

LAMPIRAN



Lampiran 1. Pedoman Wawancara Siswa

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tembuku

Kelas : VIIIC

No.	Pertanyaan	Sumber Data
1	Apa yang kamu rasakan saat belajar matematika?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
2	Menurut kamu, bagian mana dalam pelajaran matematika yang paling sulit? Mengapa?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
3	Bagaimana biasanya guru mengajar matematika di kelas?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
4	Apakah kamu pernah belajar matematika menggunakan cerita, gambar, atau situasi kehidupan nyata? Bagaimana pendapatmu?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
5	Media atau alat bantu apa yang pernah kamu gunakan saat belajar matematika? Apakah itu membantu?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
6	Apakah kamu pernah diberikan soal yang berbentuk cerita atau masalah sehari-hari? Apa kamu suka dan bisa mengerjakannya?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
7	Menurutmu, media pembelajaran seperti apa yang menyenangkan dan mudah dipahami?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
8	Kalau kamu disuruh memilih, kamu lebih suka belajar dengan cara seperti apa?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku
9	Apakah kamu suka jika matematika dikaitkan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari? Bisa beri contoh?	Siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 2 Tembuku

Lampiran 2. Hasil Wawancara Siswa

HASIL WAWANCARA SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tembuku

Kelas : VIIIC

Peneliti : Om Swastiastu Ibu.

Guru : Om Swastiastu.

Peneliti : Apa yang kamu rasakan saat belajar matematika?

Siswa : Kadang bingung dan takut salah. Tapi kalau gurunya menjelaskan pakai contoh sehari-hari, saya jadi lebih mudah mengerti.

Peneliti : Menurut kamu, bagian mana dalam pelajaran matematika yang paling sulit? Mengapa?

Siswa : Yang paling sulit itu soal cerita atau soal yang panjang. Soalnya saya sering bingung harus mulai dari mana.

Peneliti : Biasanya, guru mengajar matematika di kelas seperti apa?

Siswa : Biasanya pakai papan tulis, terus menjelaskan rumus, lalu kami mengerjakan soal latihan. Kadang juga pakai LKS, gambar, atau grafik.

Peneliti : Apakah kamu pernah belajar matematika menggunakan cerita, gambar, atau situasi kehidupan nyata? Bagaimana pendapatmu?

Siswa : Pernah, waktu belajar tentang diskon dan jual beli, pakai cerita tentang pasar. Menurut saya seru, karena bisa dibayangkan dan terpakai di kehidupan sehari-hari, jadi lebih mudah mengerti.

Peneliti : Media atau alat bantu apa yang pernah kamu gunakan saat belajar matematika? Apakah membantu?

Siswa : Pernah pakai LKS, grafik dan kertas bergambar. Kalau ada gambar atau animasi, saya jadi lebih tertarik dan lebih gampang mengerti materinya.

Peneliti : Apakah kamu pernah diberikan soal yang berbentuk cerita atau masalah sehari-hari? Apa kamu suka dan bisa mengerjakannya?

Siswa : Pernah. Saya lebih suka soal seperti itu, walaupun kadang lebih panjang. Tapi bisa dibayangkan, jadi lebih gampang dicari caranya.

Peneliti : Menurutmu, media pembelajaran seperti apa yang menyenangkan dan mudah dipahami?

Siswa : Yang ada cerita atau contohnya. Misalnya animasi, video pendek, atau ada permainannya.

Peneliti : Kalau kamu disuruh memilih, kamu lebih suka belajar dengan cara seperti apa?

Siswa : Saya suka belajar bareng teman, ngerjain soal yang terkait sehari-hari, terus diskusi. Jadi nggak bosan.

Peneliti : Apakah kamu suka jika matematika dikaitkan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari? Bisa beri contoh?

Siswa : Iya, saya suka. Misalnya kalau belajar pecahan dikaitkan dengan memasak atau membagi kue, jadi lebih mudah dibayangkan dan dipahami.

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tembuku

No	Pertanyaan	Sumber Data
1.	Kendala apa yang sering ditemui guru dalam pembelajaran matematika	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
2.	Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
3.	Bagaimana penggunaan media pembelajaran matematika	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
4.	Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran matematika	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
5.	Bagaimana kebutuhan terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
6.	Bagaimana kecenderungan belajar matematika siswa	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
7.	Pembelajaran seperti apa yang diinginkan siswa	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
8.	Seperti apa perkembangan kognitif pembelajar pada usia siswa SMP	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku
9.	Media pembelajaran seperti apa yang disukai siswa	Guru matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku

Lampiran 4. Hasil Wawancara Guru

HASIL WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tembuku

Narasumber : Guru Matematika

Peneliti : Om Swastiastu Ibu.

Guru : Om Swastiastu.

Peneliti : Selama ini, kendala apa yang paling sering Ibu temui saat mengajar matematika?

Guru : Yang paling terasa itu, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep yang sifatnya abstrak. Akibatnya, mereka juga kesulitan ketika mengerjakan soal, terutama soal cerita atau yang membutuhkan pemecahan masalah. Mereka sering bingung menentukan langkah awal dan cenderung hanya menghafal rumus tanpa benar-benar memahami bagaimana cara menggunakannya.

Peneliti : Kalau metode pembelajaran, biasanya Ibu menggunakan apa?

Guru : Biasanya saya mulai dengan metode ceramah dulu untuk menjelaskan konsep dasarnya. Setelah itu, saya lanjutkan dengan diskusi kelompok supaya siswa bisa mencoba menyelesaikan masalah bersama. Kadang juga saya selingi dengan tanya jawab untuk melihat apakah mereka sudah paham atau belum.

Peneliti : Untuk penggunaan media pembelajaran sendiri bagaimana, Bu?

Guru : Kalau media, masih sederhana saja. Biasanya pakai papan tulis, buku teks, dan sesekali gambar ilustrasi.

Peneliti : Bagaimana menurut Ibu sikap siswa terhadap pelajaran matematika?

Guru : Sebagian besar siswa masih menganggap matematika itu sulit dan membosankan. Bahkan mereka sering bertanya, "Ini gunanya untuk apa dalam kehidupan sehari-hari?" Jadi memang minat mereka masih kurang.

Peneliti : Menurut Ibu, seperti apa media pembelajaran yang dibutuhkan agar kemampuan pemecahan masalah siswa bisa meningkat?

Guru : Menurut saya, siswa butuh media yang bisa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Kalau medianya menarik dan interaktif, biasanya mereka jadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami. Selain itu, mereka juga lebih terdorong untuk berpikir logis dalam menyelesaikan masalah.

Peneliti : Kalau dilihat dari kebiasaan belajar, siswa cenderung seperti apa?

