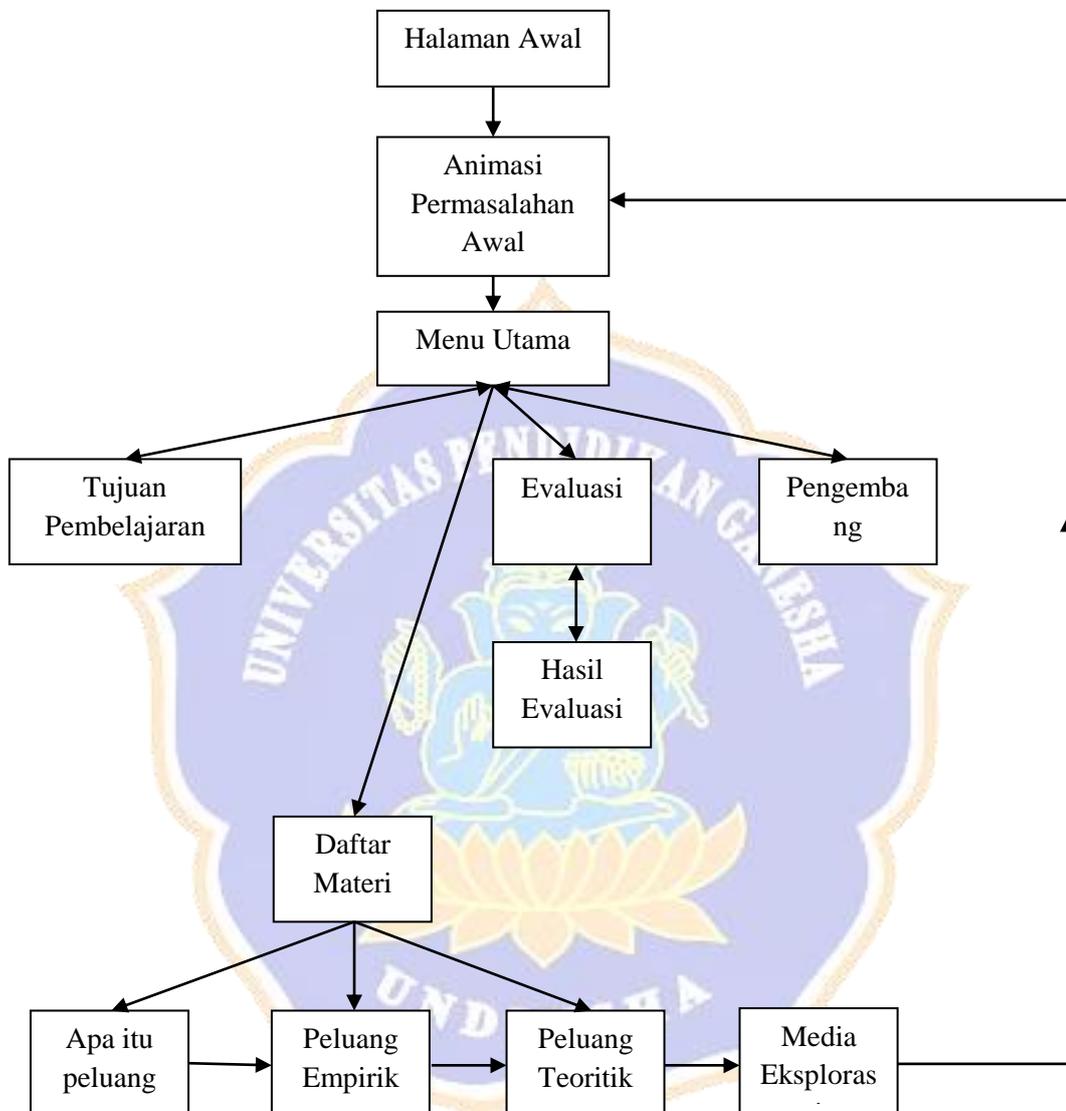
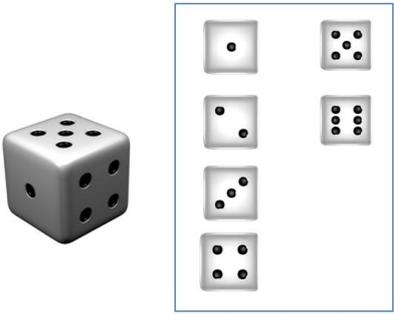
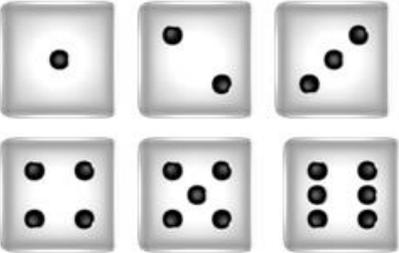


