

Lampiran 01. Surat Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 1918/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Made Ayu Gitta Shintya Devi
 NIM : 1711031083
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 23 November 2020
 Ketua UPLM Denpasar,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP. 19560520198303 1002

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGAKOTA DENPASAR
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 PEDUNGAN

Alamat: Jl. Diponegoro-Pesanggaran, Pedungan, Densel, Denpasar, Bali.
 Website : sdn5pedungan.sch.id / E-mail : sdn5pedungan@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 12/SDN5PED/II/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 5 Pedungan :

Nama : Ni Wayan Sutini, S.Pd.
 NIP : 19630123 198304 2 003
 Jabatan : Kepala SD Negeri 5 Pedungan

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Made Ayu Gitta Shintya Devi
 NIM : 1711031083
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual
 Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD N 5 Pedungan
 Tahun Ajaran 2020/2021

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di SD Negeri 5 Pedungan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 Januari 2021
 Kepala SD Negeri 5 Pedungan,



Ni Wayan Sutini
 Ni Wayan Sutini, S.Pd.
 NIP. 19630123 198304 2 003

Lampiran 03. Surat Validasi Isi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0122/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Made Ayu Gitta Shintya Devi
 NIM : 1711031083
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 04. Surat Validasi Desain dan Media



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0212 /UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Made Ayu Gitta Shintya Devi
NIM : 1711031083
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 05. Hasil Wawancara Guru

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV B SDN 5 PEDUNGAN

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa saja yang ibu rasakan selama proses belajar mengajar di kelas?	Khususnya pada kegiatan belajar mengajar secara luring di kelas IV SDN 5 Pedungan semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hanya saja pada saat pembelajaran daring seperti sekarang ini terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang tidak membuat tugas yang diberikan dan kendala yang saya alami pada saat mengajar yaitu saya mengalami kesusahan dalam memberikan materi pembelajaran karena kurangnya dan keterbatasan saya dalam menggunakan handphone. Hal tersebut yang menyebabkan pembelajaran tidak dapat dengan baik tersampaikan kepada siswa.
2.	Fasilitas apa saja yang sudah tersedia dalam menunjang pembelajaran yang terdapat di SDN 5 Pedungan?	Papan tulis, LCD, Wifi, buku-buku.
3.	Apakah pada saat kegiatan belajar mengajar siswa dapat belajar secara mandiri?	Pada saat pembelajaran di kelas kebanyakan siswa sudah dapat belajar secara mandiri tentunya dalam pengawasan saya sebagai guru. Tetapi saat pembelajaran daring seperti sekarang siswa kurang bisa belajar secara mandiri karena keterbatasan seperti handphone yang akan digunakan untuk belajar masih digunakan oleh orang tuanya.
4.	Apakah pada kegiatan pembelajaran siswa lebih senang jika belajar menggunakan media pembelajaran?	Selama ini siswa selalu senang jika belajar menggunakan media. Apalagi pada saat pembelajaran daring seperti sekarang, siswa lebih senang dan lebih mudah memahami pembelajaran apabila belajar menggunakan media seperti video.
5.	Pada pembelajaran matematika khususnya bangun datar apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran?	Pada pembelajaran bangun datar saya belum pernah menggunakan media. Biasanya hanya ceramah saja.

Lampiran 06. Silabus Matematika Kelas IV Semester 2



SILABUS MATEMATIKA
KELAS IV SEMESTER 2

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	3.9.2. Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga). 3.9.3. Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua 3.9.4. Menghitung luas dari bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.	Keliling dan luas daerah <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bangun datar • Kelilir bangun datar • Pangkat dua dan akar pangkat dua • Luas bangun datar (Persegi, Persegipanjang, Segitiga) • Gabungan luas bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga • Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga • Mengenal Pangkat dua dan akar pangkat dua • Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung keliling bangun datar • Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua • Menghitung luas dari bangun datar • Menghitung luas gabungan bangun datar Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah berkaitan 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 JP 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Aplikasi SCI Media

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua	<p>3.9.5. Menghitung luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).</p> <p>4.9.2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).</p> <p>4.9.3. Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua.</p> <p>4.9.4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.</p> <p>4.9.5. Menyelesaikan masalah berkaitan</p>		<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga) Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga) 		<p>dengan keliling bangun datar</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar 		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
	dengan luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).						
3.10 Menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret	3.10.1. Menjelaskan arti garis dan jenisnya 3.10.2. Menjelaskan dari hubungan antar garis 3.10.3. Menjelaskan sifat-sifat hubungan dari antar garis. 3.10.4. Memahami sudut yang terbentuk akibat garis sejajar yang dipotong sebuah garis	Hubungan antar garis • Garis • Jenis garis (Garis sejajar, Garis berpotongan, Garis berhimpit) • Sudut yang terbentuk akibat garis sejajar yang dipotong sebuah garis	<ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis hubungan garis Menggambar garis-garis sejajar, berpotongan, dan berhimpit Menjelaskan sifat-sifat garis-garis sejajar, garis-garis berpotongan dan berhimpit Menggunakan kerangka kubus atau balok, untuk mengidentifikasi rusuk-rusuk sejajar, rusuk-rusuk yang berpotongan dan berhimpit Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit) Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, 		Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian garis Menjelaskan dari hubungan antar garis Menjelaskan sifat-sifat hubungan dari antar garis Menerangkan sudut yang terbentuk akibat garis sejajar yang dipotong sebuah garis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan sifat-sifat hubungan dari antar garis Menerangkan sudut yang terbentuk akibat garis 	• 14 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Buku guru Aplikasi SCI Media
4.10 Mengidentifikasi hubungan antar garis (sejajar,	4.10.1. Mengidentifikasi dan mengimplentasikan berbagai jenis garis 4.10.2. Mengidentifikasi						

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret	dari hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret. 4.10.3. Mengemukakan sifat-sifat hubungan dari antar garis. 4.10.4. Menjelaskan Sudut yang terbentuk akibat garis sejajar yang dipotong sebuah garis		berpotongan, dan berhimpit) • Sudut yang terbentuk dari dua garis sejajar yang dipotong		sejajar yang dipotong sebuah garis		
3.11 Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang	3.11.1. memahami pengertian data. 3.11.3. Memahami cara membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang 3.11.4. Memahami cara menyajikan/membuat diagram batang.	Data Membaca data Menafsirkan diagram batang Membuat diagram batang Mengumpulkan data	• Mengenal arti data dan diagram • Membaca data • Menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk diagram batang • Membuat diagram batang dari sekumpulan data yang berbeda dari data sebelumnya • Mengumpulkan data siswa		Pengetahuan • Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang • menyajikan/membuat diagram batang	• 22 JP	• Buku siswa • Buku guru • Aplikasi SCI Media

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
4.11 Mengumpulkan data dari peserta didik dan lingkungannya dan menyajikannya dalam bentuk diagram batang	4.11.1. Menjelaskan makna data. 4.11.3. Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang 4.11.4. Mempraktekkan penyajian data dalam bentuk diagram Batang.		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan data dan pengukuran 		Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang Membuat diagram batang 		
3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat 4.12 Mengukur sudut pada bangun	3.12.1. Memahami pengertian dari sudut. 3.12.2. Memahami jenis-jenis sudut 3.12.3. Memahami alat ukur dan pengukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat 3.12.4. Menentukan ukuran sudut pada bangun datar segi tiga dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.	Sudut Jenis jenis sudut Mengukur sudut bangun datar	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan satuan baku pengukuran sudut Menentukan alat pengukur sudut yang sesuai untuk mengukur berbagai macam bentuk sudut yang berbeda pada bangun datar Menggunakan bussur derajat untuk mengukur sudut pada bidang datar Memprediksi ukuran suatu sudut dan memeriksa ketepatan hasil prediksi dengan melakukan pengukuran 		Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> Memahami pengertian dari sudut Memahami jenis-jenis sudut Menentukan ukuran sudut pada bangun datar segi tiga, segi empat dan segi banyak Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> 14 JP 	<ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Buku guru Aplikasi SCI Media

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat	<p>4.12.1. Menjelaskan pengertian dari sudut.</p> <p>4.12.2. Menyebutkan jenis-jenis sudut.</p> <p>4.12.3. Menggunakan alat ukur dan mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.</p> <p>4.12.4. Memprediksi sudut pada bangun datar segi tiga dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dengan busur derajat 		<ul style="list-style-type: none"> Mengukur sudut menjelaskan ukuran sudut pada bangun datar segi tiga, segi empat dan segi banyak 		

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 5 Pedungan



Guru Kelas IV B,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Ni Ayu Ketut Arini.

Ni Wayan Sutini, S.Pd.
NIP. 19630123 198304 2 003

Ni Ayu Ketut Arini, S.Pd.S.D
NIP. 196507291988042001



Lampiran 07. RPP Tematik Kelas 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 5 Pedungan
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Materi Pokok : Keliling dan Luas Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi 3.9.2 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi panjang 3.9.3 Mengidentifikasi berbagai bangun datar segitiga 3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi 3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang 3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga 3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas daerah persegi 3.9.8 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas daerah persegi panjang

	3.9.9 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas daerah segitiga
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah persegi 4.9.2 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah persegi panjang 4.9.3 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah segitiga

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui beberapa pernyataan yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu mengidentifikasi berbagai unsur-unsur bangun datar persegi dengan benar
2. Melalui beberapa pernyataan yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu mengidentifikasi berbagai unsur-unsur bangun datar persegi panjang dengan benar
3. Melalui beberapa pernyataan yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu mengidentifikasi berbagai unsur-unsur bangun datar segitiga dengan benar
4. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari keliling bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi dengan benar
5. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari keliling bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang dengan benar
6. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari keliling bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga dengan benar
7. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari luas daerah bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi dengan benar
8. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari luas daerah bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang dengan benar
9. Dengan ditampilkannya rumus cara mencari luas daerah bangun datar pada aplikasi APBD, siswa mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga dengan benar

10. Melalui beberapa contoh soal yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas persegi dengan benar
11. Melalui beberapa contoh soal yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas persegi panjang dengan benar
12. Melalui beberapa contoh soal yang terdapat pada aplikasi APBD, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas segitiga dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian bangun persegi, persegi panjang dan segitiga
2. Unsur – unsur bangun persegi, persegi panjang dan segitiga
3. Menghitung keliling bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga
4. Menghitung luas daerah bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga
 - a. Rumus Persegi
 $\text{Luas} = \text{sisi} \times \text{sisi}$
 $\text{Keliling} = 4 \times \text{sisi} \text{ (sisi + sisi + sisi + sisi)}$
 - b. Rumus Persegi Panjang
 $\text{Luas} = \text{panjang} \times \text{lebar} \text{ atau } \text{Luas} = p \times l$
 $\text{Keliling} = \text{panjang} + \text{lebar} + \text{panjang} + \text{lebar} =$
 $= 2 \text{ panjang} + 2 \text{ lebar} = 2 (\text{panjang} + \text{lebar}) = 2 (p + l)$
 - c. Rumus Segitiga
 $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
 $= \frac{1}{2} \times a \times t$
 $\text{Keliling} = \text{sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3}$

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Sainifik dan kontekstual

Metode pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar". (<i>Integritas</i>) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (<i>Communication</i>) 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar jalan raya dan meminta siswa menentukan benda-benda yang berbentuk segitiga yang terdapat pada gambar jalan tersebut. 6. Guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi terkait gambar tersebut. 7. Guru memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan cara mencari keliling dan luas daerah pada bangun datar. 8. Guru menjelaskan pengertian, unsur-unsur, dan rumus keliling dan luas daerah bangun datar 9. Guru menginstruksikan siswa untuk menyiapkan penggaris untuk membuat gambar bangun persegi 10. Guru menginstruksikan siswa untuk menulis panjang sisi pada gambar bangun datar tersebut dan meminta siswa menentukan kelilingnya 11. Guru membimbing siswa untuk menghitung keliling dari bangun persegi yang telah dibuat 12. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menentukan luas daerah persegi 13. Guru memberikan latihan soal kepada siswa. 	75 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	14. Siswa diminta untuk mengerjakannya dengan mandiri. 15. Setelah selesai mengerjakan latihan soal, siswa ditunjuk secara acak untuk menyampaikan jawabannya kepada teman-temannya. 16. Guru dan siswa berdiskusi dan membandingkan jawaban.	
Penutup	17. Guru dan siswa membuat kesimpulan / rangkuman pembelajaran (<i>Integritas</i>) 18. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 19. Melakukan penilaian hasil belajar 20. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru : *Senang Belajar Matematika* Kelas IV (Kurikulum 2013 Revisi 2018, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).
2. Buku Siswa : *Senang Belajar Matematika* Kelas IV (Kurikulum 2013 Revisi 2018, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).
3. Aplikasi pembelajaran bangun datar.

H. PENILAIAN

Penilaian Aspek Sikap

Lembar Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Sikap Yang Diukur															
		Ketaatan beribadah				Perilaku Bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				Toleransi dalam beribadah			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	

No	Nama Siswa	Sikap Yang Diukur															
		Ketaatan beribadah				Perilaku Bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				Toleransi dalam beribadah			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2																	
3																	

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku bersyukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Didak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

Skor maksimal = 16

$$N1 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$

Lembar Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Sikap Yang Diukur															
		Peduli				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi criteria

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Sikap	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Peduli	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan sangat baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan kurang baik	Tidak mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama
Disiplin	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan dari guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
Tanggung Jawab	Mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Kurang mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Cukup mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Belum mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat

Sikap	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
		perilaku yang diperbuat		
Percaya Diri	Terlihat tidak ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Skor maksimal = 16

$$N2 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$

Penilaian Aspek Pengetahuan

Jawablah soal-soal berikut dengan jawaban yang tepat!

No.	Soal	Jawaban	Skor
1	Keliling bangun tersebut adalah	a. 32 cm	10
2	Luas segitiga yang memiliki alas 6 cm dan tinggi 12 cm adalah cm	b. 36	10
3	Panjang sisi meja belajar Rani 6 m. Keliling meja belajar Rani yang berbentuk persegi adalah	b. 24 m	10
4	Keliling persegi panjang dengan panjang 12 cm dan lebar 8 cm, yaitu cm	c. 40	10

5	Dodi membuat kolam berbentuk persegi panjang, dengan panjang 8 m dan lebar 5 m. Luas kolam Dodi adalah	c. 40	10
6	Persegi panjang dengan keliling 30 cm dan lebar 7 cm. Maka panjang sisi bangun persegi panjang adalah	d. 8 cm	10
7	Bagun segitiga dengan alas 8 cm dan tinggi 14 cm. Berapakah luas dari bangun segitiga tersebut Cm	b. 56 cm	10
8	Luas bangun di samping adalah ...	d. 81 cm	10
9	Keliling segitiga sama sisi yang salah satu sisinya 6 cm, adalah	a. 18 cm	10
10	Rasti membuat taman yang berbentuk persegi dengan panjang 7 m. Keliling taman Rasti adalah m	c. 28	10

Pedoman Penskoran

Penskoran:

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

Skor maksimal = 100

Penilaian Aspek Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Menyelesaikan masalah menghitung keliling bangun datar	Siswa dapat menyelesaikan menghitung keliling bangun datar masalah dari dua.	Siswa hanya dapat menyelesaikan dua masalah menghitung keliling bangun datar.	Siswa hanya dapat menyelesaikan satu masalah menghitung keliling bangun datar	Siswa tidak dapat menyelesaikan masalah menghitung keliling bangun datar
2	Menggambar bangun datar	Siswa dapat menggambar bangun datar dengan panjang sisi yang tepat.	Siswa dapat menggambar bangun datar, tetapi kurang tepat dengan panjang sisi yang diminta.	Siswa dapat menggambar bangun datar, tetapi tidak tepat dalam panjang sisi yang diminta.	Siswa tidak dapat menggambar bangun datar.
3	Menyelesaikan masalah menghitung luas daerah bangun datar	Siswa dapat menyelesaikan menghitung luas daerah bangun datar masalah dari dua.	Siswa hanya dapat menyelesaikan dua masalah menghitung luas daerah bangun datar.	Siswa hanya dapat menyelesaikan satu masalah menghitung luas daerah bangun datar	Siswa tidak dapat menyelesaikan masalah menghitung luas daerah bangun datar

Skor maksimal = 12

$$N3 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$

Refleksi Guru

Catatan Guru

- 1. Masalah :.....
- 2. Ide Baru :.....
- 3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 5 Pedungan

Guru Kelas IV B,



A handwritten signature in black ink, likely belonging to Ni Ayu Ketut Arini.

Ni Wayan Sutini, S.Pd.
NIP. 19630123 198304 2 003

Ni Ayu Ketut Arini, S.Pd.S.D
NIP. 196507291988042001



Lampiran 08. Angket Ahli Isi Materi Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual
Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan
Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Made Ayu Gitta Shintya Devi

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr. (Pembimbing 1)
Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes
(Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya multimedia interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika kelas

IV SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) 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 Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Materi					
1.	Materi dalam multimedia interaktif sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	√			
2.	Materi disajikan dengan urutan yang tepat	√			
3.	Materi yang disajikan bermakna bagi siswa		√		
4.	Uraian materi disajikan dengan jelas	√			
5.	Konsep pada materi disajikan dengan detail		√		
6.	Materi yang disajikan mudah dipahami		√		

Aspek Bahasa				
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓		
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa		✓	
Aspek Evaluasi				
9.	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi pada media	✓		

C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

sebelum pada penjelasan dan narasi perlu diperjelas seperti pada keliling hekaleng, buktikan panjang sisi, bukan sisi saja

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 27 Januari 2021
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

Lampiran 09. Angket Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual
Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan
Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Made Ayu Gitta Shintya Devi

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd.,M.For. (Pembimbing 1)
Drs. I Gusti Agung Oka Negara,S.Pd.,M.Kes (Pembimbing
2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak

atau tidaknya multimedia interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika kelas IV SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) 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 Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan multimedia interaktif	√			
2	Tujuan pembelajaran selaras dengan materi yang disajikan	√			
Aspek Strategi					

3	Penyampaian materi pada multimedia interaktif memberikan alur navigasi yang bebas.		√			
4	Penyampaian materi dalam multimedia interaktif memberikan motivasi belajar siswa.		√			
5	Penyajian contoh-contoh pada multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	√				
6	Penyajian materi disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.		√			
7	Latihan soal yang diberikan dapat melatih pemahaman konsep siswa.		√			
8	Materi disajikan dengan menarik.	√				
Aspek Evaluasi						
9	Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran.	√				
10	Umpan balik hasil evaluasi disajikan dengan tepat.	√				

C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran untuk perbaikan produk sudah disampaikan pada saat pertemuan bersama.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 10 Januari 2021
Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 198202142008121004



Lampiran 10. Angket Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual
Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan
Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : Made Ayu Gitta Shintya Devi

Pembimbing : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd.,M.For. (Pembimbing 1)
Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd.,M.Kes (Pembimbing
2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Tahun Ajaran 2020/2021”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya multimedia interaktif tersebut untuk pembelajaran matematika kelas

IV SD. Penilaian, komentar dan masukan yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan multimedia interaktif. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) 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 Multimedia Interaktif

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Teks					
1	Pemilihan jenis huruf yang tepat.	√			
2	Ukuran huruf yang gunakan tepat.	√			
3	Teks dapat dibaca dengan jelas.	√			
4	Teks disajikan dengan tepat.		√		
Aspek Gambar					

5	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi siswa.	√			
6	Gambar disajikan dengan tepat.	√			
7	Gambar yang disajikan memiliki kualitas yang baik.	√			
Aspek Warna					
8	Pemilihan warna <i>background</i> yang tepat.	√			
9	Warna pada gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas.	√			
Aspek Audio					
10	Suara dapat didengar dengan baik.	√			
11	<i>Sound effect</i> digunakan dengan tepat.		√		
12	<i>Backsound</i> digunakan dengan tepat.		√		
Aspek Teknis					
13	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	√			
14	Tombol navigasi disajikan dengan tepat.	√			
15	Multimedia interaktif mudah digunakan.	√			

C. Komentarisaran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran untuk perbaikan produk sudah disampaikan pada pertemuan bersama.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 10 Januari 2021

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd.
NIP 198202142008121004



Lampiran 11. Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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)

C. Penilaian Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1.	Media yang digunakan menarik				
2.	Materi pada media mudah saya pahami				
3.	Materi sudah dijelaskan dengan baik				
4.	Materi pada media membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan				
5.	Tulisan dapat saya baca dengan jelas				
6.	Huruf pada media nyaman untuk dilihat				
7.	Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas baik				
8.	Gambar dapat saya lihat dengan jelas				
9.	Media ini membuat saya semangat untuk belajar				
10.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi pada media				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



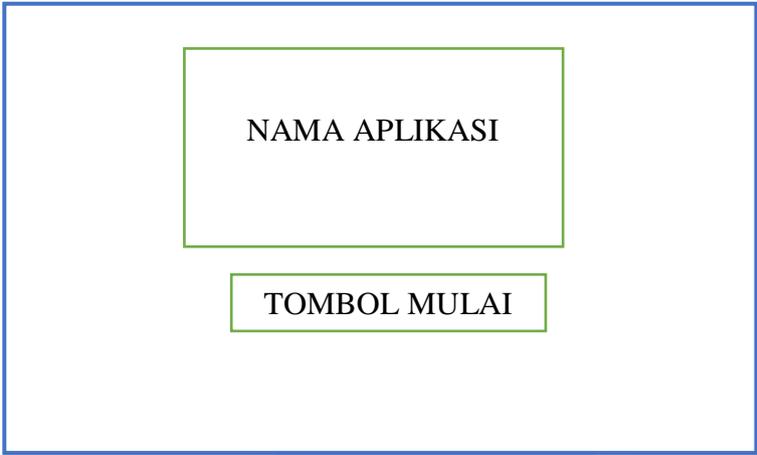
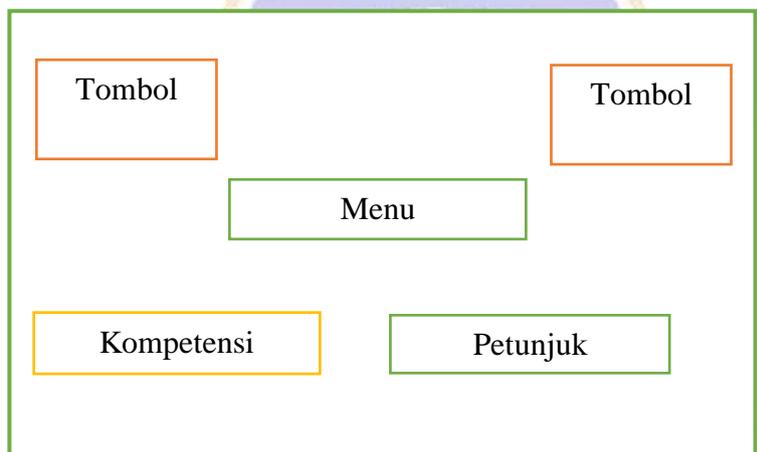
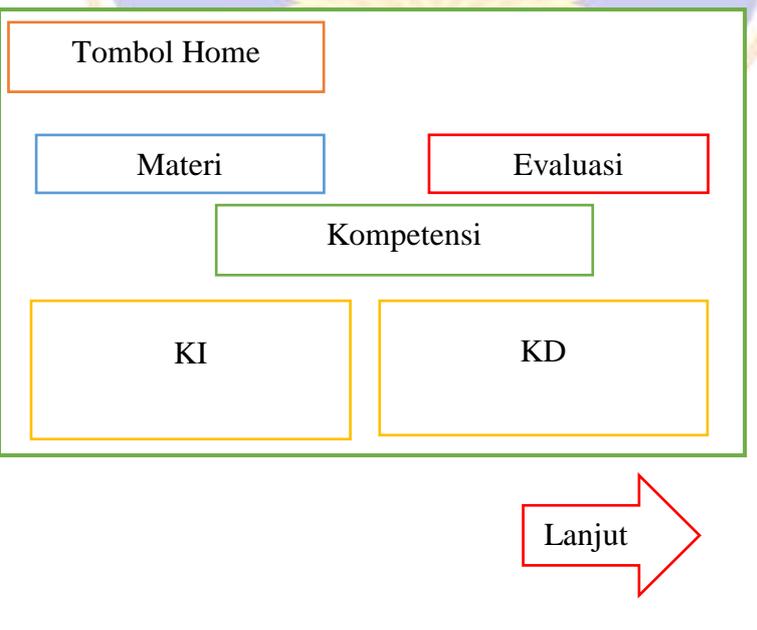
Lampiran 12. Hasil Kuesioner Perorangan

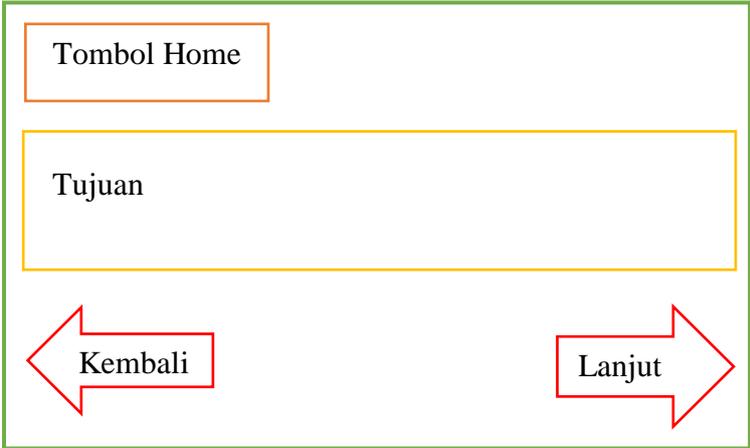
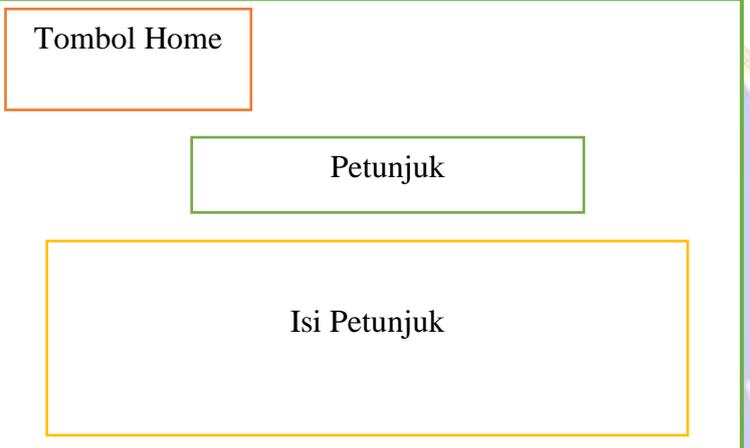
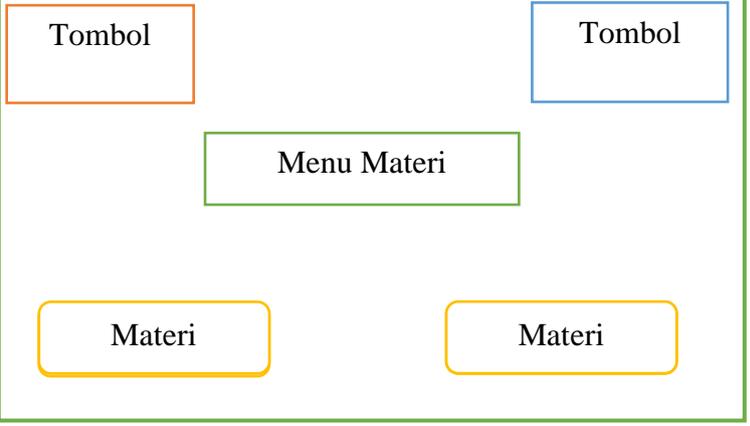
Cap Waktu	Nama Lengkap	No. Absen	Kelas	Butir Soal									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2021/01/22 8:41:28	I Wayan Eka Puja Ananda Giri	11	IV B	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
2021/01/22 20: 10:25	Ni Putu Riris Krisma Dewi	30	IV B	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
2021/01/22 13:17:13	I Kadek Indra Pradnyani	7	IV B	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4

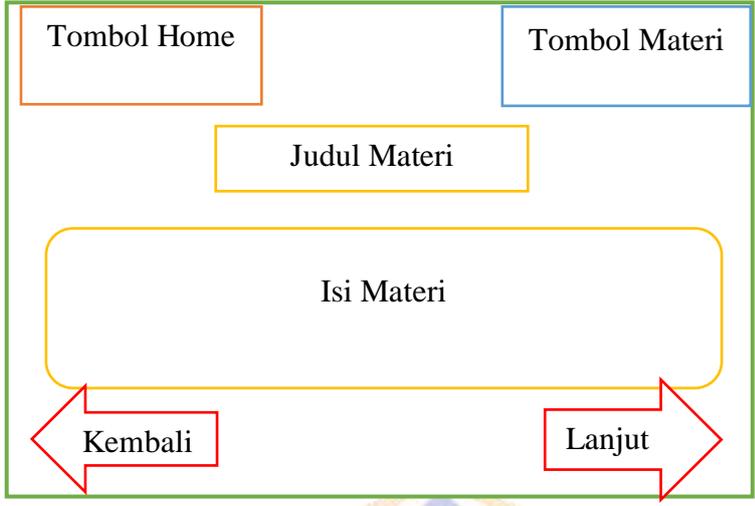
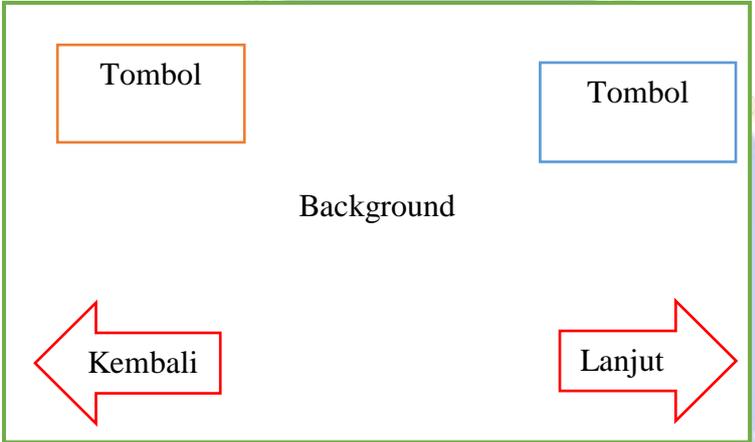
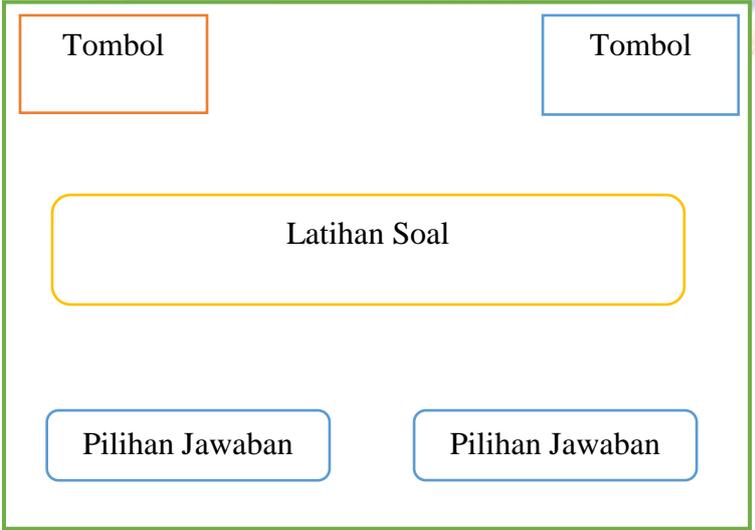
No.	Responden	Komentar dan Saran
1	I Wayan Eka Puja Ananda Giri	Materinya mudah dimengerti. Semoga membuat saya menjadi lebih pintar
2	Ni Putu Riris Krisma Dewi	Dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran
3	I Kadek Indra Pradnyani	Gambar dan materi yang diberikan sangat baik

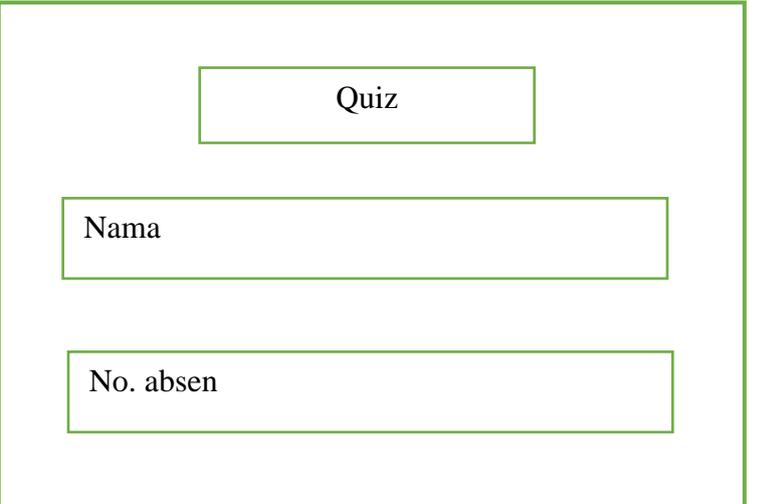
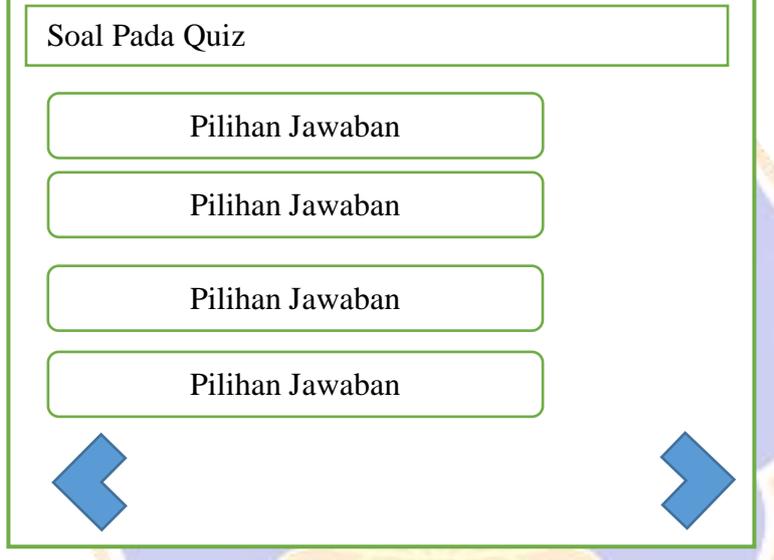
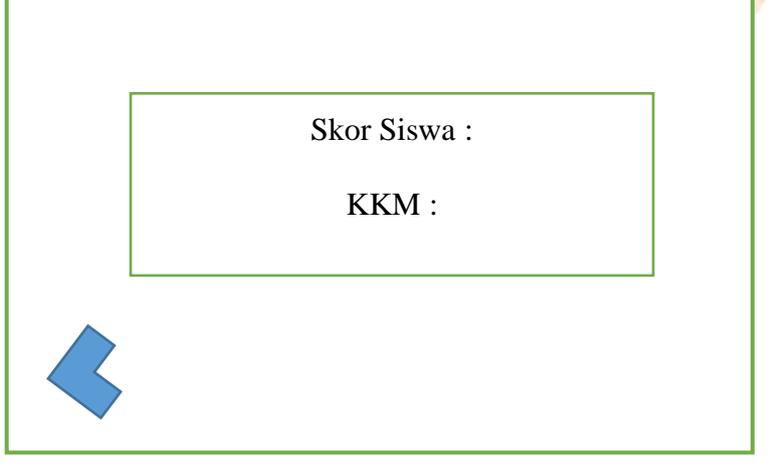


Lampiran 13. Story Board

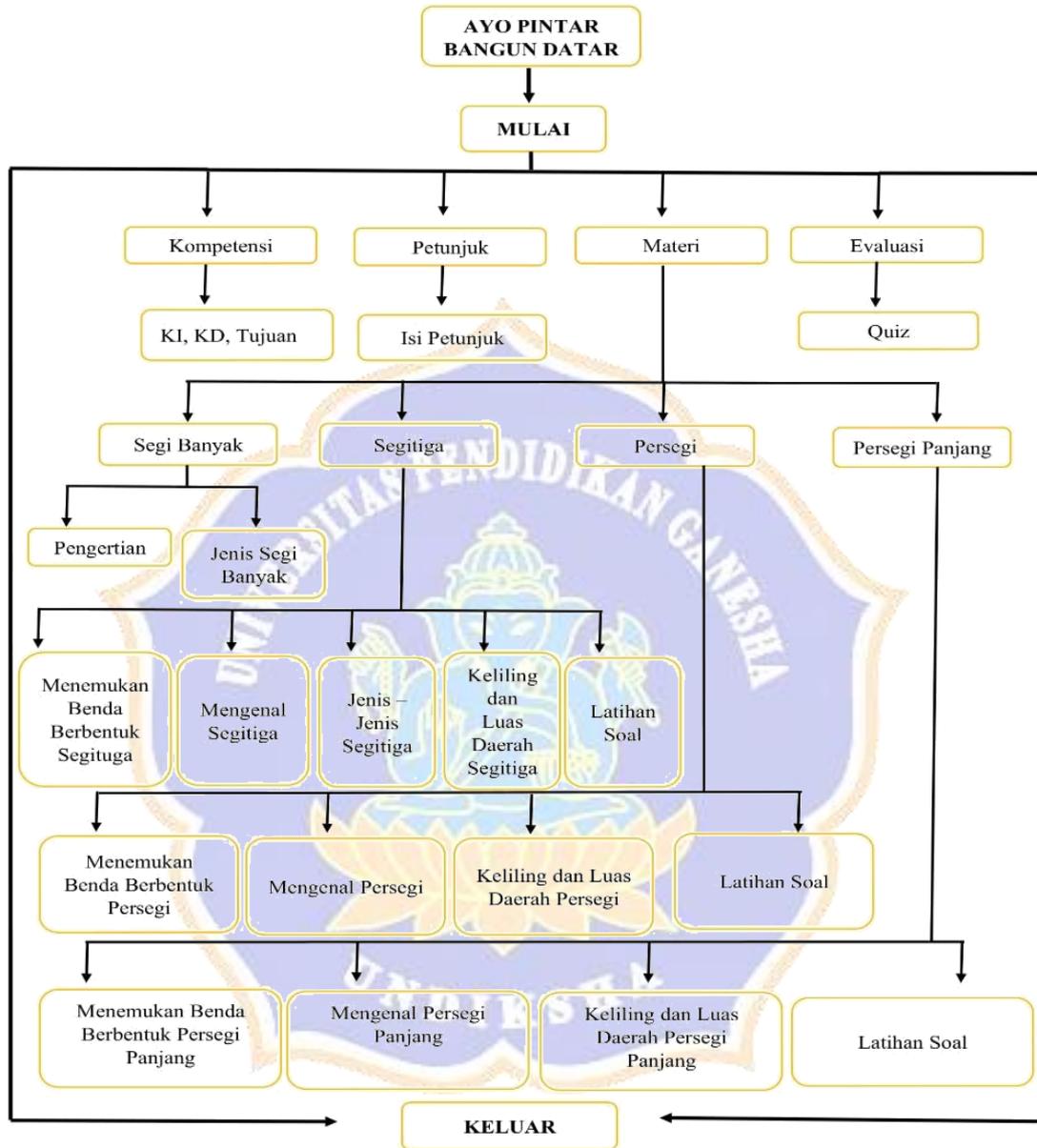
NO	VISUAL	KETERANGAN
1		<p>Scene Pembuka menampilkan nama aplikasi dan tombol untuk memulai aplikasi</p> <p>Background : sekolah dengan dua anak berseragam sekolah</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
2		<p>Pada scene ini ditampilkan pilihan menu yang terdapat pada aplikasi</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
3		<p>Pada scene ini ditampilkan kompetensi yang terdiri dari KI dan KD</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>

4	 <p>The screenshot shows a scene with a white background. At the top left is a red-bordered box labeled 'Tombol Home'. Below it is a large yellow-bordered box labeled 'Tujuan'. At the bottom left is a red arrow pointing left labeled 'Kembali', and at the bottom right is a red arrow pointing right labeled 'Lanjut'. The entire scene is enclosed in a green border.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan kompetensi yang terdiri tujuan</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
5	 <p>The screenshot shows a scene with a white background. At the top left is a red-bordered box labeled 'Tombol Home'. In the center is a green-bordered box labeled 'Petunjuk'. Below it is a large yellow-bordered box labeled 'Isi Petunjuk'. The entire scene is enclosed in a green border.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan petunjuk pemakaian dari tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
6	 <p>The screenshot shows a scene with a white background. At the top left is a red-bordered box labeled 'Tombol'. At the top right is a blue-bordered box labeled 'Tombol'. In the center is a green-bordered box labeled 'Menu Materi'. At the bottom left and right are two yellow-bordered boxes labeled 'Materi'. The entire scene is enclosed in a green border.</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan menu materi yang terdapat pada aplikasi</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>

7		<p>Pada scene ini ditampilkan sajian materi pada aplikasi</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
8		<p>Pada scene ini ditampilkan sajian materi dengan mencari bentuk-bentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari pada aplikasi</p> <p>Background : jalan, ruang tv, ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
9		<p>Pada scene ini ditampilkan latihan soal yang terdapat pada aplikasi</p> <p>Background : ruang kelas</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>

10		<p>Pada scene ini ditampilkan tampilan awal quiz yang terdiri dari nama dan nomor absens siswa</p> <p>Background : putih</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
11		<p>Pada scene ini ditampilkan soal dan pilihan jawaban pada quiz</p> <p>Background : putih</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>
12		<p>Pada scene ini ditampilkan skor yang diperoleh siswa setelah menjawab quiz</p> <p>Background : putih</p> <p>Musik pengiring : Musik Instrumental</p>

Lampiran 14. Flowchart



Lampiran 15. Waktu Pelaksanaan Penelitian

JADWAL UMUM PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	Kegiatan	2020				2021	
		9	10	11	12	1	3
1.	Melakukan Analisis kebutuhan media pembelajaran						
2.	Penyusunan proposal penelitian						
3.	Penyusunan instrumen penelitian						
4.	Pengumpulan data ke lapangan						
5.	Analisis data						
6.	Penyusunan artikel penelitian						
7.	Penyusunan laporan penelitian						
8.	Ujian skripsi						



Lampiran 16. Dokumentasi