- Guru** : Siswa biasanya lebih aktif kalau diberi tugas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, misalnya soal jual beli. Mereka juga lebih suka belajar lewat diskusi kelompok dibandingkan belajar sendiri.
- Peneliti** : Menurut Ibu, pembelajaran seperti apa yang sebenarnya diinginkan oleh siswa?
- Guru** : Mereka lebih suka pembelajaran yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan mereka. Jadi bukan hanya membaca saja.
- Peneliti** : Kalau dari segi perkembangan kognitif, bagaimana menurut Ibu?
- Guru** : Siswa SMP sebenarnya sudah mulai bisa berpikir logis dan sistematis. Tapi tetap saja, mereka masih butuh bantuan berupa konteks nyata supaya lebih mudah memahami konsep yang abstrak.
- Peneliti** : Media pembelajaran seperti apa yang disukai siswa?
- Guru** : Walaupun penggunaan media tersebut masih terbatas, dari beberapa pengalaman yang ada, siswa terlihat lebih tertarik pada media yang memiliki unsur cerita nyata, seperti video, animasi.

Lampiran 5. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Catatan / Temuan
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Guru menyampaikan tujuan, namun tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata atau pemecahan masalah.
2.	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari		√	Tidak ditemukan konteks nyata dalam penyampaian materi. Materi disampaikan langsung secara abstrak dan prosedural.
3.	Guru menggunakan media pembelajaran (visual, konkret, atau digital)		√	Media terbatas pada papan tulis dan buku. Tidak ada media kontekstual atau interaktif.
4.	Guru menggunakan metode pembelajaran aktif (diskusi, pemecahan masalah, dll.)		√	Guru lebih banyak menerangkan; siswa mendengarkan dan mencatat. Tidak ada aktivitas eksploratif atau diskusi kelompok.
5.	Guru memfasilitasi siswa berpikir kritis dan refleksi		√	Pembelajaran tidak memberi ruang untuk berpikir mandiri, mengeksplorasi strategi, atau melakukan refleksi.
6.	Guru memberikan pertanyaan pemantik	√		Pertanyaan pemantik diberikan oleh guru
7.	Guru memberi kesempatan siswa bertanya dan menjawab	√		Siswa diberi kesempatan menjawab, namun jarang bertanya. Kegiatan didominasi oleh guru.
8.	Guru membimbing siswa selama aktivitas pembelajaran	√		Guru membantu siswa secara langsung jika diminta, tapi tetap dalam format prosedural.
9.	Guru menutup pembelajaran dengan refleksi atau rangkuman	√		Rangkuman diberikan oleh guru. Tidak ada sesi refleksi dari siswa.
10.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√		Siswa tampak memperhatikan, namun sebagian terlihat pasif dan hanya mengikuti instruksi.
11.	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau berdiskusi	√		Terdapat diskusi siswa terkait soal yang diberikan guru.

12.	Siswa menggunakan media pembelajaran dengan antusias		√	Tidak tersedia media pembelajaran yang menarik atau kontekstual.
13.	Siswa mencoba menyelesaikan soal secara mandiri	√		Siswa menyelesaikan soal, namun hanya mengikuti contoh rumus. Tidak mencoba strategi alternatif.
14.	Siswa bertanya saat mengalami kesulitan		√	Siswa cenderung menunggu penjelasan guru daripada bertanya atau mengeksplorasi.
15.	Siswa menunjukkan minat dan semangat belajar		√	Sebagian siswa tampak bosan dan hanya mengikuti secara mekanis.
16.	Siswa mencatat informasi penting selama pembelajaran	√		Siswa mencatat rumus dan langkah-langkah prosedural dari guru.
17.	Siswa melakukan refleksi atau memberi tanggapan di akhir pembelajaran		√	Tidak ada kegiatan refleksi atau evaluasi pemahaman siswa.

Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
Skor 3: Cukup
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan					
3.	Tampilan yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					
C.	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					
D.	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan peserta didik yang berbeda					

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Oktober 2025

Validator : Dr. Bede Suwiken, M.Sc.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran				✓	
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan					✓
3.	Tampilan yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik				✓	
C.	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar				✓	
D.	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan peserta didik yang berbeda				✓	

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, Kamis 30 Oktober 2025

Penilai,



Dr. Gede Suweken, M.Sc

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Oktober 2025
Validator : Dra. Ni Made Widyanti

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					✓
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan				✓	
3.	Tampilan yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					✓
C.	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar				✓	
D.	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan peserta didik yang berbeda					✓

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

Sebaiknya tidak menggunakan sistem halaman dengan scroll vertikal yang panjang. Dapat menyebabkan alur pembelajaran menjadi kurang terstruktur, siswa mungkin melewati bagian-bagian penting tanpa mengikuti tahapan. Tampilkan media dapat disajikan halaman per halaman. Serta tambahkan penjelasan fungsi ikon bendera hijau dan tombol merah.

Bangli, 29 Oktober 2025

Penilai,



Dra. NI MADE WIDYANTI

Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1.	Ketelitian Materi					
2.	Ketepatan Materi					
3.	Keteratur dalam Penyajian Materi					
4.	Ketepatan dalam Menyampaikan Detail Materi					
B.	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
6.	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					
7.	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					
8.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik					
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
9.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					
D.	Motivasi					
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Oktober 2025

Validator : Dr. Gede Suweken, M.Sc

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:

Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1.	Ketelitian Materi				✓	
2.	Ketepatan Materi				✓	
3.	Keteratur dalam Penyajian Materi				✓	
4.	Ketepatan dalam Menyampaikan Detail Materi				✓	
B.	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran				✓	
7.	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
8.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik				✓	
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					
9.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda				✓	
D.	Motivasi					

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar				✓	

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 30 Oktober 2025

Penilai,



Dr. Gede Suweken, M.Sc.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Oktober 2025

Validator : Dra. Ni Made Widyanti

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1.	Ketelitian Materi					✓
2.	Ketepatan Materi					✓
3.	Keteratur dalam Penyajian Materi					✓
4.	Ketepatan dalam Menyampaikan Detail Materi				✓	
B.	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6.	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					✓
8.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik				✓	
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					
9.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					✓
D.	Motivasi					

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					

(diadaptasi dari Nesbit dkk., 2009)

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bangli, 29 Oktober 2025

Penilai,



Dra. NI MADE WIDYANTI

**LEMBAR VALIDITA ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	Perpanduan warna dan desain media pembelajaran menarik	1	✓		
2.	Isi Materi	Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang ada dibahas	2	✓		
		Contoh-contoh soal yang disajikan media pembelajaran jelas	3	✓		
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran memberikan kemudahan saya untuk memahami materi	4	✓		
4.	Kepenggunaan	Tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran berjalan dengan baik	5	✓		
		Adanya umpan balik sehingga membuat saya tertantang untuk menjawab soal dengan benar	6	✓		

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan bahan media pembelajaran ini	7	V		
		Saya merasa termotivasi mempelajari matematika setelah menggunakan media pembelajaran ini	8	V		
		Media pembelajaran ini mudah digunakan	9	V		

Petunjuk: Berikan tanda (√) pada kolom penilaian

Singaraja, 30 Oktober 2021
Validator



I. Putu Pasek Suryawan, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198806172014041001

**LEMBAR VALIDITA ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	Perpanduan warna dan desain media pembelajaran menarik	1	✓		
2.	Isi Materi	Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang ada dibahas	2	✓		
		Contoh-contoh soal yang disajikan media pembelajaran jelas	3	✓		
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran memberikan kemudahan saya untuk memahami materi	4	✓		
4.	Kepenggunaan	Tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran berjalan dengan baik	5	✓		
		Adanya umpan balik sehingga membuat saya tertantang untuk menjawab soal dengan benar	6	✓		

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan bahan media pembelajaran ini	7	✓		
		Saya merasa termotivasi mempelajari matematika setelah menggunakan media pembelajaran ini	8	✓		
		Media pembelajaran ini mudah digunakan	9	✓		

Petunjuk: Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian

Rabu, 29 Oktober 2025
Validator



Dra. NI MADE WIDYANTI
NIP. 19670910199802 2 001

Lampiran 13. Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat
3. baik, dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
Skor 3: Cukup
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
5. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Perpanduan warna dan desain media pembelajaran menarik					
2.	Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang ada dibahas					
3.	Contoh-contoh soal yang disajikan media pembelajaran jelas					
4.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran memberikan kemudahan saya untuk memahami materi					
5.	Tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran berjalan dengan baik					

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	Adanya umpan balik sehingga membuat saya tertantang untuk menjawab soal dengan benar					
7.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan bahan media pembelajaran ini					
8.	Saya merasa termotivasi mempelajari matematika setelah menggunakan media pembelajaran ini					
9.	Media pembelajaran ini mudah digunakan					

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bangli,.....

Siswa,

.....

Lampiran 14. Rekapitulasi Angket Respon Siswa *Small Group Evaluation*

Rekapitulasi Angket Respon Siswa *Small Group Evaluation*

No	Kode Siswa	Butir Pertanyaan									Total Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	S1	4	4	4	4	3	4	3	3	3	32	3.56	Praktis
2	S2	4	4	4	4	3	4	3	3	5	34	3.78	Praktis
3	S3	4	5	3	4	4	3	4	4	3	34	3.78	Praktis
4	S4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	31	3.44	Praktis
5	S5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	33	3.67	Praktis
6	S6	4	3	3	4	3	3	4	4	3	31	3.44	Praktis
7	S7	4	4	4	4	3	3	4	4	4	34	3.78	Praktis
8	S8	4	4	3	4	3	4	3	4	4	33	3.67	Praktis
9	S9	4	3	3	4	3	3	4	3	4	31	3.44	Praktis
10	S10	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	3.44	Praktis
11	S11	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	3.78	Praktis
12	S12	3	4	4	3	3	3	4	4	3	31	3.44	Praktis
13	S13	4	3	4	4	3	3	3	4	3	31	3.44	Praktis
14	S14	4	3	4	4	4	3	4	3	3	32	3.56	Praktis
15	S15	5	4	4	4	3	4	3	3	4	34	3.78	Praktis
Total Skor		59	57	53	58	50	49	55	53	52	54		
Skor Kepraktisa		3.93	3.80	3.53	3.87	3.33	3.27	3.67	3.53	3.47	3.60		
Katagori		Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis		

Lampiran 15. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan 1

Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan 1

No	Kode Siswa	Butir Pertanyaan									Total	Rata-	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	S1	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
2	S2	5	4	4	5	4	3	4	4	3	36	4.00	Praktis
3	S3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
4	S4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4.00	Praktis
5	S5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	38	4.22	Sangat Praktis
6	S6	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
7	S7	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
8	S8	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33	3.67	Praktis
9	S9	5	4	4	5	4	4	4	4	4	38	4.22	Sangat Praktis
10	S10	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
11	S11	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
12	S12	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
13	S13	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33	3.67	Praktis
14	S14	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33	3.67	Praktis
15	S15	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
16	S16	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
17	S17	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
18	S18	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	3.78	Praktis
19	S19	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
20	S20	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis

No	Kode Siswa	Butir Pertanyaan									Total	Rata-	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
21	S21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	3.89	Praktis
22	S22	5	5	4	5	4	4	4	4	4	39	4.33	Sangat Praktis
23	S23	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33	3.67	Praktis
24	S24	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	3.78	Praktis
25	S25	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	3.78	Praktis
26	S26	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	3.78	Praktis
27	S27	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
28	S28	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	3.44	Praktis
Total Skor		53	52	44	53	45	43	51	52	46	48,78		
Skor		4.08	4.00	3.38	4.08	3.46	3.31	3.92	4.00	3.54	3.75		
Katagori		Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis		

Lampiran 16. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan 2

Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan 2

No	Kode Siswa	Butir Pertanyaan									Total	Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	S1	5	5	4	4	4	3	4	4	3	36	4.00	Praktis
2	S2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	40	4.44	Sangat Praktis
3	S3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	3.78	Praktis
4	S4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
5	S5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
6	S6	5	5	3	5	5	4	5	5	4	41	4.56	Sangat Praktis
7	S7	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
8	S8	5	5	4	4	3	3	4	4	4	36	4.00	Praktis
9	S9	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	3.78	Praktis
10	S10	5	4	4	5	5	4	5	4	4	40	4.44	Sangat Praktis
11	S11	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
12	S12	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
13	S13	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	3.78	Praktis
14	S14	5	5	4	5	4	4	4	4	4	39	4.33	Sangat Praktis
15	S15	5	4	5	5	4	4	4	4	4	39	4.33	Sangat Praktis
16	S16	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
17	S17	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
18	S18	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
19	S19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	3.89	Praktis
20	S20	5	5	4	5	5	4	5	4	4	41	4.56	Sangat Praktis

No	Kode Siswa	Butir Pertanyaan									Total	Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
21	S21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4.00	Praktis
22	S22	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
23	S23	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	3.67	Praktis
24	S24	5	4	4	5	5	4	5	5	4	41	4.56	Sangat Praktis
25	S25	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
26	S26	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	3.56	Praktis
27	S27	5	4	4	5	3	4	4	5	4	38	4.22	Sangat Praktis
28	S28	5	5	4	5	4	4	4	4	4	39	4.33	Sangat Praktis
29	S29	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	3.67	Praktis
Total Skor		60	58	50	60	49	47	58	58	50	54.44		
Skor		4.29	4.14	3.57	4.29	3.50	3.36	4.14	4.14	3.57	3.89		
Katagori		Sangat Praktis	Praktis	Praktis	Sangat Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis	Praktis		

**LEMBAR VALIDATOR ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik	1	✓		
2.	Isi Materi	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas	2	✓		
		Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan	3	✓		
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi	4	✓		
4.	Kepenggunaan	Media meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>	5	✓		
		Media menyediakan petunjuk penggunaannya	6	✓		
		Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan	7	✓		
		Media menarik minat dan	8	✓		

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
		motivasi peserta didik untuk belajar				
		Media dapat diakses dengan cepat dan mudah	9	✓		

Petunjuk: Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian

Singaperaja... 30 Oktober 2025
Validator



I. Putu Pasek Suryawan S.Pd, M.Pd
NIP. 198806172014041001

**LEMBAR VALIDATOR ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik	1	✓		
2.	Isi Materi	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas	2	✓		
		Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan	3	✓		
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi	4	✓		
4.	Kepenggunaan	Media meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>	5	✓		
		Media menyediakan petunjuk penggunaannya	6	✓		
		Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan	7	✓		
		Media menarik minat dan	8	✓		

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
				Relevan	Tidak Relevan	
		motivasi peserta didik untuk belajar				
		Media dapat diakses dengan cepat dan mudah	9	✓		

Petunjuk: Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian

Rabu, 29 Oktober 2025

Validator



Dra. NI MADE WIDYANTI
NIP. 19670910199802 2005

Lampiran 18. Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat
3. baik, dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
Skor 3: Cukup
4. Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
5. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik					
2.	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas					
3.	Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan					
4.	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi					
5.	Media meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>					
6.	Media menyediakan petunjuk penggunaannya					

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
7.	Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan					
8.	Media menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar					
9.	Media dapat diakses dengan cepat dan mudah					

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah.

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bangli,.....

Guru,

.....

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Nama : Gusti Ayu Ari Primandani, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat
3. baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
5. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik					✓
2.	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓
3.	Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan			✓		
4.	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi				✓	
5.	Media meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>			✓		
6.	Media menyediakan petunjuk penggunaannya			✓		
7.	Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan			✓		
8.	Media menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar				✓	
9.	Media dapat diakses dengan cepat dan mudah			✓		

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah.

Kritikan dan Masukan:

Lengkapi petunjuk penggunaan pada setiap halaman,
serta tambah halaman identitas siswa.

Bangli, 17 November 2025

Guru,


Gusti Ayu Ari Primandani, S. Pd.

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Senin, 24 November 2025
Nama : Gusti Ayu Ari Primandanti, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
5. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik				✓	
2.	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓
3.	Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan				✓	
4.	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi				✓	
5.	Media meminimalisasi penggunaan keyboard				✓	
6.	Media menyediakan petunjuk penggunaannya				✓	
7.	Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan				✓	
8.	Media menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar				✓	
9.	Media dapat diakses dengan cepat dan mudah			✓		

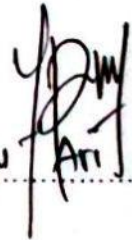
Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah.

Kritikan dan Masukan:

Di pertemuan awal mungkin perlu dijelaskan petunjuk penggunaan media.

Bangli, 24 November 2023

Guru,


Gusti Ayu Ari Primandani, S.Pd.

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal : Selasa, 25 November 2023
Nama : Gusti Ayu Ari Primandanti, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat
3. baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
5. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media dalam hal perpaduan warna dan desainnya sudah menarik				✓	
2.	Media menyajikan tujuan pembelajaran dengan jelas					✓
3.	Media menyajikan soal latihan sesuai dengan materi yang diajarkan				✓	
4.	Bahasa yang digunakan dalam media memberikan kemudahan dalam hal memahami materi				✓	
5.	Media meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>				✓	
6.	Media menyediakan petunjuk penggunaannya				✓	
7.	Media menyajikan umpan balik yang sesuai untuk penguatan				✓	
8.	Media menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar				✓	
9.	Media dapat diakses dengan cepat dan mudah				✓	

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah.

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

.....

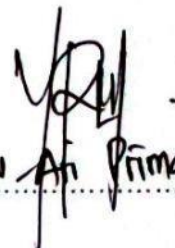
.....

.....

.....

Bangli, 25 November 2025

Guru,



Gusti Ayu Ari Primandani, S.Pd.

**LEMBAR VALIDITA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA**

No	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
			Relevan	Tidak Relevan	
1.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual dengan menggunakan konsep persamaan linear satu variabel	1	✓		
		2	✓		
		3	✓		
		4	✓		
		5	✓		
2.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual dengan menggunakan konsep pertidaksamaan linear satu variabel	6	✓		
		7	✓		
		8	✓		
		9	✓		
		10	✓		

Petunjuk: Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian

Singaraja 30 Oktober 2023
Validator


I. Putu Patek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

**LEMBAR VALIDITA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA**

No	Indikator	Nomor Item	Penilaian		Keterangan
			Relevan	Tidak Relevan	
1.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual dengan menggunakan konsep persamaan linear satu variabel	1	✓		
		2	✓		
		3	✓		
		4	✓		
		5	✓		
2.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual dengan menggunakan konsep pertidaksamaan linear satu variabel	6	✓		
		7	✓		
		8	✓		
		9	✓		
		10	✓		

Petunjuk: Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian

Bangli, 29 Oktober 2025
Validator



Dr. NI MADE WIDYANTI
NIP. 196709101998022005

Lampiran 23. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Persamaan Linear Satu Variabel dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

Nama :
Kelas :
Mata pelajaran : Matematika
Waktu : 120 menit

I. Petunjuk pengerjaan

1. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan terlebih nama dan kelas anda
2. Periksa dan baca petunjuk pengerjaan sebelum anda menjawab
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawaban yang disediakan
4. Tanyalah pada guru apabila terdapat tulisan yang kurang jelas atau rusak
5. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah

II. Kerjakan soal di bawah ini!

1. Pak Darma akan membuat taman berbentuk persegi panjang di halaman rumahnya. Panjang taman 6 meter lebih panjang dari lebarnya. Untuk menanam rumput, ia membeli pagar pembatas taman sepanjang 48 meter yang akan digunakan mengelilingi taman. Namun, setelah pagar dipasang, masih tersisa 4 meter pagar yang belum terpakai. Tentukanlah luas taman yang sebenarnya dibuat Pak Darma.
2. Janu memiliki sejumlah uang yang cukup ia gunakan untuk membeli 6 buku tulis. Namun setelah sampai di toko, ternyata harga buku tulis naik Rp 1.000,00 per buku dari sebelumnya. Akibatnya, uang Janu hanya cukup untuk membeli 4 buku tulis, dan masih ada sisa uang Rp 2.000,00. Tentukan berapa kekurangannya jika ia tetap ingin membeli 6 buku tulis dengan harga baru.
3. Sinta dan Sulis pergi ke Toko untuk membeli buku tulis. Sinta membeli 4 buah buku tulis, ia membayar dengan uang Rp.50.000,00 dan mendapat uang kembalian Rp 2.000,00. Sedangkan Sulis membeli 7 buah buku tulis yang sama dan membayar dengan uang Rp 100.000,00. Tentukanlah besaran uang kembalikan yang harus diterima oleh Sulis.