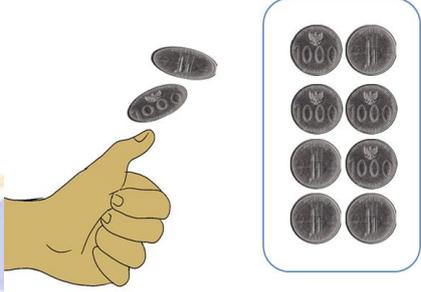
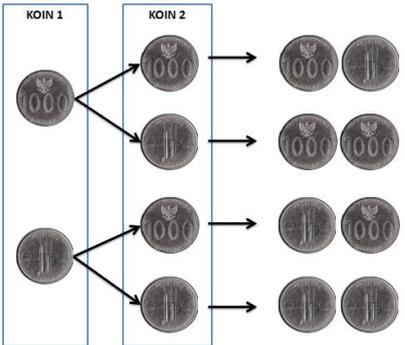
Lampiran 1. Flowchart Dan Story Board Pengembangan Media Animasi

A. Flowchart Media Pembelajaran



B. Story Board Media Animasi

Scene	Sequence	Board	Dura si	Deskripsi														
1	1		5 detik	Pembukaan media pembelajaran animasi dengan tampilan judul														
	2		10 detik	Materi Peluang Empirik Dilakukan pelemparan sebuah dadu diketahui dadu memiliki 6 sisi														
	3	 <table border="1" data-bbox="829 1070 1013 1288"> <thead> <tr> <th>Kejadian</th> <th>Banyak muncul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mata dadu 1</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Mata dadu 2</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Mata dadu 3</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Mata dadu 4</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Mata dadu 5</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Mata dadu 6</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>	Kejadian	Banyak muncul	Mata dadu 1	<input type="text"/>	Mata dadu 2	<input type="text"/>	Mata dadu 3	<input type="text"/>	Mata dadu 4	<input type="text"/>	Mata dadu 5	<input type="text"/>	Mata dadu 6	<input type="text"/>	-	Pelemparan dadu dilakukan sebanyak 6 kali ,data dari 6 kali pelemparan dapat diisikan di dalam tabel
Kejadian	Banyak muncul																	
Mata dadu 1	<input type="text"/>																	
Mata dadu 2	<input type="text"/>																	
Mata dadu 3	<input type="text"/>																	
Mata dadu 4	<input type="text"/>																	
Mata dadu 5	<input type="text"/>																	
Mata dadu 6	<input type="text"/>																	
2	1		30 detik	Materi Peluang Teoritis Dilakukan pelemparan sebuah dadu diketahui hasil dadu yang mungkin muncul adalah mata dadu 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Sehingga diperoleh a. Titik sampel														

				<p>: hanya satu sisi mata dadu</p> <p>b. Ruang sampel : $S = \{1,2,3,4,5,6\}$</p> <p>c. Banyak anggota ruang sampel : $n(S) = 6$</p>									
	2		20 detik	<p>Bagaimana apabila dua buah koin dilempar bersamaan maka untuk menentukan ruang sampel bisa dilakukan dengan tiga cara :</p> <p>Cara 1 (Secara Langsung)</p>									
	3		20 detik	<p>Cara 2 (Diagram Pohon)</p>									
	4	<p>  = Angka (A)  = Gambar (G) </p> <table border="1" data-bbox="619 1756 992 1921"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>G</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>AA</td> <td>AG</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>GA</td> <td>GG</td> </tr> </table>		A	G	A	AA	AG	G	GA	GG	10 detik	<p>Cara 3 (Tabel)</p>
	A	G											
A	AA	AG											
G	GA	GG											

Lampiran 2. Hasil Validasi Materi

ANGKET VALIDASI MATERI PENILAI 1

Nilai validitas materi dalam media yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi dalam media yang dikembangkan, dengan mengisi tanda centang (√) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrumen yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)	Ketelitian Materi.	A1	√	
		Ketepatan Materi.	A2	√	
		Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	√	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	√	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran .	B1	√	
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	√	
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	√	
		Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	√	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpanbalik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda.	C1	√	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar.	D1	√	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: a. Layak pakai b. Layak pakai dengan revisi c. Tidak layak di pakai					

ANGKET VALIDASI MATERI AHLI PENILAI 2

Nilai validitas materi dalam media yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi dalam media yang dikembangkan, dengan mengisi tanda centang (√) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrumen yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)	Ketelitian Materi.	A1	√	
		Ketepatan Materi.	A2	√	
		Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	√	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	√	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran .	B1	√	
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	√	
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	√	
		Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	√	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpanbalik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda.	C1	√	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar.	D1	√	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: d. Layak pakai e. Layak pakai dengan revisi f. Tidak layak di pakai					

ANGKET VALIDASI MATERI PENILAI 3

Nilai validitas materi dalam media yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi dalam media yang dikembangkan, dengan mengisi tanda centang (√) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrumen yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)	Ketelitian Materi.	A1	√	
		Ketepatan Materi.	A2	√	
		Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	√	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	√	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran .	B1	√	
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	√	
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	√	
		Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	√	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpanbalik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda.	C1	√	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar.	D1	√	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: g. Layak pakai h. Layak pakai dengan revisi i. Tidak layak di pakai					

HASIL VALIDITAS MATERI

Uji validitas materi dilakukan dengan penilaian pakar, dalam hal ini dilibatkan tiga orang pakar, yaitu tiga orang guru dari SMP N 1 Busungbiu.

Penilai 1 : I Putu Arnayasa, S.Pd

Penilai 2 : Wayan Samuscaya, S.Pd

Penilai 3 : Gede Sumardika, S.Pd

1. Hasil penilaian ketiga penilai adalah sebagai berikut.

Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
A1,A2,A3,A4 ,B1,B2,B3,B4 ,C1,D1		A1,A2,A3,A 4,B1,B2,B3, B4,C1,D1		A1,A2,A3,A4 ,B1,B2,B3,B4 ,C1,D1	

2. Tabulasisilang 3 x 3

Penilai 1	Tidak relevan	Tidak relevan	Tidak relevan	Tidak relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak relevan	Tidak relevan	Relevan	Relevan	Tidak relevan	Tidak relevan	Relevan	Relevan
Penilai 3	Tidak relevan	Relevan	Tidak relevan	Relevan	Tidak relevan	Relevan	Tidak relevan	Relevan
Total	A	B	C	D	E	F	G	H

Sehinggadiperoleh,

$$\text{Validitas Isi} = \frac{n(H)}{n(A) + n(B) + n(C) + n(D) + n(E) + n(F) + n(G) + n(H)} = \frac{8}{8} = 1,00$$

Jadi,nilai validitas isi materi berdasarkan hasil angket terhadap media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas 8 adalah 1,00. Sehingga dapat disimpulkan tingkat validitas isi materi dalam media adalah sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

Lampiran 3. Hasil Evaluasi Ahli Matri

ANGKET PENILAIAN MEDIA ANIMASI PELUANG AHLI MATERI

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Baik/Tidak sesuai
- 3 : Cukup Baik/Cukup Sesuai
- 4 : Baik/Sesuai
- 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

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.	Keteraturan dalam penyajian materi					
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi					
B.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa					
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feed back and</i>					

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	<i>Adaptation</i>)					
1.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda					
D.	Motivasi (Motivation)					
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar					

REKAPTULASI PENILAIAN AHLI MATERI

Ahli Materi 1: I Made Suarsana, S.Pd.,M.Si

Ahli Materi 2: Wayan Samuscaya, SPd

No.	Aspek yang dinilai	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata
A.	Kualitas Isi/Materi (Content Quality)			
1.	Ketelitian Materi	4	5	4,5
2.	Ketepatan Materi	5	5	5
3.	Keteraturan dalam penyajian materi	5	5	5
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi	4	5	4,5
B.	Tujuan Pembelajaran (Learning Goal Alignment)			
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran	5	5	5
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran	4	5	4,5
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	4,5
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (feedback and Adaptation)			
1.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda	5	4	4,5
D.	Motivasi (Motivation)			
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar	5	5	5
Skor Total		46	49	95
Rata-Rata		4,6	4,9	4,75
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Jadi, rata-rata skor evaluasi materi dalam media adalah 4,75. Tingkat kelayakan materi adalah sangat layak

Lampiran 4. Hasil Evaluasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN MEDIA ANIMASI PELUANG AHLI MEDIA

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Baik/Tidak sesuai
- 3 : Cukup Baik/Cukup Sesuai
- 4 : Baik/Sesuai
- 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	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 dan mengefisiensikan pembelajaran					
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
1.	Kemudahan navigasi					
2.	Tampilan yang dapat ditebak					
3.	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					
C.	Akseibilitas (<i>Accessibility</i>)					
1.	Kemudahan dalam mengakses					
2.	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar					

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
D.	Penggunaan Kembali (Reusability)					
1.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					
E.	Memenuhi Standar (Standards Compliance)					
1.	Taat pada spesifikasi standar internasional					

REKAPTULASI PENILAIAN AHLI MEDIA

Ahli Media : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.,M.Pd

No.	Aspek yang dinilai	Skor
A.	Desain Presentasi (Presentation Design)	
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	5
B.	Interaksi Penggunaan (Interaction Usability)	
1.	Kemudahan navigasi	5
2.	Tampilan yang dapat ditebak	4
3.	Kualitas dari tampilan fitur bantuan	4
C.	Aksesibilitas (accessibility)	
1.	Kemudahan dalam mengakses	4
2.	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	4
D.	Penggunaan Kembali (Reusability)	
1.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	4
E.	Memenuhi Standar (Standards Compliance)	
1.	Taat pada spesifikasi standar internasional	4
Skor Total		34
Rata-Rata Skor		4,25
Kriteria		Sangat Layak

Jadi, rata-rata skor evaluasi ahli media adalah 4,25. Tingkat kelayakan media adalah sangat valid.

Lampiran 5. Pengkodean Siswa

PENKODEAN SISWA UJI COBA TERBATAS

No.	Nama Siswa	Kode
1	Putu Arya Suputra	A
2	Kadek Angga Pramustia	B
3	Ketut Puspa Mahendra	C
4	Kadek Eriawan	D
5	I Putu Aditya Putra Sastrawan	E
6	Komang Erik Jonathan	F
7	Kadek Aldi Prasetya Dewa	G
8	Komang Adi Suarja Giri	H
9	Komang Candra Wijaya Kusuma	I
10	Kadek Dewa Surya Pratama	J



Lampiran 6. Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA ANIMASI PELUANG

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran sudah menarik.					
2.	Media pembelajaran mudah untuk dijalankan.					
3.	Saya dapat dengan mudah dapat membaca huruf yang digunakan dalam media pembelajaran.					
4.	Penggunaan gambar yang terdapat dalam media sudah baik.					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dimengerti.					
6.	Adanya tombol navigasi (home, bantuan, keluar, kembali dan lanjut) dapat memudahkan siswa menjalankan media.					
7.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					

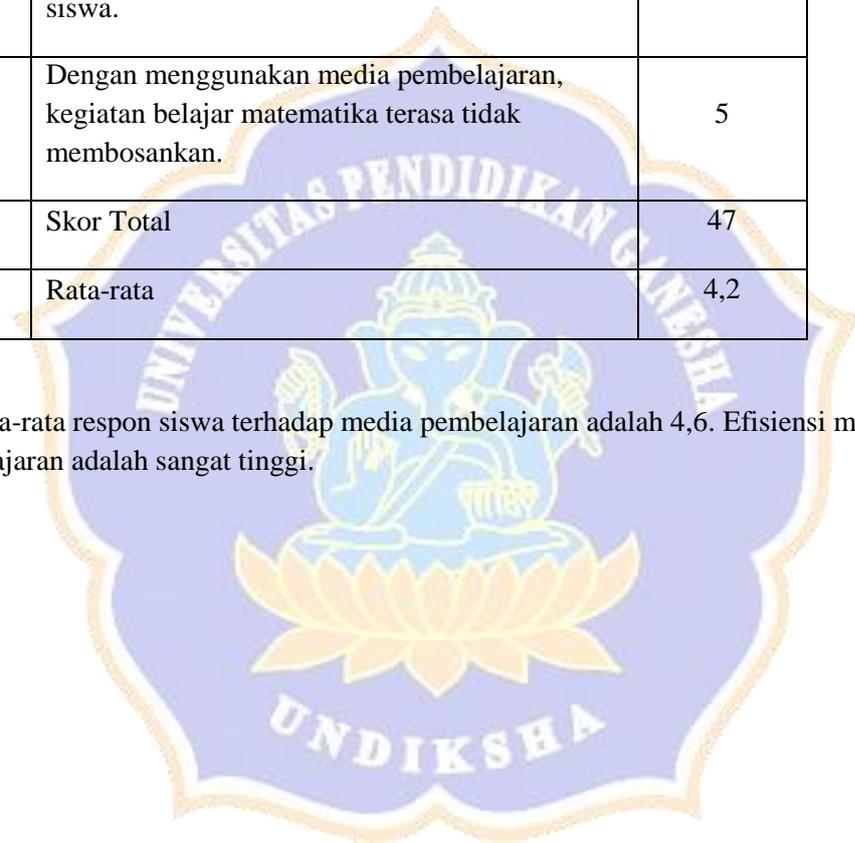
No.	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
	memudahkan siswa dalam menjalankan media pembelajaran.					
8	Media pembelajaran mendukung siswa untuk menguasai pelajaran.					
9	Latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan topik bahasan yang siswa pelajari.					
10	Media pembelajaran memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai kecepatan belajar siswa.					
11	Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar matematika terasa tidak membosankan.					

Hasil Analisis Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Penilaian
1	Tampilan media pembelajaran sudah menarik.	4
2	Media pembelajaran mudah untuk dijalankan.	5
3	Saya dapat dengan mudah dapat membaca huruf yang digunakan dalam media pembelajaran.	4
4	Penggunaan gambar yang terdapat dalam media sudah baik.	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dimengerti.	4
6	Adanya tombol navigasi (home, bantuan, keluar, kembali dan lanjut) dapat memudahkan siswa menjalankan media.	4
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk memudahkan siswa dalam menjalankan media pembelajaran.	4

No.	Pernyataan	Penilaian
8	Media pembelajaran mendukung siswa untuk menguasai pelajaran.	4
9	Latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan topik bahasan yang siswa pelajari.	5
10	Media pembelajaran memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai kecepatan belajar siswa.	4
11	Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar matematika terasa tidak membosankan.	5
	Skor Total	47
	Rata-rata	4,2

Jadi, rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 4,6. Efisiensi media pembelajaran adalah sangat tinggi.



Lampiran 7. Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA ANIMASI PELUANG

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran sudah menarik.					
2.	Media pembelajaran mudah untuk dijalankan.					
3.	Saya dapat dengan mudah dapat membaca huruf yang digunakan dalam media pembelajaran.					
4.	Penggunaan gambar yang terdapat dalam media sudah baik.					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dimengerti.					
6.	Adanya tombol navigasi (home, bantuan, keluar, kembali dan lanjut) dapat memudahkan siswa menjalankan media.					
7.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					

No.	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
	memudahkan siswa dalam menjalankan media pembelajaran.					
8	Media pembelajaran mendukung siswa untuk menguasai pelajaran.					
9	Latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan topik bahasan yang siswa pelajari.					
10	Media pembelajaran memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai kecepatan belajar siswa.					
11	Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar matematika terasa tidak membosankan.					

HASIL ANALISIS ANGGKET RESPON SISWA

Kode Siswa	Item Pernyataan											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
A	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	49
B	5	3	4	4	4	5	4	5	3	4	5	46
C	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	50
D	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	51
E	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	47
F	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	52
G	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	4	49
H	5	3	5	5	4	3	4	4	5	4	5	47
I	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	4	49
J	5	3	4	4	4	5	5	4	3	4	5	46
Skor Total	50	40	45	46	38	46	46	46	38	44	47	486

Rata-Rata per-item	5	4	4.5	4.6	3.8	4.6	4.6	4.6	3.8	4.4	4.7	44,1
Rata-Rata Skor Total												4,41
Kriteria												Sangat tinggi

Jadi, rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 4,41. Efisiensi media pembelajaran adalah sangat tinggi.



Lampiran 8. Hasil Angket Pemahaman Siswa

ANGKET UJI COBA PEMAHAMAN SISWA

Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).

No	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Peluang memberitau seberapa besar kemungkinan suatu kejadian.		
2.	Peluang dapat bernilai 0 .		
3.	Peluang bernilai 1 berarti merupakan peluang untuk kejadian tidak mungkin .		
4.	Rentangan nilai peluang dari -1 hingga 1.		
5.	Peluang Empirik merupakan banyak kejadian dibagi banyak percobaan .		
6.	Nilai Peluang Empirik akan selalu sama dengan Peluang Teoritik untuk kejadian yang sama.		
7.	Keseluruhan titik sampel dinamakan ruang sampel.		
8	Kejadian merupakan himpunan bagian dari titik sampel.		
9	Pelemparan 2 koin bersamaan memiliki anggota ruang sampel sebanyak 4.		
10	Peluang muncul mata dadu 4 pada pelemparan sebuah dadu adalah 1/6.		

HASIL ANALISIS ANGGKET PEMAHAMAN SISWA

Rentangan Kategori Skor	Kategori
$x \geq 9$	Baik
$8 \leq x < 9$	Cukup
$x < 8$	Kurang

Kode Siswa	Item Pertanyaan										Skor Total	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	Kurang
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Baik
C	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	Cukup
D	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	Cukup
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Baik
F	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	Cukup
G	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	Baik
H	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	Baik
I	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	Baik
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	baik

Jadi, persentase pemahaman siswa terhadap materi peluang setelah mencoba media animasi adalah 60% baik, 30% cukup dan, 10% kurang.

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan

