

LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Judul : Media Pembelajaran Interaktif Bangun Datar

Jenis Aktivitas : Minigame Interaktif Berbasis Gamifikasi

Platform : Articulate Storyline 3

Format Output : HTML5 dan APK (offline & online)

Deskripsi Umum :

Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran matematika siswa kelas VII SMP pada materi bangun datar. Media ini tidak menggunakan sistem level seperti permainan tradisional, tetapi disusun dalam alur misi terbuka bertahap, di mana siswa dapat mengakses minigame berikutnya setelah berhasil menyelesaikan minigame sebelumnya.

Struktur Navigasi dan Gameplay:

Struktur navigasi dalam media pembelajaran interaktif ini terdiri dari tiga menu utama, yaitu Materi, Latihan Soal, dan Glosarium. Pada menu Materi, siswa dapat memilih beberapa subtopik seperti pengenalan sisi dan sudut, persegi, persegi panjang, dan segitiga. Masing-masing subtopik memiliki empat bagian pembelajaran, yakni definisi, sifat-sifat, luas dan keliling, serta soal singkat. Bagian definisi dan perhitungan luas maupun keliling disajikan dalam bentuk minigame interaktif, sedangkan bagian sifat-sifat dilengkapi dengan video pembelajaran. Alur pembelajaran dalam media ini disusun secara berurutan, di mana siswa harus menyelesaikan satu minigame terlebih dahulu sebelum dapat mengakses minigame selanjutnya. Mekanisme ini bertujuan untuk memastikan siswa memahami materi secara bertahap dan sistematis.

Pada menu Latihan Soal, terdapat lima soal evaluatif dengan bentuk bervariasi, seperti soal pernyataan, isian singkat, drag and drop, dan pilihan ganda, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Fitur tambahan berupa petunjuk navigasi disediakan untuk membantu siswa dalam memahami tata cara penggunaan media, serta glosarium sebagai referensi istilah penting dalam materi bangun datar. Setiap aktivitas dalam media ini disertai dengan umpan balik langsung untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.

Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
***ARTICULATE STORYLINE 3* DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI**
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator :

NIP :

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta

NIM : 2013011053

Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checkdist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom Kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi atau Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of 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>Assessments</i>)					
4	Sesuai dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner characteristic</i>)					
C	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaption</i>)					
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankn oleh pelajaran atau model pelajaran yang berbeda.					
D	Motivasi (<i>Motivation</i>)					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					

E. Komentor dan Saran

.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

.....
Validator,

.....
NIP.



Lampiran 3. Hasil Penilaian dari Validitor Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.
NIP : 199010292010121005

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta
NIM : 2013011053
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom Kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi atau Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					✓

2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					✓
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of 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>Assessments</i>)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner characteristic</i>)					✓
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaption</i>)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankn oleh pelajaran atau model pelajaran yang berbeda.					✓
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					✓

E. Komentar dan Saran

- Tambahkan informasi agar siswa bisa menyimpulkan pengertian sisi, sudut.
- Tambahkan kasus untuk luas persegi, selain ax .
- Pastikan tidak terjadi miskonsepsi pada persegi & persegi panjang.

F. Kesimpulan

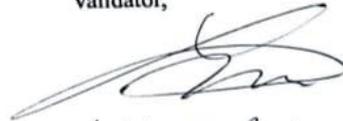
Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

Singaraja, 5 Mei 2025

Validator,



I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

NIP. 199010292020121005

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator : *KADEK RONA SRI USTARI, S.Pd.*
 NIP : -

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta
 NIM : 2013011053
 Program Studi : SI Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom Kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi atau Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)					✓

2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					✓
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)				✓	
B Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Aligment among learning goals</i>)					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					✓
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assessments</i>)					✓
4	Sesuai dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner characteristic</i>)				✓	
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaption</i>)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankn oleh pelajaran atau model pelajaran yang berbeda.					✓
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					✓

E. Komentar dan Saran

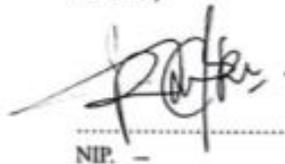
F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

Singaraja, 8 Mei 2025
 Validator,


 NIP. -

Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitor Ahli Materi

REKAPITULASI PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI MATERI

Ahli 1 : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc

Ahli 2 : Kadek Rona Sri Lestari, S.Pd

No.	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2
A	Kualitas Isi atau Materi (<i>Content Quality</i>)		
1	Kebenaran (<i>Veracity</i>)	5	5
2	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	5	5
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)	5	5
4	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)	5	4
B	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)		
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran (<i>Aligment among learning goals</i>)	5	5
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)	5	5
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assessments</i>)	5	5
4	Sesuai dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner characteristic</i>)	5	4
C	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaption</i>)		
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankn oleh pelajaran atau model pelajaran yang berbeda.	5	5
D	Motivasi (<i>Motivation</i>)		
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar	5	5
Rata-Rata Skor		5	4.8
Rata-Rata Skor Total		4.9	
Kriteria		Sangat Layak	

Lampiran 5. Angket Validasi untuk Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
***ARTICULATE STORYLINE 3* DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI**
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator :

NIP :

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta

NIM : 2013011053

Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					
B Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi					
2	Tampilan yang dapat ditebak					
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Kemudahan dalam mengakses					
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajaran					
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 dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

.....
Validator,

.....
NIP.



Lampiran 6. Hasil Penilaian oleh Validator Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator : Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd
NIP : 199603142029061003

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta
NIM : 2013011053
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					

1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					✓
B Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi				✓	
2	Tampilan yang dapat ditebak					✓
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					✓
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Kemudahan dalam mengakses				✓	
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajaran					✓
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 dan Saran

- Produk media pembelajaran sudah bagus
 - perbaikan pemilihan warna tulisan dan background
 agar terlihat jelas

F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

Suganya, 28 April 2025

Validator,



1. ketua Auditen praedyans

NIP. 096 03 19 2024 061003

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII
SMP MATERI BANGUN DATAR

A. Identitas Validator

Nama Validator : *I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc*
 NIP : *197010292070121005*

B. Pemilik Instrumen

Nama : Komang Bayu Merta
 NIM : 2013011053
 Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

C. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 1. Sangat Tidak Baik
 2. Tidak Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
- 2) Apabila terdapat komentar/saran mengenai media yang telah dikembangkan, dapat ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.
- 3) Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai apakah media ini layak digunakan, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					

1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					✓
B Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi					✓
2	Tampilan yang dapat ditebak					✓
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					✓
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Kemudahan dalam mengakses					✓
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajaran					✓
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 dan Saran

• Jenis tulisan bisa disesuaikan, agar lebih mudah dibaca.

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan *:

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

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

Singaraja, 5 Mei 2021
.....

Validator,



1 Nyoman Budayasa, S.Pd., M.Sc.
.....

NIP. 197010292020121655

Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Media

REKAPITULASI PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI MEDIA

Ahli 1 : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

Ahli 2 : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)		
1	Desain media pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	5	5
B	Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)		
1	Kemudahan navigasi	4	5
2	Tampilan yang dapat ditebak	5	5
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan	5	5
C	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)		
1	Kemudahan dalam mengakses	4	5
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajaran	5	5
D	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)		
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.	4	5
E	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)		
1	Taat pada spesifikasi standar internasional	5	4
Rata-Rata Skor		4.6	4.8
Rata-Rata Skor Total		4.7	
Kriteria		Sangat Layak	

Lampiran 8. Instrumen *Pre-Test*

SOAL *PRE-TEST*

PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA

Sekolah	:	SMP Negeri 4 Singaraja
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/Semester	:	VII/2 (Genap)
Materi Pokok	:	Bangun Datar
Alokasi Waktu	:	10 menit

Petunjuk Umum:

- Tulislah terlebih dahulu identitas diri (nama, nomor absen, dan kelas) pada pojok kanan atas lembar jawaban
- Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab, jika ada kurang dapat ditanyakan kepada guru.
- Kerjakan soal dengan langkah-langkah pemecahan yang lengkap dan tepat.
- Kerjakan soal yang dianggap lebih mudah terdahulu.
- Dilarang mencontek, memberikan jawaban, dan bekerja sama dengan peserta tes lainnya
- Tidak diperkenankan untuk membuka peralatan elektronik seperti kalkulator, gawai (*smartphone*), atau alat bantu hitung lainnya.
- Dilarang membuka catatan atau buku pelajaran matematika (*no open book*)
- Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan kepada guru.

Soal.

1. Gunakan dengan bahasamu sendiri, jelaskan apa yang dimaksud dengan segitiga !
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 4

Identifikasilah yang mana termasuk segitiga dan juga segiempat !

3. Diketahui persegi panjang dengan panjang 15 cm dan lebar 6 cm Tentukan luas persegi panjang tersebut!
4. Dina dan teman-temannya sedang berencana untuk membuat tenda di taman untuk kegiatan camping. Mereka akan membuat tenda berbentuk segitiga dengan alas sepanjang 6 meter dan tinggi 4 meter. Berikut gambar tenda yang akan dibuat oleh Dina dan temannya.



Dina ingin mengetahui berapa luas tenda yang akan mereka buat agar dapat membeli bahan yang cukup. Bantu Dina menghitung luas tenda tersebut!

5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Di sebuah kompleks perumahan, terdapat sebuah area berbentuk persegi yang akan digunakan sebagai tempat bermain anak-anak. Panjang sisi taman tersebut adalah 10 meter.

- a. Jika pemerintah ingin memasang rumput sintetis di seluruh area taman, berapakah luas taman yang harus ditutupi?
- b. Selain itu, pemerintah juga berencana untuk memasang pagar di sekitar taman. Berapa panjang pagar yang dibutuhkan untuk mengelilingi taman tersebut?

Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Pre-Test*

No	Skor Akhir	Nomor Soal				
		1	2	3	4	5
1	4	1	2	1	0	0
2	3	0	2	1	0	0
3	10	2	2	3	3	0
4	11	2	2	3	0	4
5	4	2	2	0	0	0
6	7	2	2	3	0	0
7	10	1	2	4	1	2
8	4	2	2	0	0	0
9	4	1	2	1	0	0
10	6	2	2	2	0	0
11	4	0	2	1	1	0
12	4	1	2	1	0	0
13	6	1	2	2	1	0
14	7	1	2	2	1	1
15	8	2	2	3	1	0
16	6	1	2	3	0	0
17	7	1	2	4	0	0
18	9	1	2	4	2	0
19	4	1	2	1	0	0
20	7	2	2	3	0	0
21	12	2	2	3	1	4
22	6	2	2	2	0	0
23	5	1	2	2	0	0
24	6	1	2	3	0	0
25	6	0	2	4	0	0
26	4	1	2	0	1	0
27	9	2	2	4	1	0
28	7	1	2	4	0	0
29	7	2	2	3	0	0
30	11	2	2	3	1	3
31	7	1	2	4	0	0

Rata-Rata Skor Total	6.61
Skor Maksimal	20

Lampiran 10. Instrumen *Post-Test*

SOAL *POST-TEST*

PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA

Sekolah	: SMP Negeri 4 Singaraja
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VII/2 (Genap)
Materi Pokok	: Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 10 menit

Petunjuk Umum:

- Tulislah terlebih dahulu identitas diri (nama, nomor absen, dan kelas) pada pojok kanan atas lembar jawaban
- Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab, jika ada kurang dapat ditanyakan kepada guru.
- Kerjakan soal dengan langkah-langkah pemecahan yang lengkap dan tepat.
- Kerjakan soal yang dianggap lebih mudah terdahulu.
- Dilarang mencontek, memberikan jawaban, dan bekerja sama dengan peserta tes lainnya
- Tidak diperkenankan untuk membuka peralatan elektronik seperti kalkulator, gawai (*smartphone*), atau alat bantu hitung lainnya.
- Dilarang membuka catatan atau buku pelajaran matematika (*no open book*)
- Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan kepada guru.

Soal.

1. Gunakan dengan bahasamu sendiri, jelaskan apa yang dimaksud dengan persegi !
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Gambar 1



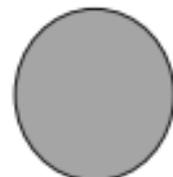
Gambar 2



Gambar 3



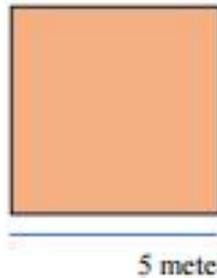
Gambar 4



Gambar 5

Identifikasilah yang mana termasuk segitiga dan juga segiempat! Dan sebutkan namanya

3. Diketahui segitiga siku-siku dengan alas 14 cm dan tinggi 6 cm Tentukan luas persegi panjang tersebut!
4. Raka dan teman-temannya sedang membuat alas untuk tempat duduk di taman bermain. Mereka ingin membuat alas berbentuk persegi dari terpal agar nyaman saat duduk. Setiap sisi persegi tersebut berukuran 5 meter.



Raka ingin mengetahui berapa luas alas yang akan mereka buat agar dapat membeli terpal dalam jumlah yang cukup. Bantu Raka menghitung luas alas persegi tersebut!

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Di belakang rumah nenek, terdapat sebidang kebun berbentuk persegi panjang yang akan digunakan untuk menanam sayur dan bunga. Panjang kebun tersebut adalah 12 meter dan lebarnya 8 meter.

- a. Jika seluruh permukaan kebun akan ditanami rumput sebelum ditanami sayuran, berapa meter persegi luas kebun yang harus ditanami rumput?
- b. Nenek juga ingin memasang pagar di sekeliling kebun untuk melindungi tanamannya dari hewan liar. Berapa meter pagar yang dibutuhkan untuk mengelilingi kebun tersebut?

Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Post-Test*

No	Skor Akhir	Nomor Soal				
		1	2	3	4	5
1	16	2	1	4	2	7
2	11	2	1	4	2	2
3	19	1	2	4	4	8
4	19	2	2	3	4	8
5	10	1	1	4	2	2
6	17	1	2	4	2	8
7	18	2	2	4	4	6
8	14	1	1	3	3	6
9	10	1	1	4	2	2
10	17	1	2	4	3	7
11	4	1	1	2	0	0
12	11	1	0	4	3	3
13	9	2	0	2	4	1
14	7	1	1	1	1	3
15	17	2	1	4	4	6
16	19	1	2	4	4	8
17	19	1	2	4	4	8
18	16	1	2	4	3	6
19	10	2	1	3	2	2
20	10	1	1	4	2	2
21	15	1	2	3	3	6
22	11	1	1	2	3	4
23	16	1	2	4	3	6
24	7	1	2	1	0	3
25	16	1	2	4	4	5
26	9	1	0	2	2	4
27	19	1	2	4	4	8
28	16	1	2	2	4	7
29	18	2	2	4	4	6
30	19	1	2	4	4	8
31	19	2	2	3	4	8

Rata-Rata Skor Total	14.13
Skor Maksimal	20

Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Perhitungan N-Gain

**REKAPITULASI PENILAIAN KEEFEKTIFAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Rata-Rata Hasil Skor <i>Pre-Test</i>	6.61
Rata-Rata Hasil Skor <i>Post-Test</i>	14.13
Skor Maksimal	20
N-Gain	0,56
Kriteria	Efektif



Buruk								Baik
Rumit								Sederhana
Tidak disukai								Menggembirakan
Lazim								Terdepan
Tidak nyaman								Nyaman
Tidak aman								Aman
Tidak memotivasi								Memotivasi
Tidak memenuhi ekspetasi								Memenuhi ekspetasi
Tidak efisien								Efisien
Membingungkan								Jelas
Tidak praktis								Praktis
Berantakan								Terorganisasi
Tidak atraktif								Atraktif
Tidak ramah pengguna								Ramah Pengguna

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Guru,

.....

NIP.

Lampiran 14. Rekapitulasi Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif.

**REKAPITULASI ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS VII PADA
MATERI BANGUN DATAR**

Pernyataan Buruk	Skor	Pernyataan Baik
Menyusahkan	7	Menyenangkan
Tidak dapat dipahami	7	Dapat dipahami
Monoton	6	Kreatif
Sulit dipelajari	7	Mudah dipelajari
Kurang Bermanfaat	7	Bermanfaat
Membosankan	6	Mengasyikan
Tidak menarik	7	Menarik
Tidak dapat diprediksi	7	Dapat Ddiprediksi
Lambat	7	Cepat
Konvensional	6	Berdaya cipta
Menghalangi	6	Mendukung
Buruk	7	Baik
Rumit	7	Sederhana
Tidak disukai	7	Menggembirakan
Lazim	7	Terdepan
Tidak nyaman	7	Nyaman
Tidak aman	7	Aman
Tidak memotivasi	7	Memotivasi
Tidak memenuhi ekspetasi	6	Memenuhi ekspetasi
Tidak efisien	7	Efisien
Membingungkan	7	Jelas
Tidak praktis	7	Praktis
Berantakan	7	Terorganisasi
Tidak atraktif	7	Atraktif
Tidak ramah pengguna	7	Ramah Pengguna
Rata-Rata Skor		6.8
Kriteria		Sangat Praktis

Menghalangi								Mendukung
Buruk								Baik
Rumit								Sederhana
Tidak disukai								Menggembirakan
Lazim								Terdepan
Tidak nyaman								Nyaman
Tidak aman								Aman
Tidak memotivasi								Memotivasi
Tidak memenuhi ekspektasi								Memenuhi ekspektasi
Tidak efisien								Efisien
Membingungkan								Jelas
Tidak praktis								Praktis
Berantakan								Terorganisasi
Tidak atraktif								Atraktif
Tidak ramah pengguna								Ramah Pengguna

Komentar dan Saran

.....

.....
 Siswa,

Lampiran 16. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terkait Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Siswa	Rata Rata Individu	Skor Total	Nomor Soal																								
			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	6.6	165	7	7	7	7	7	7	6	5	7	7	6	6	7	6	5	7	7	7	6	7	7	6	7	7	
2	4.84	121	6	6	7	7	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
3	6.56	164	5	6	5	6	7	6	7	7	7	7	6	7	7	6	7	7	7	6	7	6	7	7	7	7	
4	6.56	164	6	6	7	6	6	6	7	6	6	7	6	7	7	6	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	
5	6.48	162	6	7	6	7	6	6	7	6	6	6	7	7	7	6	7	7	7	7	6	6	6	7	7	6	
6	6.36	159	6	7	6	6	7	7	7	6	5	5	7	7	6	6	7	7	7	7	6	6	7	6	6	6	
7	6	150	5	5	6	5	6	5	7	6	5	5	7	7	6	6	5	7	7	6	6	6	7	5	7	6	
8	6.32	158	6	7	6	6	7	7	6	7	6	5	6	5	7	7	7	6	7	6	6	7	6	7	6	6	
9	6.64	166	6	6	7	7	7	6	7	6	7	6	7	7	7	7	6	7	6	7	6	7	7	7	6	7	
10	6.84	171	6	7	6	6	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
11	6.48	162	6	7	6	6	5	6	7	6	7	6	6	6	6	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	
12	6.68	167	7	7	7	7	7	7	7	6	6	5	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	7	6	7	
13	7	175	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
14	6.08	152	5	6	6	7	7	6	5	6	5	5	6	5	6	6	6	7	7	7	6	6	7	6	6	6	
15	7	175	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
16	5.92	148	6	4	3	4	7	5	6	4	5	5	7	6	6	6	6	7	7	7	7	7	6	7	6	7	
17	6.64	166	7	7	6	7	7	7	6	5	7	6	7	7	7	7	6	7	5	7	7	7	7	7	6	7	
18	6.6	165	7	6	7	6	7	6	7	7	7	6	7	6	7	6	7	7	6	6	7	6	6	7	6	6	
19	6.08	152	5	5	6	6	6	7	7	6	4	5	6	7	6	7	6	7	6	7	5	7	6	6	6	6	
20	6.52	163	7	6	7	7	7	7	7	6	6	6	6	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	7	7	
21	6.96	174	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
22	4.68	117	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	
23	5.68	142	5	7	6	4	7	4	4	6	7	5	6	7	4	5	4	4	7	7	7	7	5	7	4	6	
24	6.56	164	6	6	6	7	6	7	7	7	6	6	7	7	6	7	6	7	7	7	6	6	7	6	7	7	
25	6.64	166	7	6	7	6	7	7	7	6	7	6	7	7	7	7	6	7	7	7	7	6	6	7	7	5	
26	5.64	141	4	4	6	6	7	5	7	4	5	4	7	7	4	6	5	6	7	6	4	5	7	6	5	7	
27	6.6	165	5	7	6	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	7	6	7	7	6	5	6	
28	6.56	164	4	6	3	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
29	6.2	155	7	7	7	6	6	5	6	5	6	5	6	7	6	6	6	7	7	7	6	7	6	6	5	6	
30	6.48	162	6	7	6	7	6	7	7	6	7	6	6	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7	6	7	6	
31	6.6	165	7	6	7	6	6	7	7	6	7	6	7	7	7	7	6	6	7	7	6	6	7	6	7	7	

Rata-Rata Skor Total	6.35
Kriteria	Sangat Praktis

Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian

	<p>පිළිතුරු කැපවුණකි තුරුකුරු PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG ශ්‍රී ලංකා ප්‍රජාතන්ත්‍රවාදී රජයේ අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAMHRAGA මහලංකා ප්‍රජාතන්ත්‍රවාදී රජයේ අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 SINGARAJA</p>	
<p>Alamat : Jl. Srikandi, Babakan - Sambangan, Singaraja - Bali 81161, Telpon : (0362)26018 / 32824 Email : smpn4_singaraja@yahoo.co.id, website : https://smpn4sgr.sch.id</p>		
<hr/>		
<h3><u>SURAT KETERANGAN</u></h3>		
<p>No : 537 /SMPN.4/LL/ V /2025</p>		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 4 Singaraja Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :</p>		
Nama	: Komang Bayu Merta	
NIM	: 2013011053	
Jurusan	: Matematika	
Program Studi	: S1 Pendidikan Matematika	
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	
Perguruan Tinggi	: Universitas Pendidikan Ganesha	
<p>Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 4 Singaraja untuk penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 Dengan Pendekatan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vii Smp Materi Bangun Datar" berlangsung tanggal 7 Mei 2025</p>		
<p>Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.</p>		
<p>Singaraja, 23 Mei 2025 Kepala SMP Negeri 4 Singaraja</p>		
 		
<p>Putu Budjastana, S. Pd. M. Pd NIP. 19721008 199802 1 002</p>		

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian





RIWAYAT HIDUP



Komang Bayu Merta lahir di Singaraja pada tanggal 17 Juli 2001. Ia merupakan putra dari pasangan Bapak Made Sukerna dan Ibu Kadek Sariani. Penulis, yang akrab disapa Bayu, berkewarganegaraan Indonesia dan memeluk agama Hindu. Saat ini, penulis berdomisili di Jalan Pulau Buton, Lingkungan Banyuning Utara.

Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 5 Kampung Baru dan diselesaikan pada tahun 2013. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMA Negeri 4 Singaraja jurusan MIPA pada tahun 2019. Sejak tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Untuk menyelesaikan studi sarjannya, penulis menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP Materi Bangun Datar.”