4. Seekor ikan memiliki ekor sepanjang kepalanya ditambah seperempat dari Panjang tubuhnya. Apabila panjang tubuhnya tiga perempat dari panjang seluruh badan ikan tersebut dan panjang kepala ikan tersebut adalah 15 cm, tentukan panjang keseluruhan bagian ikan tersebut.
5. Diketahui usia ibu adalah tiga kali usia adik, sedangkan usia ayah 6 tahun lebih tua dari ibu. Lima tahun yang lalu, jumlah usia ketiganya adalah 96 tahun. Tentukanlah usia masing-masing ayah, ibu dan adik.
6. Seorang pedagang buah memiliki 120 kg mangga. Ia ingin menjualnya dalam kantong plastik dengan berat yang sama. Setiap kantong plastik hanya mampu menampung maksimal 8 kg. Tentukan berat mangga yang mungkin per kantongnya.
7. Biaya masuk ke sebuah kolam renang adalah Rp 15.000,00 per orang. Ardi membawa uang tidak lebih dari Rp 60.000,00. Tentukan jumlah maksimal orang yang dapat masuk bersama Ardi.
8. Budi memiliki paket kuota internet maksimal 25 GB per bulan dengan biaya tetap Rp 50.000,00. Jika Budi melebihi kuota tersebut, ia akan dikenakan biaya tambahan Rp 5.000,00 per GB. Budi ingin menggunakan internet sebanyak mungkin untuk keperluan belajar dan hiburan, namun total biaya tidak boleh lebih dari Rp 100.000,00 per bulan. Jika Budi sudah menggunakan 7 GB tambahan, berapa sisa kuota tambahan yang masih bisa digunakan tanpa melebihi biaya bulanan.
9. Andi ingin membeli beberapa buku seharga Rp 25.000,00 per buku. Uang yang dimiliki Andi adalah Rp 150.000,00 tetapi ia harus menyisihkan minimal Rp 50.000,00 untuk ongkos. Tentukan jumlah buku maksimal yang mungkin dapat dibeli Andi.
10. Sebuah mobil angkutan dapat mengangkut maksimal 500 kg muatan. Berat sopir sendiri adalah 60 kg dan akan mengangkut karung beras yang berat per karungnya adalah 20 kg. Jika ada sebanyak 150 karung beras yang akan diangkut, tentukan berapa kali pengangkutan paling sedikit harus dilakukan.

**Kunci Jawaban Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi
Persamaan Linear Satu Variabel**

No	Jawaban	Skor	Total
1.	Memahami Masalah Diketahui: Kebun berbentuk persegi panjang Panjang kebun = 6 m lebih dari lebarnya Panjang pembatas = 48 m Sisa pembatas = 4 m Ditanyakan: Luas kebun?	3	10
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Misal keliling kebun adalah K , lebar kebun adalah l dan panjang kebun adalah p $K = 2(p + l)$ $L = p \times l$ Karena Panjang kebun 6m lebih dari lebarnya, sehingga $p = l + 6$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian Pembatas yang digunakan = $48 - 4 = 44$ meter. Ini merupakan keliling dari taman, sehingga $K = 2(p + l)$ $44 = 2(l + 6 + l)$ $44 = 2(2l + 6)$ $44 = 4l + 12$ $44 - 12 = 4l + 12 - 12$ $32 = 4l$ $32 : 4 = 4l : 4$ $l = 8 \text{ m}$ karena $l = 8 \text{ m}$ maka $p = 8 + 6 = 14 \text{ m}$ Mencari luas kebun $L = p \times l$ $L = 14 \times 8$ $L = 112 \text{ m}^2$ Jadi luas kebun tersebut adalah 112 m^2	3	
	Memeriksa Kembali Keliling kebun adalah 44 m $K = 2(p + l)$ $= 2(8 + 14)$ $= 2(22)$ $= 44 \text{ m}$	1	
2.	Memahami Masalah Diketahui: Uang Janu = harga lama 6 buku tulis Harga baru buku tulis = harga lama ditambah Rp 1.000,00	3	10

	Uang Janu = harga baru 4 buku tulis, ditambah Rp 2.000,00. Ditanya: Berapa kekurangannya jika Janu ingin membeli 6 buku tulis dengan harga baru.		
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Membuat model matematika: Misalkan harga buku semula adalah x maka $\text{Uang Janu} = 6x$ $\text{Harga baru buku tulis} = x + 1.000$ $\text{Uang Janu} = 4(x + 1.000) + 2.000$ Sehingga $6x = 4(x + 1.000) + 2.000$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian mencari nilai x $6x = 4(x + 1.000) + 2.000$ $6x = 4x + 4.000 + 2.000$ $6x = 4x + 6.000$ $6x - 4x = 6.000$ $2x = 6.000$ $x = 6.000 : 2$ $x = 3.000$ Sehingga $\text{Uang Janu} = 6x = 6(3.000) = 18.000$ $\text{Harga baru buku tulis} = x + 1.000 = 3.000 + 1.000 = 4.000$ $\text{Harga baru 6 buku tulis} = 6(4.000) = 24.000$ Jadi Janu kekurangan uang Rp 6.000,00 untuk membeli 6 buku tulis dengan harga baru.	3	
	Melihat Kembali Uang Janu sebelum dan sesudah kenaikan harga adalah sama $6x = 4(x + 1.000) + 2.000$ $6(3.000) = 4(3.000 + 1.000) + 2.000$ $18.000 = 16.000 + 2.000$ $18.000 = 18.000$	1	
3.	Memahami Masalah Diketahui: Sinta membeli 4 buku tulis membayar Rp 50.000,00 Kembalian Rp 2.000,00 Sulis membeli 7 buku tulis membayar Rp 100.000,00. Ditanya: Uang kembalian Sulis?	3	10
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Membuat model matematika: Misal harga satu buku tulis adalah x $4 \text{ buku tulis} = 50.000 - 2.000$ $4x = 50.000 - 2.000$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian Mencari nilai x $4x = 50.000 - 2.000$	3	

	$4x = 48.000$ $4x : 4 = 48.000 : 4$ $x = 12.000$ Diperoleh harga satu buku tulis adalah Rp. 12.000 Mencari uang pengembalian Sulis: $= 100.000 - \text{harga 7 bingkai foto}$ $= 100.000 - 7 (12.000)$ $= 100.000 - 84.000$ $= 16.000$ Jadi uang pengembalian Sulis adalah Rp. 16.000,00		
	Melihat kembali Sinta membeli 4 buku tulis membayar Rp 50.000,00 dan mendapat kembalian Rp 2.000,00 $4x = 50.000 - 2.000$ $4(12.000) = 48.000$ $48.000 = 48.000$	1	
4.	Memahami Masalah Diketahui: Panjang kepala = 15 cm Panjang tubuh = $\frac{3}{4}$ dari panjang seluruh ikan Panjang ekor = panjang kepala ditambah $\frac{1}{4}$ panjang tubuh Ditanyakan: Panjang keseluruhan ikan	3	10
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Membuat model matematika: Panjang keseluruhan ikan = p Karena panjang tubuhnya tiga perempat dari panjang seluruh badan ikan maka $\text{Tubuh} = \frac{3}{4}p$ Karena memiliki ekor sepanjang kepalanya ditambah seperempat dari panjang tubuhnya maka $\begin{aligned} \text{Ekor} &= 15 + \frac{1}{4} \times \text{Tubuh} \\ &= 15 + \frac{1}{4} \times \frac{3}{4}p \\ &= 15 + \frac{3}{16}p \end{aligned}$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian Panjang seluruh badan ikan adalah jumlahan ketiga bagian $p = \text{Kepala} + \text{Tubuh} + \text{Ekor}$ $p = 15 + \frac{3}{4}p + 15 + \frac{3}{16}p$ $p = 30 + \frac{12}{16}p + \frac{3}{16}p$ $p = 30 + \frac{15}{16}p$ $p - \frac{15}{16}p = 30$ $\frac{1}{16}p = 30$	3	

	$p = 480 \text{ cm}$ Melihat Kembali Panjang kepala ikan diketahui 15 cm. Panjang Ikan = 480 cm Tubuh = $\frac{3}{4}p = 360 \text{ cm}$ Ekor = $15 + \frac{3}{16}p = 105 \text{ cm}$ Panjang kepala = Panjang Ikan – Tubuh – Ekor $= 480 - 360 - 105$ $= 15 \text{ cm}$	1	
5.	Memahami Masalah Diketahui: Usia ibu = tiga kali usia adik Usia ayah = 6 tahun lebih tua dari ibu. Jumlah usia ayah, ibu dan adik lima tahun lalu = 96 tahun Ditanyakan: usia ayah, ibu dan adik Merencanakan Penyelesaian Jawab: Usia adik = x Usia ibu = $3x$ Usia ayah = $3x + 6$ Jumlah umur mereka 5 tahun lalu = 96 tahun $(x - 5) + (3x - 5) + (3x + 6 - 5) = 96$ Melaksanakan Rencana Penyelesaian Jumlah umur mereka 5 tahun lalu = 96 tahun $(x - 5) + (3x - 5) + (3x + 6 - 5) = 96$ $x - 5 + 3x - 5 + 3x + 1 = 96$ $7x - 9 = 96$ $7x = 105$ $x = 15$ Umur adik = 15 tahun Umur ibu = $3x$ $= 3(15)$ $= 45 \text{ tahun}$ Umur ayah = $3x + 6$ $= 3(15) + 6$ $= 45 + 6$ $= 51$ Melihat Kembali Jumlah umur mereka 5 tahun lalu = 96 $15 - 5 + 45 - 5 + 51 - 5 = 96$	3	10
6.	Memahami Masalah Diketahui: Total mangga = 120 kg Batas kapasitas = maksimal 8 kg Ditanyakan: Berapakah berat mangga per kantong yang mungkin?	3	10

	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Misal berat mangga per kantong = x $0 < x \leq 8$ Misal banyak kantong = n $n = 120 : x$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian Karena n adalah banyak kantong, maka n adalah bilangan asli Sehingga nilai x yang mungkin adalah faktor dari 120 yang kurang dari atau sama dengan 8. $x = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 8\}$	3	
	Melihat Kembali Saat $x = 1$ maka $n = 120 : 1 = 120$ kantong Saat $x = 2$ maka $n = 120 : 2 = 60$ kantong Saat $x = 3$ maka $n = 120 : 3 = 40$ kantong Saat $x = 4$ maka $n = 120 : 4 = 30$ kantong Saat $x = 5$ maka $n = 120 : 5 = 24$ kantong Saat $x = 6$ maka $n = 120 : 6 = 20$ kantong Saat $x = 8$ maka $n = 120 : 8 = 15$ kantong	1	
7.	Memahami Masalah Diketahui: Harga tiket per orang = Rp 15.000,00 Uang yang tersedia tidak lebih dari Rp 60.000,00 Ditanyakan: Berapakah banyak orang maksimal yang bisa ikut berenang bersama Andi?	3	10
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Misal banyak orang yang ikut berenang = n $15.000(n + 1) \leq 60.000$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian $15.000(n + 1) \leq 60.000$ $(n + 1) \leq 60.000 : 15.000$ $n + 1 - 1 \leq 4 - 1$ $n \leq 3$ Sehingga banyak orang maksimal yang bisa ikut berenang bersama Andi adalah 3 orang.	3	
	Melihat Kembali Saat $n = 3$ maka biaya = $15.000(3 + 1) = 60.000$ (terpenuhi) Saat $n = 4$ maka biaya = $15.000(4 + 1) = 80.000$ (tidak terpenuhi)	1	
8.	Memahami Masalah Diketahui: Kuota internet maksimal = 25 GB Biaya tetap = Rp 50.000,00 Biaya tambahan = Rp 5.000,00 per GB Biaya total maksimal = Rp 100.000,00 Kuota tambahan yang sudah digunakan = 7 GB Ditanyakan: Sisa kuota tambahan yang dapat digunakan	3	10
	Merencanakan Penyelesaian	3	

	Jawab: Misal total kuota tambahan (dalam GB) yang digunakan Budi = x $\text{Biaya total} \leq 100.000$ $50.000 + 5.000x \leq 100.000$ dan $\text{Sisa kuota tambahan} = x - 7$		
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian $50.000 + 5.000x \leq 100.000$ $5.000x \leq 100.000 - 50.000$ $5.000x \leq 50.000$ $x \leq 50.000 : 5.000$ $x \leq 10$ Jadi, kuota tambahan maksimal yang bisa digunakan = 10 GB. Namun Budi sudah menggunakan 7 GB tambahan, sehingga sisa kuota tambahan yang masih dapat digunakan: $10 - 7 = 3 \text{ GB}$	3	
	Melihat Kembali Biaya total maksimal adalah Rp 100.000,00 $\begin{aligned} \text{Biaya Total} &= 50.000 + 5.000x \\ &= 50.000 + 5.000(10) \\ &= 50.000 + 50.000 \\ &= 100.000 \end{aligned}$	1	
9.	Memahami Masalah Diketahui: Harga sebuah buku adalah Rp 25.000,00 Uang total yang dimiliki adalah Rp 150.000,00 Uang yang harus disisihkan untuk ongkos minimal Rp 50.000,00 Ditanyakan: Berapa banyak buku maksimal yang mungkin dapat dibeli Andi?	3	10
	Merencanakan Penyelesaian Jawab: Misal banyak buku yang dibeli = x $25.000x \leq 150.000 - 50.000$	3	
	Melaksanakan Rencana Penyelesaian $25.000x \leq 150.000 - 50.000$ $25.000x \leq 100.000$ $25.000x : 25.000 \leq 100.000 : 25.000$ $x \leq 4$ Sehingga banyak buku maksimal yang mungkin dapat dibeli Andi adalah 4.	3	
	Melihat Kembali Saat $x = 4$ maka uang untuk membeli buku = $25.000x = 100.000$ (terpenuhi) Saat $x = 5$ maka waktu penyelesaian baju = $25.000x = 125.000$ (tidak terpenuhi)	1	
10.	Memahami Masalah Diketahui:	3	10

Kapasitas maksimal mobil = 500 kg Berat sopir = 60 kg Berat per karun beras = 20 kg Banyak beras yang harus diangkut = 150 karung Ditanyakan: Berapa kali pengangkutan paling sedikit harus dilakukan.		
Merencanakan Penyelesaian Jawab: Misal banyaknya karung beras yang diangkut mobil dalam sekali jalan = x. Sehingga berat total dalam sekali jalan = $20x + 60$ Karena kapasitas maksimal mobil adalah 500 kg, maka $20x + 60 \leq 500$	3	
Melaksanakan Rencana Penyelesaian $20x + 60 \leq 500$ $20x \leq 500 - 60$ $20x \leq 440$ $x \leq 440 : 20$ $x \leq 22$ Dari $x \leq 22$ diperoleh nilai maksimum x adalah 22. Artinya dalam sekali jalan, mobil dapat mengangkut 22 karung beras. Supaya pengangkutan dilakukan sesedikit mungkin, maka setiap kali jalan mobil harus mengangkut 22 karung beras. Misal banyaknya pengangkutan = y sehingga $22y \geq 150$ $y \geq 150 : 22$ $y \geq 6,82$ Dari $y \geq 6,82$ dan y merupakan banyaknya pengangkutan maka nilai terkecil dari y adalah 7. Jadi paling sedikit 7 kali perjalanan untuk mengangkut 150 karung beras.	3	
Melihat Kembali Kapasitas maksimal mobil adalah 500 kg, maka $20x + 60 \leq 500$ $20(22) + 60 \leq 500$ $440 + 60 \leq 500$ $500 \leq 500$	1	

Lampiran 24. Rekapitulasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Uji Coba Lapangan 1

Rekapitulasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Uji Coba Lapangan 1

No	Kode Siswa	Soal									Total Skor	Nilai	Kriteria
		1	2	3	4	5	7	8	9	10			
1	S1	9	8	10	9	8	8	9	8	9	8	86	Tuntas
2	S2	7	7	8	7	7	7	7	7	7	6	70	Tuntas
3	S3	8	6	8	7	7	7	8	7	8	7	73	Tuntas
4	S4	7	7	8	7	7	6	7	7	7	7	70	Tuntas
5	S5	7	7	8	7	7	7	7	7	7	6	70	Tuntas
6	S6	7	7	7	7	7	6	7	6	7	6	67	Tidak Tuntas
7	S7	7	6	7	6	7	6	7	6	7	7	66	Tidak Tuntas
8	S8	7	7	7	7	7	7	8	7	7	6	70	Tuntas
9	S9	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70	Tuntas
10	S10	8	8	8	8	8	7	8	7	8	7	77	Tuntas
11	S11	7	8	7	7	7	7	7	7	7	7	71	Tuntas
12	S12	7	6	7	6	7	6	7	6	7	7	66	Tidak Tuntas
13	S13	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70	Tuntas
14	S14	8	8	8	8	8	7	8	7	8	7	77	Tuntas
15	S15	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70	Tuntas
16	S16	8	8	8	8	8	8	8	7	8	7	78	Tuntas
17	S17	8	8	9	8	8	8	9	7	8	7	80	Tuntas
18	S18	9	8	10	8	8	7	9	9	9	8	85	Tuntas
19	S19	9	8	9	8	8	7	9	7	8	8	81	Tuntas
20	S20	8	7	8	7	7	7	8	7	7	6	72	Tuntas
21	S21	8	8	7	9	8	7	8	7	8	7	77	Tuntas

22	S22	8	8	8	8	8	8	9	7	8	8	80	Tuntas
23	S23	9	8	9	8	8	7	10	7	9	8	83	Tuntas
24	S24	8	7	8	8	8	7	8	7	8	7	76	Tuntas
25	S25	8	8	7	9	8	7	8	7	8	7	77	Tuntas
26	S26	8	8	9	8	8	8	8	8	9	8	82	Tuntas
27	S27	7	7	8	7	7	7	7	7	7	6	70	Tuntas
28	S28	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	69	Tidak Tuntas

[illegible]

22	S22	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70	Tuntas
23	S23	9	8	9	8	8	8	8	8	8	8	82	Tuntas
24	S24	7	6	7	7	7	6	6	7	6	7	66	Tidak Tuntas
25	S25	9	8	9	8	8	8	9	8	8	8	83	Tuntas
26	S26	9	8	9	8	8	8	10	8	10	7	85	Tuntas
27	S27	7	8	7	7	7	8	7	7	7	7	72	Tuntas
28	S28	7	8	7	7	7	7	7	7	8	7	72	Tuntas
29	S29	7	8	7	7	7	7	8	7	7	7	72	Tuntas

RUBIK TRIPLE-E FRAMEWORK

Engagement (keterlibatan)	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Teknologi memungkinkan siswa untuk fokus pada tugas/aktivitas/tujuan dengan lebih sedikit gangguan (<i>Time on Task</i>).		✓	
Teknologi memotivasi siswa untuk memulai proses pembelajaran.			✓
Teknologi menyebabkan terjadinya pergeseran perilaku siswa, dimana mereka berpindah dari pembelajar sosial yang pasif menjadi pembelajar sosial yang aktif.		✓	
Enhancement (peningkatan)	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Alat teknologi memungkinkan siswa untuk mengembangkan atau mendemonstrasikan pemahaman yang lebih canggih tentang tujuan atau konten pembelajaran (menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi).		✓	
Teknologi menciptakan dukungan untuk mempermudah memahami konsep atau ide (misalnya pembelajaran membedakan, mempersonalisasi, atau perancah)			✓
Teknologi ini menciptakan jalan bagi siswa untuk mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang tujuan pembelajaran dengan cara yang tidak dapat mereka lakukan dengan alat tradisional.			✓
Extension (perluasan)	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Teknologi ini menciptakan peluang bagi siswa untuk belajar di luar hari sekolah biasa mereka. (koneksi 24/7)			
Teknologi menciptakan jembatan antara pembelajaran sekolah siswa dan pengalaman hidup mereka sehari-hari (menghubungkan tujuan belajar dengan pengalaman hidup nyata).			✓
Teknologi ini memungkinkan siswa untuk membangun <i>soft skill</i> kehidupan yang otentik, yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.			✓

Membaca Hasil:

1. 13- 18 Poin: Memiliki pengaruh tinggi antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.
2. 7-12 Poin: Memiliki pengaruh sedang antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.

3. 6 Poin atau kurang: Memiliki pengaruh rendah antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.

JUMLAH: 15 /18

Bangli, 24 November 2025

Guru,


Gusti Ayu Ari Primandani, S.Pd.
199310262021212009

RUBIK TRIPLE-E FRAMEWORK

<i>Engagement (keterlibatan)</i>	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Teknologi memungkinkan siswa untuk fokus pada tugas/aktivitas/tujuan dengan lebih sedikit gangguan (<i>Time on Task</i>).			✓
Teknologi memotivasi siswa untuk memulai proses pembelajaran.			✓
Teknologi menyebabkan terjadinya pergeseran perilaku siswa, dimana mereka berpindah dari pembelajar sosial yang pasif menjadi pembelajar sosial yang aktif.		✓	
<i>Enhancement (peningkatan)</i>	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Alat teknologi memungkinkan siswa untuk mengembangkan atau mendemonstrasikan pemahaman yang lebih canggih tentang tujuan atau konten pembelajaran (menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi).		✓	
Teknologi menciptakan dukungan untuk mempermudah memahami konsep atau ide (misalnya pembelajaran membedakan, mempersonalisasi, atau perancah)			✓
Teknologi ini menciptakan jalan bagi siswa untuk mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang tujuan pembelajaran dengan cara yang tidak dapat mereka lakukan dengan alat tradisional.			✓
<i>Extension (perluasan)</i>	0	1	2
	(Tidak)	(Kadang-kadang)	(Ya)
Teknologi ini menciptakan peluang bagi siswa untuk belajar di luar hari sekolah biasa mereka. (koneksi 24/7)			
Teknologi menciptakan jembatan antara pembelajaran sekolah siswa dan pengalaman hidup mereka sehari-hari (menghubungkan tujuan belajar dengan pengalaman hidup nyata).			✓
Teknologi ini memungkinkan siswa untuk membangun <i>soft skill</i> kehidupan yang otentik, yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.			✓

Membaca Hasil:

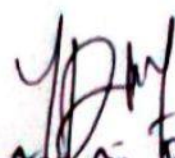
- 13- 18 Poin: Memiliki pengaruh tinggi antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.
- 7-12 Poin: Memiliki pengaruh sedang antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.

3. 6 Poin atau kurang: Memiliki pengaruh rendah antara tujuan pembelajaran dan multimedia pembelajaran.

JUMLAH: 16 /18

Bangli, 25 November 2025

Guru,


Gusti Ayu Ari Primandani, S.Pd.
19930262023212009



**PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SMP NEGERI 2 TEMBUKU**

Alamat : Jl. Yudistira, Peninjoan. Telp (0361) 2752535

Website : www.smp2tembuku.blogspot.com

e-mail : smp2tembuku@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.3/503/SMP2

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Ketut Sukarta, S.Pd
NIP : 197212122006041012
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Tembuku

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ni Wayan Eka Sentana Wati
NIM : 2423011018
Program Studi : S2 Pendidikan Matematika

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian untuk menyelesaikan Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa" di kelas VIII SMP Negeri 2 Tembuku.

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Peninjoan, 6 Desember 2025

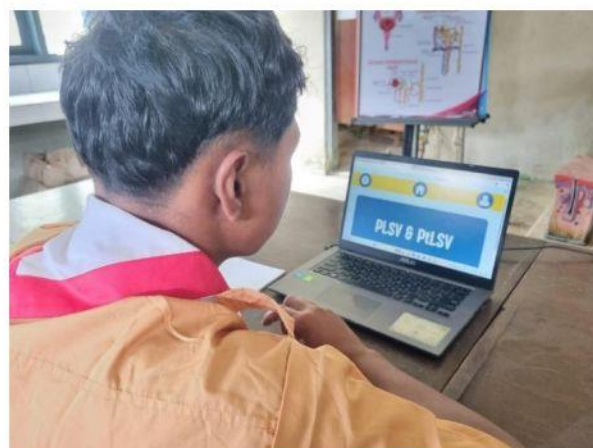
Kepala Sekolah



I Ketut Sukarta, S.Pd

197212122006041012

Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian







RIWAYAT HIDUP



Ni Wayan Eka Sentana Wati lahir di Banjar Sekaan pada tahun 1993. Penulis merupakan putri dari pasangan Alm. Drs. I Nyoman Nurada dan Ni Wayan Terima. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan beragama Hindu.

Saat ini penulis berdomisili di Banjar Sekaan, Desa Undisan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Undisan pada tahun 2008. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Tembuku dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bangli jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan menyelesaikannya pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, penulis melanjutkan studi pada Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2018, penulis berhasil menyelesaikan studi sarjana dengan skripsi berjudul "Pengembangan LKS Interaktif Berbasis GeoGebra pada Pokok Bahasan Lingkaran untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangli." Selanjutnya, pada tahun 2024 penulis melanjutkan pendidikan ke Program Studi S2 Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2026, penulis berhasil menyelesaikan studi magister dengan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa."