO. 17 DENPASAR TELPON 256426.

Nomor :564/SMP.D/C.3/2024
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

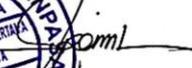
Nama : I Made Ari Mertha Yasa, S.Pd., M.Pd
NIK : 530707298
Pangkat/Gol : Penata Tingkat I, III/d
Unit Kerja : SMP Dwijendra Denpasar
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Kamboja No.17 Denpasar

Mahasiswa/i atas nama :

Nama : Ida Ayu Indira Kusuma Dewi
NIM : 2113011080
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 05 Mei s.d 15 Mei 2025 dengan judul penelitian
"Pengenbangan Emodul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi
Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa
Kelas VIII SMP"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 16 Juni 2025
Kepala Sekolah,


I Made Ari Mertha Yasa, S.Pd., M.Pd
NIK 530707298

Lampiran 12 Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Ida Ayu Indira Kusuma Dewi lahir di Denpasar pada tanggal 14 Januari 2003. Penulis merupakan anak dari Pasangan Bapak Ida Bagus Kusuma Putra, S.E dan Ibu Ida Ayu Ketut Mirah Adnyani, S.IP. Penulis yang dikenal dengan sapaan indira merupakan warga negara Indonesia dan menganut Agama Hindu. Pada saat ini, penulis berdomisili di Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Pendidikan dasar penulis ditempuh di SD Saraswati 5 Denpasar dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan jenjang pendidikan menengah pertama di SMPN 8 Denpasar dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMAN 1 Denpasar pada tahun 2021. Kemudian, penulis meneruskan studi ke jenjang S1 pada program studi Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha. Selama masa perkuliahan, penulis turut aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan organisasi. Penulis pernah menjadi Anggota Sie Publikasi dan Dokumentasi BEM FMIPA Undiksha masa bhakti 2023/2024. Hingga penyusunan skripsi ini, penulis masih tercatat sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha.