

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id			
Nomor	: 8654/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 21 Agustus 2024		
Lampiran	: -			
Hal	: Observasi Awal			
 Yth. SD NEGERI 3 ABIANSEMAL di tempat				
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:				
Nama	: I KADEK DWI ARTA			
NIM	: 2111031540			
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar			
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.				
 Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004				
 http://fip.undiksha.ac.id	 Fakultas Ilmu Pendidikan	 fipundiksha	 FIP Undiksha	 0877 8811 6905

Lampiran 2. Dokumentasi Observasi



Lampiran 3. Surat Pengantar Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman: https://fip.undiksha.ac.id – Surel: fip@undiksha.ac.id
---	---

Nomor	: 9764/UN48.10.1/LT/2025	Singaraja, 3 Juli 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	

Yth.
Kepada Sekolah SD Negeri 3 Abiansemal
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama	: I Kadek Dwi Arta
NIM	: 2111031540
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan Wakil Dekan I

Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002

 http://fip.undiksha.ac.id	 Fakultas Ilmu Pendidikan	 fipundiksha	 FIP Undiksha	 0877 8811 6905
---	--	---	--	--

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: I Kadek Dwi Arta
Nama Sekolah	: SD Negeri 3 Abiansemal
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: C/V
Semester	: II (Genap)
Materi Pokok	: Keliling dan Luas Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 3 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
Perserta didik dapat menentukan keliling dan luas bangun datar	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 2) Mandiri 3) Bergotong-royong 4) Berkebinekaan global 5) Bernalar kritis 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1) Sarana a) LCD/Proyektor b) Speaker c) Laptop d) Wi-Fi e) Alat Tulis f) LKPD g) Bahan Ajar 2) Prasarana a) Ruang Kelas	

E. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1) Sumber Belajar:

- a) Sumber Bacaan Peserta Didik: Buku siswa matematika untuk SD Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar.
- b) Sumber Bacaan Guru: Buku Panduan Guru matematika untuk SD Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar.
- c) Internet
- d) Media Pembelajaran “ PPT Interaktif Berbasis *Powerpoint*”

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak memiliki kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. JUMLAH PESERTA DIDIK

19 peserta didik

H. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- 1) Mode Pembelajaran : Tatap Muka
- 2) Mode Pembelajaran : *Discovery learning*
- 3) Pendekatan Pembelajaran : Kontekstual
- 4) Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, dan Presentasi

KOMPOTEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada fase C, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal.

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

- 1) Melalui kegiatan mengamati PPT interaktif peserta didik dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga
- 2) Melalui kegiatan mengamati PPT interaktif peserta didik dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segi empat.
- 3) Melalui kegiatan mengamati PPT interaktif peserta didik dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segi banyak dan bangun datar gabungan

C. MATERI

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Menganalisis konsep dasar keliling dan luas bangun datar.	Menganalisis konsep dasar keliling dan luas bangun datar.	Menafsirkan konsep dasar keliling dan luas bangun datar.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat menentukan materi yang disajikan dalam bentuk audio visual serta menganalisis dan menafsirkan permasalahan yang relevan dengan situasi nyata berkaitan dengan kegiatan sehari-hari siswa.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Pernahkah kamu melihat lapangan di sekolah atau di lingkungan rumahmu? Bentuknya seperti apa?
- 2) Jika kita ingin memasang pagar di sekeliling kolam yang ada di halaman sekolah, apa yang harus kita ketahui?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 Menit)

- 1) Kelas dimulai dengan salam pembuka.
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dipimpin oleh ketua kelas.
- 3) Menyanyikan lagu wajib nasional.
- 4) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 5) Guru menanyakan keadaan atau kondisi siswa.
- 6) Guru mengecek kebersihan kelas dan kerapian pakian siswa.
- 7) Menyampaikan kesepakatan kelas.
- 8) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang "Keliling dan Luas Bangun Datar"
- 9) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

Kegiatan Inti (95 Menit)

Kegiatan Langkah 1 : Stimulation (Pemberian rangsangan)

1. Guru menampilkan PPT Interaktif pada *slide* stimulus yang berisi pertanyaan pemantik "Pernahkan kamu melihat bangun datar segitiga? Bisakah kamu menentukan bangun datar yang termasuk segitiga?"
2. Guru menampilkan berbagai bentuk segitiga melalui *slide* PPT Interaktif dan menanyakan apakah gambar tersebut termasuk jenis segitiga?

Kegiatan Langkah 2 : Problem Statement (Identifikasi/Perumusan masalah)

1. Guru membagikan LKPD kepada siswa.
2. Dengan bantuan PPT interaktif, guru menampilkan pertanyaan yang membantu siswa mengidentifikasi permasalahan terkait materi yang sedang dipelajari.

Kegiatan Langkah 3 : Data Collection (Pengumpulan data)

1. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk bisa menjawab pertanyaan yang telah diberikan.
2. Siswa melakukan pencatatan setiap informasi yang berhasil diperoleh.

Kegiatan Langkah 4 : Data Processing (Pengolahan data)

1. Siswa mendiskusikan kembali dan membandingkan kembali informasi yang diperoleh dengan temannya.
2. Siswa menuliskan kesimpulan awal dari informasi yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan yang ditayangkan pada LKPD yang telah dibagikan.

Kegiatan Langkah 5 : Verification (Pembuktian/Penarikan simpulan sementara)

1. Guru memberikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dan mengajak siswa melakukan pembuktian.
2. Guru mengarahkan siswa untuk mengukur keliling buku tulis yang mereka bawa sebagai salah satu bentuk pembuktian kebenaran rumus keliling bangun datar.

Kegiatan Langkah 6 : Generalization (Menarik simpulan umum)

1. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan rumus keliling dan luas untuk masing-masing bangun datar.
2. Siswa membuat catatan ringkas hasil belajar, seperti:
“Keliling persegi = $4 \times \text{sisi}$ ”
“Luas segitiga = $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ ”

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan soal evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah.
- 5) Guru memberikan tugas rumah sebagai tindak lanjut materi yang telah dipelajari.
- 6) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup

G. REFLEKSI

- 1) Refleksi Guru
 - a. Apakah seluruh peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran?
 - b. Apakah seluruh peserta didik memahami apa yang dipelajari?
 - c. Apakah yang harus diperbaiki dalam mengajar berikutnya?
- 2) Refleksi Peserta Didik
 - a. Apakah kamu senang dengan pembelajaran hari ini?
 - b. Apa yang menjadi kesulitan/hambatan dalam menyelesaikan tugas?
 - c. Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
 - d. Apakah ada hal yang menarik yang ditemui selama kegiatan pembelajaran?
 - e. Cara belajar manakah yang menurut kamu menarik pada kegiatan belajar ini?
 - f. Apakah kamu dapat melaksanakan diskusi dengan kelompokmu?

H. ASESMEN/PENILAIAN**1) Penilaian Sikap**

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Sikap Sosial yang di Nilai
Non tes (diukur dengan rubik penilaian sikap).	Pedoman rubik penilaian sikap.	Saat pembelajaran berlangsung.	1) Percaya Diri 2) Disiplin 3) Tanggung Jawab

2. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Sikap Sosial yang di Nilai
Non tes (diukur dengan rubik penilaian keterampilan).	Pedoman rubik penilaian keterampilan.	Saat pembelajaran berlangsung.	Keterampilan dalam menyelesaikan LKPD.

3. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan
Tes Tulis	Soal Essay	Saat pembelajaran berlangsung.

Lampiran 1. Instrumen Penilaian

1) Penilaian Sikap

Rubik Penilaian Sikap

No	Sikap	Indikator	Kategori	
1	Disiplin	a. Mengikuti kegiatan pembelajaran tepat waktu. b. Tidak bermain atau bercanda ketika kegiatan berlangsung c. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan seragam yang rapi sesuai aturan.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
2	Tanggung Jawab	a. Melakukan intruksi yang diarahkan oleh guru. b. Mengerjakan tugas dengan benar. c. Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
3	Percaya Diri	a. Berani mengemukakan pendapat. b. Presentasi dengan suara yang keras. c. Tidak gugup dalam berbicara.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

Lembar Observasi Penilaian Sikap

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

No	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi									Total Skor	Nilai
		Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												

2) Penilaian Keterampilan

Rubik Penilaian Keterampilan

No	Sikap	Indikator	Kategori	
1	Keterampilan dalam Menyelesaikan LKPD	a. Siswa dapat membuat desain sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Siswa dapat menggunting desain dengan rapi.	2 (Cukup)	Jika 2 hal dilakukan
		c. Siswa dapat merangkai dan menempelkan jaring-jaring menjadi bangun ruang dengan rapi.	3 (Baik)	Jika 3 hal dilakukan
		d. Siswa melakukan diskusi kelompok dengan tertib dan tidak ribut.	4 (Sangat Baik)	Jika 4 hal dilakukan

Lembar Observasi Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi			Total Skor	Nilai
		1	2	3		
1						
2						
3						
4						

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 1$$

3) Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi Soal Matematika

No	Capaian	Indikator Soal	Level	Bentuk	No Soal
1	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.	Siswa mampu menentukan jenis segitiga dalam berbagai situasi berdasarkan	C3	Essay	1 dan 2
		Siswa mampu menganalisis informasi yang diberikan untuk menentukan keliling berbagai jenis segi empat dalam permasalahan kontekstual.	C4	Essay	3
		Siswa mampu mengevaluasi berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar gabungan untuk menentukan solusi paling efektif.	C5	Essay	4 dan 5

Skor Maksimal: 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

SOAL EVALUASI

1. Dalam sebuah taman, dibuat jalur berbentuk segitiga dengan besar sudut-sudutnya adalah 40° , 60° , dan 80° . Jenis segitiga apakah jalur tersebut berdasarkan besar sudutnya?
2. Seorang siswa menggambar segitiga dengan panjang sisi-sisinya masing-masing 6 cm, 6 cm, dan 8 cm. Berdasarkan panjang sisinya, jenis segitiga tersebut adalah...
3. Sebuah papan petunjuk arah berbentuk seperti bangun gabungan yang terdiri atas sebuah persegi panjang dan sebuah segitiga sama kaki di salah satu ujungnya. Jika kamu ingin menggambarkan bentuk papan tersebut secara tepat, bangun datar apa saja yang perlu digabungkan?
4. Seorang siswa ingin menghitung luas taman yang berbentuk gabungan antara persegi panjang dan setengah lingkaran seperti gambar berikut:

Taman tersebut terdiri atas:

- Sebuah persegi panjang berukuran panjang 10 m dan lebar 6 m
- Sebuah setengah lingkaran dengan diameter sama dengan lebar persegi panjang

Berikut adalah 3 strategi yang direncanakan:

- ✓ Strategi A: Menjumlahkan luas persegi panjang dan lingkaran penuh
- ✓ Strategi B: Menjumlahkan luas persegi panjang dan luas setengah lingkaran
- ✓ Strategi C: Mengalikan luas persegi panjang dengan 2, lalu dikurangi luas setengah lingkaran

Strategi manakah yang paling efektif dan tepat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut?

5. Pak Dewa ingin memasang pagar keliling di sekeliling halaman rumah yang berbentuk gabungan antara persegi panjang dan setengah lingkaran. Persegi panjang berukuran $12\text{ m} \times 8\text{ m}$, dan setengah lingkaran menempel di sisi pendeknya.

Berikut 3 strategi menghitung panjang pagar yang diajukan:

- Strategi A: Menjumlahkan semua sisi persegi panjang dan seluruh keliling lingkaran
- Strategi B: Menjumlahkan dua sisi panjang persegi panjang, satu sisi pendek, dan keliling setengah lingkaran
- Strategi C: Menjumlahkan dua sisi pendek persegi panjang dan setengah keliling lingkaran

Strategi manakah yang lebih efektif dan tepat?

Lampiran 5. Kisi – Kisi dan Instrumen Uji Ahli

KISI-KISI RANCANG BANGUN

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Model Pengembangan	(a) Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1. Model pengembangan <i>ADDIE</i> sesuai dengan karakteristik <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
		(b) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2. Alasan pemilihan model pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.			
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	(a) Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan model <i>ADDIE</i>			
		(b) Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	2. Tahapan-tahapan Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> di desain dengan tepat			
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	(a) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan rancang bangun <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> diuraikan secara jelas			
		(b) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	2. Proses Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara praktis.			

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		(c) Keruntutan langkah-langkah pengembangan	3. Langkah- langkah pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara berurutan.			
4.	Evaluasi Formatif	(a) Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	1. Rancangan evaluasi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> Sesuai dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .			
		(b) Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan	2. Instrumen evaluasi yang digunakan jelas			
		(c) Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	3. Subjek uji coba yang dilibatkan adalah siswa SD			
Banyak Butir		10				

Denpasar,

Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunju

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang di Gunakan					
1.	Model pengembangan <i>ADDIE</i> sesuai dengan karakteristik <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
2.	Alasan pemilihan model pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.				
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan- tahapan pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan model <i>ADDIE</i>				
4.	Tahapan- tahapan Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> di desain dengan tepat				
Aspek Kejelasan Kepraktisan dan Keruntutan					
5.	Tahapan- tahapan rancang bangun <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> diuraikan secara jelas				
6.	Proses Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara praktis.				
7.	Langkah- langkah pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara berurutan.				
Aspek Evaluasi					
8.	Rancangan evaluasi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> Sesuai dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .				
9.	Instrumen evaluasi yang digunakan jelas				

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
10.	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.				
Banyak Butir					
Total					

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,

Ahli Rancang Bangun

.....

NIP.



KISI-KISI UJI DESAIN INSTRUKSIONAL

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> disajikan dengan jelas			
		b. Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi	2. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan indikator capaian			
2.	Strategi	c. Penyampaian materi yang sistematis	4. Cara menyampaikan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> secara sistematis			
		d. Penyampaian materi disertai dengan contoh nyata	5. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> berisikan materi yang disertai contoh-contoh nyata			
		e. Dapat memotivasi siswa	6. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat memberikan motivasi pada siswa			
		f. Memberikan penarik perhatian	7. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa			
		g. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	8. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri			
3.	Evaluasi	h. Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	9. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis			

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
			<i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
		i. Soal yang disajikan terdapat petunjuk yang jelas	10. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> terdapat petunjuk yang jelas dalam pengerjaan soal.			
		j. Soal evaluasi disajikan sesuai dengan tingkat kognitif	11. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemai**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Instruksional

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tujuan					
1.	Tujuan pembelajaran dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> disajikan dengan jelas				
2.	Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan indikator capaian				
Aspek Strategi					
3.	Cara menyampaikan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> secara sistematis				
4.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> berisikan materi yang disertai contoh-contoh nyata				
5.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat memberikan motivasi pada siswa				
6.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa				
7.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri				
Aspek Evaluasi					
8.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
9.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> terdapat petunjuk yang jelas dalam pengerjaan soal.				
10.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa.				
Banyak Butir					
Total		10			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Ahli Desain Instruksional

NIP.....

KISI-KISI UJI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media	1. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah untuk digunakan.			
		b. Media dapat membantu siswa memahami materi	2. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat membantu siswa memahami materi.			
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa	3. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat membangkitkan motivasi siswa.			
2.	Tampilan	d. Kualitas tampilan baik	1. Kombinasi antara gambar dan tulisan pada tampilan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> baik dan jelas.			
		e. Tampilan layar serasi dan seimbang	2. Kualitas tampilan tata letak pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> serasi dan proposional.			
3.	Teks	a. Ketepatan penggunaan jenis huruf	1. Pilihan spasi tulisan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.			
		b. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	2. Pilihan ukuran huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas dibaca oleh siswa			
		c. Ketepatan penggunaan spasi tulisan	3. Pilihan jenis huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah terbaca oleh siswa			
4.		a. Penggunaan gambar dalam media audio visual mendukung pembelajaran	1. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mendukung materi pembelajaran.			

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
	Gambar	b. Penggunaan gambar yang mendukung pemahaman materi	2. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.			
Banyak Butir			10			



Denpasar,

Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Teknis					
1.	Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah untuk digunakan.				
2.	Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat membantu siswa memahami materi.				
Aspek Tampilan					
3.	Kombinasi antara gambar dan tulisan pada tampilan Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> baik dan jelas.				
4.	Kualitas tampilan tata letak pada Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> serasi dan proposional.				
Aspek Teks					
5.	Pilihan spasi tulisan dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.				
6.	Pilihan ukuran huruf dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas dibaca oleh siswa				
7.	Pilihan jenis huruf dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah terbaca oleh siswa				
Aspek Gambar					
8.	Gambar yang digunakan pada Powerpoint Interaktif Berbasis				

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
9.	Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan				
Banyak Butir					
Total		9			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Ahli Media Pembelajaran

NIP.



KISI-KISI UJI ISI MATERI PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan capaian pembelajaran			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan indikator pembelajaran			
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3. Cakupan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> lengkap sesuai dengan kurikulum			
2.	Materi	d. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> secara kontekstual			
		e. Kedalaman materi	5. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dibahas secara mendalam			
		f. Materinya didukung media yang tepat	6. Materi yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa			
		g. Materinya mudah dipahami	7. Penyajian materi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami			
		h. Materinya merepresentasikan kehidupan nyata	8. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran			

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
3.	Tata Bahasa	i. Memberikan sumber lain untuk belajar	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan kaidah KBBI			
		j. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	10. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa			
4.	Evaluasi	k. Kesesuaian evaluasi dengan materi	11. Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
		l. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	12. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa			
Banyak Butir		12				

Denpasar,
Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Isi Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				
2.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai				
3	Cakupan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> lengkap sesuai dengan kurikulum				
Aspek Materi					
4.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dibahas secara mendalam				
5.	Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
6.	Materi yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
7.	Penyajian materi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery</i>				
8.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Aspek Tata Bahasa					
9.	Bahasa yangdigunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan kaidah KBBI				

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
10.	Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa				
Aspek Evaluasi					
11	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis				
12.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa				
	Banyak Butir				
	Total				

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Ahli Isi Materi Pembelajaran

NIP.

KISI- KISI UJI COBA PERORANGAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> menarik			
		b. Kemudahan dalam membaca	2. Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dibaca			
		c. Kejelasan gambar	3. Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas			
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
2	Materi	e. Materi pembelajaran mudah dipahami	5. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami.			
		f. Kejelasan uraian materi	6. Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas.			
		g. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	7. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa			

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
3	Evaluasi	h. Media terdapat petunjuk	8. Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
		i. Soal sesuai dengan materi	9. Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan			
		j. Bahasa mudah dipahami	10. Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami			
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Siswa dalam Uji Perorangan

No		Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Tampilan						
1.	Tampilan <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>					
2.	Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dibaca					
3.	Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas					
4.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>					
Aspek Materi						
5.	Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami.					
6.	Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas.					
7.	Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa					
Aspek Evaluasi						
8.	Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>					

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
8.	Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan				
9.	Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
Banyak Butir					
Total		9			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Siswa Uji Perorangan

.....

KISI- KISI UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> menarik			
		b. Kemudahan dalam membaca	2. Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dibaca			
		c. Kejelasan gambar	3. Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas			
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	1. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami.			
		b. Kejelasan uraian materi	2. Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas.			
		c. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	3. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa			

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
3	Evaluasi	a. Media terdapat petunjuk	1. Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>			
		b. Soal sesuai degan materi	2.Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan			
		c. Bahasa mudah dipahami	3.Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami			
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

.....
NIP.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansema**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Siswa dalam Uji Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1.	Tampilan <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
2.	Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dibaca				
3.	Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas				
4.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
Aspek Materi					
5.	Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah dipahami.				
6.	Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas.				
7.	Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa				
Aspek Evaluasi					
8.	Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
8.	Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan				
9.	Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
Banyak Butir					
Total		9			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Siswa Uji Kelompok Kecil

.....

**KISI – KISI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS *POWERPOINT* INTERAKTIF
MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA**



Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
			C3	C4	C5			
Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.	1. Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga	1.1 Siswa mampu menentukan jenis segitiga dalam berbagai situasi berdasarkan panjang sisi dan besar sudutnya.	√			PG	2	1 dan 2
		1.2 Siswa mampu menganalisis informasi panjang sisi untuk menentukan keliling segitiga dalam berbagai situasi kontekstual.		√		PG	2	7, 8, 21, dan 22
		1.3 Siswa mampu menganalisis hubungan antara alas dan tinggi untuk menyelesaikan permasalahan luas segitiga dalam konteks kehidupan sehari-hari.		√		PG	3	9, 10, dan 11
		1.4 Siswa mampu mengevaluasi cara yang paling tepat untuk menghitung luas segitiga berdasarkan informasi yang tersedia.			√	PG	2	25 dan 26

Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
			C3	C4	C5			
	2. Menentukan keliling dan luas bangun datar segi empat.	2.1 Siswa mampu menerapkan konsep bangun segi empat untuk menentukan jenis bangun berdasarkan ciri-ciri sisi, sudut, dan diagonal dalam berbagai situasi.	√			PG	2	3 dan 4
		2.2 Siswa mampu menganalisis informasi yang diberikan untuk menentukan keliling berbagai jenis segi empat dalam permasalahan kontekstual.		√		PG	4	12, 13, 14, dan 23
		2.3 Siswa mampu membandingkan dan memilih rumus yang paling sesuai untuk menghitung luas berbagai jenis segi empat dalam situasi tertentu..			√	PG	2	27 dan 28
	3. Menentukan keliling dan luas bangun datar segi banyak dan	3.1 Siswa mampu menerapkan konsep bangun datar untuk menentukan bentuk bangun datar gabungan	√			PG	2	5 dan 6

Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
			C3	C4	C5			
	bangun datar gabungan	dari beberapa bangun datar sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari.						
		3.2 Siswa mampu menganalisis bentuk bangun datar gabungan untuk menentukan kelilingnya berdasarkan bagian-bagian penyusunnya.		√		3	4	15, 16, 17, dan 24
		3.3 Siswa mampu menganalisis bangun datar gabungan dengan menguraikannya menjadi bangun sederhana untuk menentukan luasnya.		√		PG	3	18, 19 dan 20
		3.4 Siswa mampu mengevaluasi berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar gabungan untuk			√	PG	2	29 dan 30

Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
			C3	C4	C5			
		menentukan solusi paling efektif.						



UJI EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KONTEKSTUAL

MATERI PERKALIAN PECAHAN

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: V/2
Jumlah Soal	: 40
Alokasi Waktu	: 90 menit

Petunjuk Kerja:

- 1 Isilah lembar jawaban dengan identitas yang lengkap!
- 2 Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!
- 3 Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
- 4 Laporkan kepada guru apabila ada tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal kurang!
- 5 Periksa kembali pekerjaan, sebelum diserahkan kepada guru!

***** SELAMAT BEKERJA *****

1. Dalam sebuah taman, dibuat jalur berbentuk segitiga dengan besar sudut-sudutnya adalah 40° , 60° , dan 80° . Jenis segitiga apakah jalur tersebut berdasarkan besar sudutnya?
A. Segitiga siku-siku
B. Segitiga lancip
C. Segitiga tumpul
D. Segitiga sama sisi
2. Seorang siswa menggambar segitiga dengan panjang sisi-sisinya masing-masing 6 cm, 6 cm, dan 8 cm. Berdasarkan panjang sisinya, jenis segitiga tersebut adalah...
A. Segitiga sama kaki
B. Segitiga sama sisi
C. Segitiga sembarang
D. Segitiga siku-siku
3. Sebuah papan nama berbentuk segi empat memiliki dua pasang sisi yang sama panjang dan sejajar. Selain itu, keempat sudutnya sama besar, yaitu 90° . Berdasarkan ciri-ciri tersebut, papan nama itu berbentuk...
A. Jajaran genjang
B. Layang-layang
C. Persegi panjang
D. Trapesium sama kaki

4. Andi menggambar sebuah bangun segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar, semua sisi sama panjang, dan kedua diagonalnya saling tegak lurus serta saling membagi dua sama panjang. Jenis bangun yang digambar Andi adalah...
- A. Persegi**
B. Belah ketupat
C. Trapesium
D. Layang-layang
5. Sebuah papan petunjuk arah berbentuk seperti bangun gabungan yang terdiri atas sebuah persegi panjang dan sebuah segitiga sama kaki di salah satu ujungnya. Jika kamu ingin menggambarkan bentuk papan tersebut secara tepat, bangun datar apa saja yang perlu digabungkan?
- A. Segitiga dan trapesium
B. Persegi dan lingkaran
C. Persegi panjang dan segitiga
D. Persegi panjang dan jajar genjang
6. Dina membuat hiasan berbentuk segitiga untuk proyek kelas. Ia menggunakan tiga pita dengan panjang masing-masing 25 cm, 30 cm, dan 35 cm. Namun, pita 30 cm ternyata robek 5 cm di ujungnya sehingga harus dipotong. Berapakah keliling hiasan segitiga yang akhirnya dibuat Dina?
- A. Lingkaran dan trapezium
B. Segitiga dan persegi
C. Setengah lingkaran dan persegi panjang
D. Persegi panjang dan jajar genjang
7. Jika sebuah segitiga memiliki alas 12 cm dan tinggi 5 cm, maka luasnya adalah ...
- A. 85 cm**
B. 90 cm
C. 95 cm
D. 100 cm
8. Sebuah lahan taman berbentuk segitiga akan diberi pagar di sekelilingnya. Panjang dua sisi yang sudah diketahui adalah 12 meter dan 17 meter. Sisi ketiga akan dibangun menggunakan dua papan kayu masing-masing sepanjang 5 meter dan 6 meter. Berdasarkan informasi tersebut, berapakah total panjang pagar yang dibutuhkan?
- A. 34 meter
B. 35 meter
C. 40 meter
D. 41 meter
9. Ani ingin membuat taplak meja berbentuk segitiga dari kain. Ia memiliki dua pilihan ukuran:
Pilihan A: alas 30 cm dan tinggi 40 cm
Pilihan B: alas 40 cm dan tinggi 30 cm
Jika ia ingin taplak dengan luas terbesar, manakah yang sebaiknya dipilih?
- A. Pilihan A karena luasnya lebih besar

B. Pilihan B karena luasnya lebih besar

C. Pilihan A dan B memiliki luas yang sama

D. Tidak bisa ditentukan karena bentuk segitiga tidak diketahui

10. Andi ingin membuat taman berbentuk segitiga di halaman belakang rumah. Ia memiliki ruang dengan panjang alas 5 meter. Jika ia ingin luas taman sebesar 10 m^2 , berapa tinggi minimal yang harus digunakan?

A. 2 meter

B. 3 meter

C. 4 meter

D. Tidak bisa ditentukan karena panjang sisi lain tidak diketahui

11. Sebuah papan nama toko berbentuk segitiga dipasang miring dengan ukuran alas 60 cm. Karena keterbatasan ruang, tinggi papan hanya boleh 40 cm. Namun, pemilik toko ingin memperbesar ukuran papan agar terlihat lebih mencolok, tanpa mengubah perbandingan antara alas dan tinggi. Jika alas diperbesar menjadi 90 cm, berapa tinggi baru papan nama agar tetap proporsional?

A. 50 cm

B. 60 cm

C. 70 cm

D. 80 cm

12. Ibu memiliki sebuah lahan berbentuk persegi panjang yang akan dipagari. Panjang lahan adalah 15 meter dan lebarnya 10 meter. Namun, salah satu sisi panjang berbatasan dengan tembok rumah tetangga sehingga tidak perlu dipagari. Berapakah panjang pagar yang dibutuhkan?

A. 40 meter

B. 50 meter

C. 30 meter

D. 35 meter

13. Sebuah taman sekolah berbentuk jajar genjang memiliki dua sisi panjang masing-masing 18 meter dan dua sisi pendek masing-masing 12 meter. Jika seluruh sisi akan diberi batu koral, berapa total panjang batu koral yang dibutuhkan?

A. 48 meter

B. 60 meter

C. 54 meter

D. 72 meter

14. Riko membuat bingkai foto berbentuk belah ketupat dari empat bilah kayu yang masing-masing panjangnya 25 cm. Namun, salah satu bilah patah dan diganti dengan bilah sepanjang 20 cm. Berapakah keliling bingkai yang sudah selesai dibuat?

A. 95 cm

B. 100 cm

C. 90 cm

D. 85 cm

15. Sebuah taman berbentuk gabungan antara persegi dan setengah lingkaran. Sisi persegi berukuran 14 meter, dan diameter setengah lingkaran sama dengan panjang sisi persegi. Jika taman akan diberi pagar di seluruh bagian luarnya (tidak termasuk sisi yang menempel antara persegi dan setengah lingkaran), berapakah panjang pagar yang dibutuhkan? (Gunakan $\pi = \frac{22}{7}$)
- A. 58 meter
B. 64 meter
C. 72 meter
D. 80 meter
16. Doni membuat papan iklan dari dua bangun datar yang digabung: sebuah persegi panjang berukuran $30 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$, dan sebuah segitiga dengan alas 30 cm menempel di sisi atas persegi panjang. Berapakah keliling papan iklan tersebut?
- A. 100 cm
B. 120 cm
C. 110 cm
D. 90 cm
17. Sebuah kolam berbentuk gabungan dari setengah lingkaran dan persegi panjang. Panjang persegi panjang adalah 10 m dan lebarnya 6 m. Setengah lingkaran berada di salah satu sisi lebar kolam. Berapakah keliling kolam tersebut? (Gunakan $\pi = 3,14$)
- A. 34,42 m**
B. 38,28 m
C. 40,00 m
D. 41,42 m
18. Sebuah taman berbentuk gabungan dari persegi panjang berukuran $12 \text{ m} \times 6 \text{ m}$ dan sebuah setengah lingkaran yang menempel pada salah satu sisi pendek. Berapakah luas seluruh taman tersebut? (Gunakan $\pi = 3,14$)
- A. $90,24 \text{ m}^2$
B. $100,24 \text{ m}^2$
C. $120,24 \text{ m}^2$
D. $150,00 \text{ m}^2$
19. Sebuah lantai ruangan berbentuk gabungan dari persegi berukuran $5 \text{ m} \times 5 \text{ m}$ dan segitiga siku-siku dengan alas 5 m dan tinggi 4 m menempel pada salah satu sisi persegi. Berapakah luas seluruh lantai?
- A. 30 m^2
B. 35 m^2
C. 40 m^2
D. 45 m^2
20. Rina menggambar sebuah bentuk gabungan dari dua persegi panjang:
- Persegi panjang A: $8 \text{ cm} \times 4 \text{ cm}$
 - Persegi panjang B: $4 \text{ cm} \times 2 \text{ cm}$ (menempel pada sisi pendek persegi panjang A)
- Jika kedua bangun digabung membentuk huruf L, berapakah luas gabungan bangun tersebut?
- A. 36 cm^2
B. 40 cm^2
C. 44 cm^2

D. 48 cm^2

21. Pak Made akan memasang tali di sekeliling sebuah taman kecil yang berbentuk segitiga. Panjang dua sisi taman tersebut adalah 9 meter dan 12 meter. Sisi ketiga berada di samping tembok sehingga hanya akan dipasang separuh tali sepanjang sisi itu. Jika panjang sisi ketiga adalah 15 meter, berapakah panjang tali yang dibutuhkan?
- A. 33 meter
B. 30 meter
C. 24 meter
D. 27 meter
22. Sebuah jembatan kecil memiliki penyangga baja berbentuk segitiga dengan panjang sisi-sisinya masing-masing 6 m, 10 m, dan 8 m. Namun, sisi terpendek tidak terpasang karena menyambung langsung ke tiang. Berapakah panjang baja yang digunakan untuk membuat penyangga tersebut?
- A. 18 meter
B. 16 meter
C. 14 meter
D. 24 meter
23. Dina ingin membuat bendera segitiga dari kain. Ia memiliki dua pilihan ukuran:
- Pilihan A: alas 40 cm, tinggi 30 cm
 - Pilihan B: alas 60 cm, tinggi 20 cm
- Jika kain yang tersedia terbatas dan Dina ingin menggunakan ukuran dengan luas yang lebih kecil, manakah pilihan yang sebaiknya diambil?
- A. Pilihan A, karena luasnya lebih kecil
B. Pilihan B, karena luasnya lebih kecil
C. Kedua pilihan memiliki luas yang sama
D. Tidak bisa ditentukan karena bentuk segitiga tidak diketahui
24. Sebuah papan reklame berbentuk gabungan dari persegi panjang dan setengah lingkaran. Panjang persegi panjang adalah 120 cm dan lebarnya 60 cm. Setengah lingkaran menempel tepat pada salah satu sisi lebar papan. Jika seluruh sisi luar papan akan diberi bingkai, berapakah total panjang bingkai yang dibutuhkan? (Gunakan $\pi = 3,14$)
- A. 330,4 cm
B. 360,0 cm
C. 390,4 cm
D. 420,0 cm
25. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi-sisi 13 cm, 14 cm, dan 15 cm. Namun tidak diketahui nilai tinggi segitiga tersebut. Jika Riko ingin menghitung luas segitiga tersebut secara tepat, manakah cara yang paling tepat yang sebaiknya ia pilih?
- A. Menggunakan rumus $\frac{1}{2} \text{ alas} \times \text{tinggi}$ meskipun tinggi tidak diketahui
B. Menggambar segitiga lalu mengukur luasnya dengan penggaris
C. Menggunakan rumus Heron karena semua panjang sisi diketahui
D. Mengasumsikan tinggi berdasarkan sisi terpendek

26. Rina ingin menghitung luas sebuah segitiga dengan panjang alas 12 cm dan tinggi 8 cm. Namun, dia juga diberikan informasi tentang panjang ketiga sisi segitiga tersebut, yaitu 10 cm, 12 cm, dan 14 cm. Manakah cara paling tepat dan efisien yang dapat digunakan Rina untuk menghitung luas segitiga tersebut?
- A. Menggunakan rumus Heron karena semua panjang sisi diketahui
Tepat, karena rumus Heron berlaku untuk semua segitiga
- B. Menggunakan rumus $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ karena alas dan tinggi diketahui**
- C. Menggambar ulang segitiga untuk memperkirakan luasnya secara visual
- D. Menggunakan rumus keliling lalu dibagi dua
27. Seorang siswa ingin menghitung luas sebuah taman berbentuk jajaran genjang dengan panjang alas 12 m dan tinggi 5 m. Ia mempertimbangkan dua rumus berikut:
- Rumus A: Luas = alas $\times$ tinggi
 - Rumus B: Luas = $\frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$
- Manakah rumus yang paling tepat digunakan dan mengapa?
- A. Rumus A, karena sesuai dengan ciri jajaran genjang yang memiliki alas dan tinggi**
- B. Rumus B, karena bisa digunakan untuk semua segi empat
- C. Rumus A, karena rumus itu digunakan untuk segitiga
- D. Rumus B, karena jajaran genjang punya dua diagonal
28. Luas sebuah lapangan berbentuk belah ketupat akan dihitung. Yang diketahui adalah panjang kedua diagonalnya, yaitu 10 m dan 16 m. Berikut dua pilihan rumus yang diajukan:
- Rumus A: Luas = $\frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$
 - Rumus B: Luas = sisi $\times$ sisi
- Rumus manakah yang paling sesuai digunakan dalam situasi tersebut?
- A. Rumus A, karena informasi yang diketahui adalah panjang diagonal**
- B. Rumus B, karena belah ketupat memiliki sisi yang sama panjang
- C. Rumus A, karena rumus itu digunakan untuk jajaran genjang
- D. Kedua rumus bisa digunakan dalam situasi apa pun
29. Seorang siswa ingin menghitung luas taman yang berbentuk gabungan antara persegi panjang dan setengah lingkaran seperti gambar berikut:
- Taman tersebut terdiri atas:
- Sebuah persegi panjang berukuran panjang 10 m dan lebar 6 m
 - Sebuah setengah lingkaran dengan diameter sama dengan lebar persegi panjang
- Berikut adalah 3 strategi yang direncanakan:
- ✓ Strategi A: Menjumlahkan luas persegi panjang dan lingkaran penuh
 - ✓ Strategi B: Menjumlahkan luas persegi panjang dan luas setengah lingkaran
 - ✓ Strategi C: Mengalikan luas persegi panjang dengan 2, lalu dikurangi luas setengah lingkaran
- Strategi manakah yang paling efektif dan tepat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut?
- A. Strategi A
- B. Strategi B**
- C. Strategi C
- D. Semua strategi sama efektif

30. Pak Dewa ingin memasang pagar keliling di sekeliling halaman rumah yang berbentuk gabungan antara persegi panjang dan setengah lingkaran. Persegi panjang berukuran $12 \text{ m} \times 8 \text{ m}$, dan setengah lingkaran menempel di sisi pendeknya.

Berikut 3 strategi menghitung panjang pagar yang diajukan:

- Strategi A: Menjumlahkan semua sisi persegi panjang dan seluruh keliling lingkaran
- Strategi B: Menjumlahkan dua sisi panjang persegi panjang, satu sisi pendek, dan keliling setengah lingkaran
- Strategi C: Menjumlahkan dua sisi pendek persegi panjang dan setengah keliling lingkaran

Strategi manakah yang lebih efektif dan tepat?

A. Strategi A

B. Strategi B

C. Strategi C

D. Strategi B dan C

*** SEMOGA SUKSES***



**KUNCI JAWABAN SOAL UJI EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI PERKALIAN PECAHAN**

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 21. A |
| 2. C | 22. D |
| 3. C | 23. A |
| 4. B | 24. A |
| 5. A | 25. B |
| 6. C | 26. C |
| 7. C | 27. C |
| 8. B | 28. A |
| 9. C | 29. A |
| 10. C | 30. A |
| 11. A | 31. B |
| 12. C | 32. D |
| 13. C | 33. D |
| 14. C | 34. A |
| 15. D | 35. B |
| 16. A | 36. A |
| 17. A | 37. C |
| 18. A | 38. B |
| 19. C | 39. A |
| 20. A | 40. C |



KISI-KISI RANCANG BANGUN

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Model Pengembangan	(a) Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1. Model pengembangan <i>ADDIE</i> sesuai dengan karakteristik <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		(b) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2. Alasan pemilihan model pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> tepat.	√		
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	(a) Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan model <i>ADDIE</i>	√		
		(b) Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	2. Tahapan-tahapan Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> di desain dengan tepat	√		
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	(a) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan rancang bangun <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> diuraikan secara jelas	√		
		(b) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	2. Proses Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dilaksanakan secara praktis.	√		
		(c) Keruntutan langkah-langkah pengembangan	3. Langkah-langkah pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dilaksanakan secara berurutan.	√		

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
4.	Evaluasi Formatif	(a) Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	1. Rancangan evaluasi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> Sesuai dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .	√		
		(b) Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan	2. Instrumen evaluasi yang digunakan jelas	√		
		(c) Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	3. Subjek uji coba yang dilibatkan adalah siswa SD	√		
Banyak Butir		10				

Denpasar,
Validator

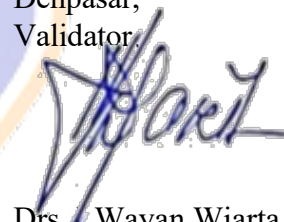
Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI-KISI UJI DESAIN INSTRUKSIONAL

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> disajikan dengan jelas	√		
		b. Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi	2. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan indikator capaian	√		
2.	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis	1. Cara menyampaikan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> secara sistematis	√		
		b. Penyampaian materi disertai dengan contoh nyata	2. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> berisikan materi yang disertai contoh-contoh nyata	√		
		c. Dapat memotivasi siswa	3. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat memberikan motivasi pada siswa	√		
		d. Memberikan penarik perhatian	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat menarik perhatian siswa	√		
		e. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	5. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri	√		

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
3.	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		
		b. Soal yang disajikan terdapat petunjuk yang jelas	2. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> terdapat petunjuk yang jelas dalam pengerjaan soal.	√		
		c. Soal evaluasi disajikan sesuai dengan tingkat kognitif	3. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator



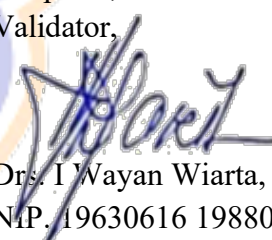
Drs. Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI-KISI UJI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media	1. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah untuk digunakan.	√		
		b. Media dapat membantu siswa memahami materi	2. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat membantu siswa memahami materi.	√		
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa	3. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat membangkitkan motivasi siswa.	√		
2.	Tampilan	a. Kualitas tampilan baik	1. Kombinasi antara gambar dan tulisan pada tampilan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> baik dan jelas.	√		
		b. Tampilan layar serasi dan seimbang	2. Kualitas tampilan tata letak pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> serasi dan proposional.	√		
3.	Teks	a. Ketepatan penggunaan jenis huruf	1. Pilihan spasi tulisan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> tepat.	√		
		b. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	2. Pilihan ukuran huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas dibaca oleh siswa	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		c. Ketepatan penggunaan spasi tulisan	3. Pilihan jenis huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah terbaca oleh siswa	√		
4.	Gambar	a. Penggunaan gambar dalam media audio visual mendukung pembelajaran	1. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mendukung materi pembelajaran.	√		
		b. Penggunaan gambar yang mendukung pemahaman materi	2. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

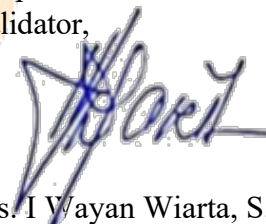

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI-KISI UJI ISI MATERI PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	√		
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan indikator pembelajaran	√		
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3. Cakupan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> lengkap sesuai dengan kurikulum	√		
2.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> secara kontekstual	√		
		b. Kedalaman materi	2. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dibahas secara mendalam	√		
		c. Materinya didukung media yang tepat	3. Materi yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa	√		
		d. Materinya mudah dipahami	4. Penyajian materi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		e. Materinya merepresentasikan kehidupan nyata	5. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
3.	Tata Bahasa	a. Memberikan sumber lain untuk belajar	1. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan kaidah KBBI	√		
		b. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	2. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa	√		
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian evaluasi dengan materi	1. Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		b. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	2. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa	√		
Banyak Butir		12				

Denpasar,
Validator,



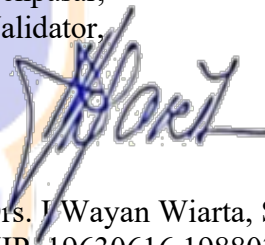
Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI- KISI UJI COBA PERORANGAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan cover depan dan cover belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> menarik	√		
		b. Kemudahan dalam membaca	2. Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dibaca	√		
		c. Kejelasan gambar	3. Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas	√		
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	1. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami.	√		
		b. Kejelasan uraian materi	2. Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas.	√		
		c. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	3. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
3	Evaluasi	d. Media terdapat petunjuk	4.Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		e. Soal sesuai degan materi	5.Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan	√		
		f. Bahasa mudah dipahami	6.Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI- KISI UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan cover depan dan cover belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> menarik	√		
		b. Kemudahan dalam membaca	2.Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dibaca	√		
		c. Kejelasan gambar	3.Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas	√		
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	1. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami.	√		
		b. Kejelasan uraian materi	2.Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas.	√		
		c. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	3.Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa	√		
3	Evaluasi	a. Media terdapat petunjuk	1. Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		b. Soal sesuai degan materi	2.Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan	√		
		c. Bahasa mudah dipahami	3.Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		
Banyak Butir			10	1		

Denpasar,
Validator,

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.Pd
NIP. 19630616 198803 003

KISI-KISI RANCANG BANGUN

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Model Pengembangan	(a) Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1. Model pengembangan <i>ADDIE</i> sesuai dengan karakteristik <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		(b) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2. Alasan pemilihan model pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> tepat.	√		
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	(a) Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan model <i>ADDIE</i>	√		
		(b) Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	2. Tahapan-tahapan Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> di desain dengan tepat	√		
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	(a) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	1. Tahapan-tahapan rancang bangun <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> diuraikan secara jelas	√		
		(b) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	2. Proses Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dilaksanakan secara praktis.	√		
		(c) Keruntutan langkah-langkah pengembangan	3. Langkah-langkah pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dilaksanakan secara berurutan.	√		
		(a) Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	1. Rancangan evaluasi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
4.	Evaluasi Formatif		Sesuai dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .			
		(b) Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan	2. Instrumen evaluasi yang digunakan jelas	√		
		(c) Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	3. Subjek uji coba yang dilibatkan adalah siswa SD	√		
Banyak Butir		10				

Denpasar,
Validator.

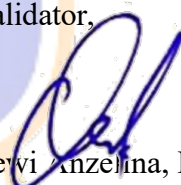
Dewi Anzelina, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046

KISI-KISI UJI DESAIN INSTRUKSIONAL

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> disajikan dengan jelas	√		
		b. Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi	2. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan indikator capaian	√		
2.	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis	1. Cara menyampaikan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> secara sistematis	√		
		b. Penyampaian materi disertai dengan contoh nyata	2. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> berisikan materi yang disertai contoh-contoh nyata	√		
		c. Dapat memotivasi siswa	3. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat memberikan motivasi pada siswa	√		
		d. Memberikan penarik perhatian	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat menarik perhatian siswa	√		
		e. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	5. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri	√		
3.	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif	√		

No	Komponen	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Relevan	
			Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
		b. Soal yang disajikan terdapat petunjuk yang jelas	2. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> terdapat petunjuk yang jelas dalam pengerjaan soal.	√		
		c. Soal evaluasi disajikan sesuai dengan tingkat kognitif	3. Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,


Dewi Anzelina, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046

KISI-KISI UJI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media	1. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah untuk digunakan.	√		
		b. Media dapat membantu siswa memahami materi	2. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat membantu siswa memahami materi.	√		
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa	3. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat membangkitkan motivasi siswa.	√		
2.	Tampilan	c. Kualitas tampilan baik	3. Kombinasi antara gambar dan tulisan pada tampilan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> baik dan jelas.	√		
		d. Tampilan layar serasi dan seimbang	4. Kualitas tampilan tata letak pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> serasi dan proposional.	√		
3.	Teks	d. Ketepatan penggunaan jenis huruf	4. Pilihan spasi tulisan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> tepat.	√		
		e. Ketepatan penggunaan ukuran huruf	5. Pilihan ukuran huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas dibaca oleh siswa	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		f. Ketepatan penggunaan spasi tulisan	6. Pilihan jenis huruf dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah terbaca oleh siswa	√		
4.	Gambar	c. Penggunaan gambar dalam media audio visual mendukung pembelajaran	3. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mendukung materi pembelajaran.	√		
		d. Penggunaan gambar yang mendukung pemahaman materi	4. Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

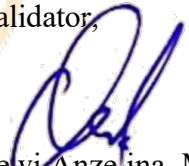
Dewi Anzelina, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046

KISI-KISI UJI ISI MATERI PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	√		
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan indikator pembelajaran	√		
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3. Cakupan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> lengkap sesuai dengan kurikulum	√		
2.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> secara kontekstual	√		
		b. Kedalaman materi	2. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> dibahas secara mendalam	√		
		c. Materinya didukung media yang tepat	3. Materi yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa	√		
		d. Materinya mudah dipahami	4. Penyajian materi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		e. Materinya merepresentasikan kehidupan nyata	5. Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
3.	Tata Bahasa	a. Memberikan sumber lain untuk belajar	3. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan kaidah KBBI	√		
		b. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	4. Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa	√		
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian evaluasi dengan materi	3. Soal evaluasi yangdiberikan sesuai dengan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		b. Kesesuain tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	4. Tikngkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa	√		
Banyak Butir		12				

Denpasar,
Validator,


Dewi Anzelina, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046

KISI- KISI UJI COBA PERORANGAN

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan cover depan dan cover belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> menarik	√		
		b. Kemudahan dalam membaca	2. Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dibaca	√		
		c. Kejelasan gambar	3. Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas	√		
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	1. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami.	√		
		b. Kejelasan uraian materi	2. Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas.	√		
		c. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	3. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa	√		
3	Evaluasi	g. Media terdapat petunjuk	7. Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		h. Soal sesuai dengan materi	8. Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		i. Bahasa mudah dipahami	9. Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		
Banyak Butir			10			

Denpasar,
Validator,

Dewi Anzenha, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046



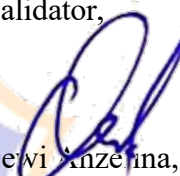
KISI- KISI UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan media	1. Tampilan cover depan dan cover belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> menarik	√		
		b. Kemudahan dalam membaca	2. Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dibaca	√		
		c. Kejelasan gambar	3. Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas	√		
		d. Kemenarikan warna	4. <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	1. Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami.	√		
		b. Kejelasan uraian materi	2. Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas.	√		
		c. Membantu pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal	3. Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa	√		
3	Evaluasi	a. Media terdapat petunjuk	1. Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	√		
		b. Soal sesuai dengan materi	2. Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan	√		

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
				Relevan	Tidak Relevan	
		c. Bahasa mudah dipahami	3. Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	√		
Banyak Butir			10			



Denpasar,
Validator,


Dewi Anzeana, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 046

**ANGKET PENILAIAN PRODUK *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING MATERI LUAS BANGUN DATAR PADA MUATAN
MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI 3 ABIANSEMAL
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Identitas Peneliti

Judul Penelitian : Pengembangan *Powerpoint* Interaktif
Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada
Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal

Peneliti : I Kadek Dwi Arta

Dosen Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
Dewi Anzelina, M.Pd

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan *powerpoint* interaktif tersebut pada mata pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang di Gunakan					
1.	Model pengembangan <i>ADDIE</i> sesuai dengan karakteristik <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>	√			
2.	Alasan pemilihan model pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.	√			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan- tahapan pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan model <i>ADDIE</i>	√			
4.	Tahapan- tahapan Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> di desain dengan tepat	√			
Aspek Kejelasan Kepraktisan dan Keruntutan					
5.	Tahapan- tahapan rancang bangun <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> diuraikan secara jelas	√			
6.	Proses Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara praktis.	√			

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
7.	Langkah- langkah pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dilaksanakan secara berurutan.	√			
Aspek Evaluasi					
8.	Rancangan evaluasi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> Sesuai dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .		√		
9.	Instrumen evaluasi yang digunakan jelas		√		
10.	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.	√			
Banyak Butir					
Total					

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Storyboard perlu dibuat lebih rinci. Misalnya: Teks yang akan ditampilkan, gambar apa, dll.
2. Instrumen evaluasi lebih diperjelas.
3. Tambahkan tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

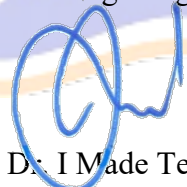
Produk ini dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

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

Denpasar, 19 Juli 2025

Ahli Rancang Bangun



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

NIP. 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Dwi Arta

NIM : 2111031540

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar,
Validator/Ahli Rancang Bangun,

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

**ANGKET PENILAIAN PRODUK *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING MATERI LUAS BANGUN DATAR PADA MUATAN
MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI 3 ABIANSEMAL
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Identitas Peneliti

Judul Penelitian : Pengembangan *Powerpoint* Interaktif
Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada
Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Peneliti : I Kadek Dwi Arta
Dosen Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
Dewi Anzelina, M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan *powerpoint* interaktif tersebut pada mata pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Teknis					
1.	Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah untuk digunakan.	√			
2.	Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat membantu siswa memahami	√			
Aspek Tampilan					
3.	Kombinasi antara gambar dan tulisan pada tampilan Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> baik dan jelas.		√		
4.	Kualitas tampilan tata letak pada Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> serasi dan proposional.	√			
Aspek Teks					
5.	Pilihan spasi tulisan dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> tepat.	√			
6.	Pilihan ukuran huruf dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> jelas dibaca oleh siswa		√		
7.	Pilihan jenis huruf dalam Powerpoint Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> mudah terbaca		√		
Aspek Gambar					

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
8.	Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery</i>	√			
9.	Gambar yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan	√			
Banyak Butir					
Total		9			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Pada bagian paling awal perlu ditambahkan sasaran (untuk kelas berapa?)
2. Teks dan latar Nama pengembang dan NIM kurang kontras. Gunakan prinsip terang dan gelap. Jika teks warna gelap, maka latarnya warna terang dan sebaliknya. Demikian juga beberapa teks dan latar yang lainnya.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

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

Denpasar, 19 Juli 2025
Ahli Media Pembelajaran



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Dwi Arta

NIM : 2111031540

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 19 Juli 2025

Ahli Media Pembelajaran,


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

NIP. 197108152001121001

**ANGKET PENILAIAN PRODUK *POWERPOINT* INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* MATERI LUAS BANGUN
DATAR PADA MUATAN MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI
3 ABIANSEMAL
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)**

Identitas Peneliti

Judul Penelitian : Pengembangan *Powerpoint* Interaktif
Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada
Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Peneliti : I Kadek Dwi Arta
Dosen Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
Dewi Anzelina, M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan *powerpoint* interaktif tersebut pada mata pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansema**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Instruksional

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tujuan					
1.	Tujuan pembelajaran dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> disajikan dengan jelas			√	
2.	Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan indikator capaian			√	
Aspek Strategi					
3.	Cara menyampaikan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> secara sistematis	√			
4.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> berisikan materi yang disertai contoh-contoh nyata	√			
5.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat memberikan motivasi pada siswa	√			
6.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dapat menarik perhatian siswa	√			
7.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri				
Aspek Evaluasi					

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
8.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√		
9.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> terdapat petunjuk yang jelas dalam pengerjaan soal.		√		
10.	Soal evaluasi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	√			
Banyak Butir					
Total		10			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Tambahkan Tujuan Pembelajaran.
2. Petunjuk pengerjaan quis perlu diperjelas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

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

Denpasar, 19 Juli 2025

Ahli Desain Instruksional



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

NIP. 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Dwi Arta

NIM : 2111031540

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar,

Validator/Ahli Desain Instruksional,

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

NIP. 19710815 200112 1 001

**ANGKET PENILAIAN PRODUK *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING MATERI LUAS BANGUN DATAR PADA MUATAN
MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI 3 ABIANSEMAL
(AHLI ISI MATERI)**

Identitas Peneliti

Judul Penelitian : Pengembangan *Powerpoint* Interaktif
Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada
Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal
Peneliti : I Kadek Dwi Arta
Dosen Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
Dewi Anzelina, M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi materi media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan *powerpoint* interaktif tersebut pada mata pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning*
Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika
Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal**

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk oleh Ahli Isi Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan capaian pembelajaran				
2.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai				
3	Cakupan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> lengkap sesuai dengan kurikulum				
Aspek Materi					
4.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> dibahas secara mendalam				
5.	Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
6.	Materi yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i>				
7.	Penyajian materi <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery</i>				
8.	Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Aspek Tata Bahasa					

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
9.	Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan kaidah KBBI				
10.	Bahasa yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery learning</i> sesuai dengan karakteristik siswa				
Aspek Evaluasi					
11	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis				
12.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa				
	Banyak Butir				
	Total				

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
Ahli Isi Materi Pembelajaran



Dr. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal” yang disusun oleh:

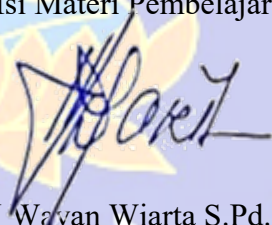
Nama : I Kadek Dwi Arta

NIM : 2111031540

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar,
Ahli Isi Materi Pembelajaran,

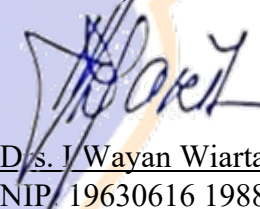

Drs. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 003

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal	Relevan	Tidak Relevan
			C3	C4	C5					
Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.	1. Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga	1.1 Siswa mampu menentukan jenis segitiga dalam berbagai situasi berdasarkan panjang sisi dan besar sudutnya.	√			PG	2	1 dan 2	√	
		1.2 Siswa mampu menganalisis informasi panjang sisi untuk menentukan keliling segitiga dalam berbagai situasi kontekstual.		√		PG	2	7, 8, 21, dan 22	√	
		1.3 Siswa mampu menganalisis hubungan antara alas dan tinggi untuk menyelesaikan permasalahan luas segitiga dalam konteks kehidupan sehari-hari.		√		PG	3	9, 10, dan 11	√	
		1.4 Siswa mampu mengevaluasi cara yang paling tepat untuk menghitung luas segitiga berdasarkan informasi yang tersedia.			√	PG	2	25 dan 26	√	
	2. Menentukan keliling dan luas bangun	2.1 Siswa mampu menerapkan konsep bangun segi empat untuk menentukan jenis bangun berdasarkan ciri-ciri sisi, sudut,	√			PG	2	3 dan 4	√	

Capaian Pembelajaran Fase C	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tipe Kompetensi Pengetahuan			Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal	Relevan	Tidak Relevan
			C3	C4	C5					
		bangun sederhana untuk menentukan luasnya.								
		3.4 Siswa mampu mengevaluasi berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar gabungan untuk menentukan solusi paling efektif.		√		PG	2	29 dan 30	√	

Denpasar,
Validator,


D.s. I Wayan Wiarta S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 003

No.	Nama Responden	Butir Soal																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													</
-----	----------------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas

No.	Nama Responden	Butir Soal																																								Jumlah	
		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	33	34	35	36	37	38	39	40		
1		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30
2		1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
3		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	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	34
4		0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	16
5		1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	16	
6		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	
7		0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	30	
8		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	28
9		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29	
10		1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	16	
11		1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21
12		0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	18	
13		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	31
14		1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	21	
15		1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	18	
16		1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	
17		0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15	
18		1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	15	
19		0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	30	
	JUMLAH	14	15	0	13	14	0	13	11	12	0	11	13	12	10	0	15	0	15	15	14	14	0	12	17	12	0	16	0	13	14	13	17	14	0	13	14	12	0	17	11		
	P	0.4667	0.5	0	0.433	0.467	0	0.433	0.367	0.4	0	0.367	0.433	0.4	0.333	0	0.5	0	0.5	0.5	0.467	0.467	0	0.4	0.567	0.4	0	0.533	0	0.433	0.467	0.433	0.567	0.467	0	0.433	0.466667	0.4	0	0.566667	0.366667		
	Q	0.5333	0.5	0	0.567	0.533	0	0.567	0.633	0.6	0	0.633	0.567	0.6	0.667	0	0.5	0	0.5	0.5	0.533	0.533	0	0.6	0.433	0.6	0	0.467	0	0.567	0.533	0.567	0.433	0.533	0	0.567	0.533333	0.6	0	0.433333	0.633333		
	PQ	0.2489	0.25	0	0.246	0.249	0	0.246	0.232	0.24	0	0.232	0.246	0.24	0.222	0	0.25	0	0.25	0.25	0.249	0.249	0	0.24	0.246	0.24	0	0.249	0	0.246	0.249	0.246	0.246	0.249	0	0.246	0.248889	0.24	0	0.245556	0.232222	6.353333	
	VARIANSI	48.54																																									
	K	30																																									
	KR 20	0.899																																									

Lampiran 13. Hasil Uji Daya Beda

No.	Nama Responden	TINGKAT KESUKARAN																																								JML	
		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	33	34	35	36	37	38	39	40		
1		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	30		
2		1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	
3		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	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	34	
4		0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	16
5		1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	16	
6		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	
7		0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30		
8		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	28		
9		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	29		
10		1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	16		
11		1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	
12		0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	18		
13		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	31	
14		1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	21		
15		1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	18
16		1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28		
17		0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15	
18		1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	15	
19		0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	30	
		14	15		13	14		13	11	12		11	13	12	10		15		15	15	14	14		12	17	12		16		13	14	13	17	14		13	14	12		17	11		
JS		19	19		19	19		19	19	19		19	19	19	19		19		19	19	19	19		19	19	19		19		19	19	19	19	19		19	19	19		19	19	494	
P		0.7	0.8		0.7	0.7		0.7	0.6	0.6		0.6	0.7	0.6	0.5		0.8		0.8	0.8	0.7	0.7		0.6	0.9	0.6		0.8		0.7	0.7	0.7	0.9	0.7		0.7	0.7	0.6		0.9	0.6	18.52632	
Kriteria		MUDAH	MUDAH		SED	MUDAH		SED	SED	SEDANG		SED	SED	SED	SEDANG		MUDAH		MUD	MUD	MUD	MUDAH		SED	MUD	SEDANG		MUDAH		SED	MUD	SED	MUD	MUDAH		SED	MUDAH	SEDANG		MUDAH	SEDANG		
Indeks Kesukaran Perangkat		0.61754386																																									
KATEGORI		SEDANG																																									

Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas

PRETEST

Respon den	Skor Pretest	$(x_i - \bar{x})^2$	Tabel Statistik Deskriptif	
10	47	142.32	Nilai Max	70.0
11	47	142.32	Nilai Min	46.7
8	50	73.90	Rentang	23.3
5	50	73.90	Banyak Kelas	5.2
9	53	27.70	Panjang Kelas	3.9
16	53	27.70	Mean	58.6
17	53	27.70	Median	60.0
15	57	3.72	Modus	53.3
2	57	2.55	Standar Deviasi	7.5
3	60	1.97	Varians	55.8
7	60	1.97		
4	63	22.44		
6	63	22.44		
1	63	19.39		
13	63	19.39		
18	67	65.13		
12	67	70.62		
14	70	130.04		
19	70	130.04		
Jml	1113	1005		
19		7.47		
		55.8466537		

Tabel Distribusi Frekuensi Data Pretes													
Interval Kelas			X	f	fX	fk	x'	fx'	x'^2	fx'^2	Bb	Ba	Persentase
47	-	50	48.16667	4	192.666667	4	5	20	25	100	46.16667	50.16667	21%
51	-	54	52.16667	3	156.5	7	4	12	16	48	50.16667	54.16667	16%
55	-	58	56.16667	2	112.333333	9	3	6	9	18	54.16667	58.16667	11%
59	-	62	60.16667	2	120.333333	11	2	4	4	8	58.16667	62.16667	11%
63	-	66	64.16667	4	256.666667	15	1	4	1	4	62.16667	66.16667	21%
67	-	70	68	4	272.666667	19	0	0	0	0	66.16667	70.16667	21%
Jumlah				19	1111.166667			46	55	178			100%

Tabel Normalitas Chi Square							
No	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	(Fo-Fh)^2	((Fo-Fh)^2)/fh	
1	46.666667 -	49.66667	4	1.548997958	2.451002042	6.007411009	3.878256248
2	50.666667 -	53.66667	3	2.793242214	0.206757786	0.042748782	0.015304359
3	54.666667 -	57.66667	2	3.807602257	-1.807602257	3.267425918	0.858132152
4	58.666667 -	61.66667	2	3.923789734	-1.923789734	3.700966942	0.943212351
5	62.666667 -	65.66667	4	3.056846191	0.943153809	0.889539108	0.290998975
6	66.666667 -	69.66667	4	1.800255678	2.199744322	4.83887508	2.687882137
Jumlah			19				8.673786222
Chisquare Hitung			8.673786				
Chisquare Tabel			11.070				
Interpretasi	Berdistribusi Normal						
Kriteria	Data berdistribusi Normal apabila Chisquare hitung < Chisquare Tabel						

Respon den	Skor Pretest	$(x_i - \bar{x})^2$	Tabel Statistik Deskriptif													
1	80	168.54	Nilai Max	100.0												
18	80	168.54	Nilai Min	80.0												
13	83	93.11	Rentang	20.0												
11	87	39.89	Banyak Kelas	5.2	6											
5	90	8.90	Panjang Kelas	3.3	4											
12	90	8.90	Mean	93.0												
2	93	0.12	Median	93.3												
4	93	0.12	Modus	96.7												
7	93	0.12	Standar Deviasi	6.5												
9	93	0.12	Varians	41.8												
6	97	13.57														
10	97	13.57														
Tabel Distribusi Frekuensi Data Pretes																
Interval Kelas			X	f	fx	fk	x'	fx'	x'^2	fx'^2	Bb	Ba	Persentase			
14	97	13.57	80	-	83	81.5	3	244.5	3	5	15	25	75	79.5	83.5	16%
17	97	13.57	84	-	87	85.5	1	85.5	4	4	4	16	16	83.5	87.5	5%
19	97	13.57	88	-	91	89.5	2	179	6	3	6	9	18	87.5	91.5	11%
3	100	49.25	92	-	95	93.5	4	374	10	2	8	4	16	91.5	95.5	21%
8	100	49.25	96	-	99	97.5	5	487.5	15	1	5	1	5	95.5	99.5	26%
15	100	49.25	100	-	103	102	4	406	19	0	0	0	0	99.5	103.5	21%
16	100	49.25	Jumlah				19	1776.5			38	55	130			100%
Tabel Normalitas Chi Square																
No	Interval			Fo	Fh	Fo-Fh	(Fo-Fh)^2	((Fo-Fh)^2)/fh								
1	80	-	83	3	1.002656	1.997344109	3.989383491	3.97881619								
2	84	-	87	1	2.413205	-1.413204567	1.997147147	0.827591318								
3	88	-	91	2	4.009313	-2.0093133	4.037339939	1.006990384								
4	92	-	95	4	4.599162	-0.599162156	0.358995289	0.078056671								
5	96	-	99	5	3.642904	1.35709635	1.841710504	0.505561135								
6	100	-	103	4	1.992189	2.007810957	4.031304837	2.02355537								
Jumlah				19				8.420571068								
Chisquare Hitung				8.420571												
Chisquare Tabel				11.070												
Interpretasi			Berdistribusi Normal													
Kriteria			Data berdistribusi Normal apabila Chisquare hitung < Chisquare Tabel													

Lampiran 16. Hasil Uji T Univariat

No. Responden	POSTTEST			
1	80			
2	93			
3	100			
4	93			
5	90			
6	97			
7	93			
8	100			
9	93			
10	97			
11	87			
12	90			
13	83			
14	97			
15	100			
16	100			
17	97			
18	80			
19	97			
N	19		4.358899	
Jumlah	1767			
Mean	93			
KKM	75	1.444463	4.358899	
Varians	39.64296707	4.358899		
SD	6.296266121	1.444463		
Thitung	12.44923699			
Ttabel	2.10092204			
Kesimpulan	HO DITOLAK			

Lampiran 17. Tabel T

P	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
r df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563

Lampiran 18. Tabel Chi square

DF	ALFA					
	0,005	0,010	0,025	0,050	0,100	0,250
1	7,879	6,635	5,024	3,841	2,706	1,323
2	10,597	9,210	7,378	5,991	4,605	2,773
3	12,838	11,345	9,348	7,815	6,251	4,108
4	14,860	13,277	11,143	9,488	7,779	5,385
5	16,750	15,086	12,833	11,070	9,236	6,626
6	18,548	16,812	14,449	12,592	10,645	7,841
7	20,278	18,475	16,013	14,067	12,017	9,037
8	21,955	20,090	17,535	15,507	13,362	10,219
9	23,589	21,666	19,023	16,919	14,684	11,389
10	25,188	23,209	20,483	18,307	15,987	12,549
11	26,757	24,725	21,920	19,675	17,275	13,701
12	28,300	26,217	23,337	21,026	18,549	14,845
13	29,819	27,688	24,736	22,362	19,812	15,984
14	31,319	29,141	26,119	23,685	21,064	17,117
15	32,801	30,578	27,488	24,996	22,307	18,245
16	34,267	32,000	28,845	26,296	23,542	19,369
17	35,718	33,409	30,191	27,587	24,769	20,489



Lampiran 19. Hasil Penilaian Subyek Uji Coba Media

Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Siswa dalam Uji Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan					
1.	Tampilan cover depan dan cover belakang <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	✓			
2.	Setiap teks pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dibaca		✓		
3.	Gambar yang disajikan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas		✓		
4.	<i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki petunjuk yang jelas mengenai cara penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>		✓		
Aspek Materi					
5.	Materi dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami.	✓			
6.	Materi yang diuraikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> jelas.		✓		
7.	Materi yang disajikan dalam <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> membantu menyelesaikan soal pemahaman siswa	✓			
Aspek Evaluasi					
8.	Terdapat petunjuk pengerjaan soal pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>			✓	

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
8.	Soal yang tersedia sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
9.	Bahasa yang digunakan pada <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	✓	✓		
Banyak Butir					
Total		9			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Media Sangat Menarik.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- ☒ a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ c. Tidak layak digunakan

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

Denpasar,
 Siswa Uji Kelompok Kecil

Ni Luh Pusa Rismayani

Ni Luh Pusa Rismayani

Lampiran 20. Dokumentasi Uji Coba





RIWAYAT HIDUP



I Kadek Dwi Arta lahir di Angantaka pada tanggal 3 Juni 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Nyoman Darmaja dan Ibu Ni Wayan Karmini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Br.Kauripan, Desa Sedang, Kec.Abiansemal, Bali.

Penulis menempuh pendidikan dasar selama 6 tahun di SDN 3 Sedang dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan di SMPN 2 Abiansemal dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Abiansemal dan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi negeri di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pada semester akhir tahun 2025, penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Discovery learning* Materi Luas Bangun Datar Pada Muatan Matematika di Kelas V SD Negeri 3 Abiansemal”. Kemudian, mulai tahun 2025 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.