

# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian Di SMPN 14 Denpasar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1439/UN48.11.1/DT/2020  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 3 Nopember 2020

Yth. Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Ni Made Widyanti Dwi Putri  
NIM : 1715051050  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

## Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Penelitian Di SMPN 14 Denpasar



PEMERINTAH KOTA DENPASAR  
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA  
**SMP NEGERI 14 DENPASAR**

NPSN 70002600

Jalan W.R. Supratman No. 224, Denpasar Timur

email: [smp14denpasar@gmail.com](mailto:smp14denpasar@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMER : 421.3/54/SMPN.14/2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Negah Sujani, S.Pd, M.Pd  
NIP : 197602181989022003  
Jabatan : Plt. Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini ;

Nama : Ni Made Widyanti Dwi Putri  
NIM : 1715051050  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII ( Tujuh )

Memang benar Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dari tanggal 27 Oktober 2020 sampai selesai di kelas VII A – VII H SMP Negeri 14 Denpasar.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 11 November 2020

Plt. Kepala SMP Negeri 14 Denpasar



Ni Negah Sujani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197602181989022003

### Lampiran 3. Hasil Wawancara dan Observasi Guru

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar  
Pada Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Mata  
Pelajaran Matematika Materi Segiempat Dan Segitiga Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar  
(Guru)**

Nama : I MADE SUDIARTA, S.Pd

NIP : 196701201990031014

Pertanyaan

1. Apa saja kendala yang anda alami selama proses Kegiatan Belajar Mengajar pada mata pelajaran matematika?  
 Siswa kurang bisa memahami materi pelajaran Matematika karena materinya bersifat abstrak, apalagi saat pandemi dengan pembelajaran online. Interaksi guru dan siswa sangat kurang.
2. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran matematika?  
 Metode yang digunakan pada pembelajaran konvensional yaitu pendekatan saintifik dan Model Problem Based Learning dan Discovery Learning.
3. Selama masa pembelajaran jarak jauh aplikasi apa saja yang anda gunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar mata pelajaran matematika?  
 WhatsApp, Google Classroom dan Zoom.
4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika?  
 Buku paket, buku pengayaan, & buku.
5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran matematika?  
 Lcd proyektor, internet.
6. Apa saja media pembelajaran yang anda gunakan dalam proses pembelajaran matematika?

power point, youtube (Jasany)

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

Belum bisa secara maksimal

8. Menurut anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran matematika?

Sangat perlu untuk meningkatkan pemahaman materi Matematika yg bersifat abstrak.

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran matematika?

Pemahaman konsep-konsep materi matematika bisa lebih mudah di pahami oleh siswa

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran matematika?

Kami sangat mendukung dan mengapresiasi pengembangan konten-konten pembelajaran interaktif untuk mudahnya pemahaman siswa pada konsep-konsep matematika pada situasi pandemi yg akan dilaksanakan PJJ

Denpasar, 10 November 2020.

Guru Mata Pelajaran

*Mada Sudiarta*

1 Mada Sudiarta, S.Pd

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar  
Pada Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Mata  
Pelajaran Matematika Materi Segiempat Dan Segitiga Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar  
(Guru)**

Nama : NI NENGGAH SUJANI . S.Pd. M.Pd

NIP : 196702181989022003

Pertanyaan

1. Apa saja kendala yang anda alami selama proses Kegiatan Belajar Mengajar pada mata pelajaran matematika?  
 selama proses kegiatan belajar mengajar pada saat ini kendala yg dihadapi kesulitan memberikan materi selama pembelajaran jarak jauh terutama pembuatan media pembelajaran berbasis IT
2. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran matematika?  
 Metode yg di gunakan sebelum pembelajaran jarak jauh yaitu pendekatan saintifik dan metode berbasis masalah dan discovery learning
3. Selama masa pembelajaran jarak jauh aplikasi apa saja yang anda gunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar mata pelajaran matematika?  
 google classroom, whatsapp dan zoom
4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika?  
 buku paket dan e-book
5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran matematika?  
 Internet, LCD proyektor
6. Apa saja media pembelajaran yang anda gunakan dalam proses pembelajaran matematika?

power point dan youtube chanel

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

belum sepenuhnya

8. Menurut anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran matematika?

sangat perlu

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran matematika?

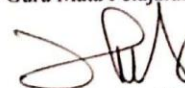
pengetahuan konsep-konsep matematika akan lebih cepat diterima oleh siswa

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran matematika?

saya sangat mengapresiasi jika konten-konten pembelajaran interaktif di kembangkan saat ini terutama di pembelajaran jarak jauh

Denpasar, 10-11-2020

Guru Mata Pelajaran



Ni. Ngr. Sujani S. Pd MPA

## Lampiran 4. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2, 3
		b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 4, 6, 7, 8, 9, 11
		c. Motivasi siswa dalam pembelajaran	5, 10, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Konten pembelajaran	15, 16, 17
		c. Sarana pembelajaran	18, 19, 20





Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik  
**SURAT PENGANTAR ANGKET**

Kepada Yth.

Siswa/i kelas VII

SMPN 14 Denpasar

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, Saya:

Nama : Ni Made Widyanti Dwi Putri

NIM : 1715051050

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar”. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas VII SMPN 14 Denpasar untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Semua pendapat yang telah di berikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar Anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuesioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnyanya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas kelas VII SMPN 14 Denpasar, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

Ni Made Widyanti Dwi Putri  
NIM. 1715051050

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

#### I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

#### II. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>						
1.	Saya senang belajar Matematika.					
2.	Saya kurang mudah memahami setiap materi Matematika.					
3.	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Matematika yang di sampaikan oleh guru saat mengajar.					
4.	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar.					
5.	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi saat mengajar.					

6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.					
7.	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat gambar untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.					
8.	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat video pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran.					
9.	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami.					
10.	Saat belajar saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif agar saya dapat berinteraksi secara langsung dengan media.					
11.	Saya tertarik jika pembelajaran Matematika menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.					
12.	Menurut saya pembelajaran Matematika dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar saya.					
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>						
13.	Mata pelajaran Matematika susah dipahami apabila dijelaskan dengan teori saja.					
14.	Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.					
15.	Saat memberikan materi matematika guru hanya menggunakan konten yang berpedoman pada buku paket.					
16.	Guru tidak pernah menampilkan konten Pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
17.	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-learning</i> yang telah disediakan sekolah.					
18.	Sekolah menyediakan media pembelajaran <i>E-learning</i> yang memadai dalam proses pembelajaran.					
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i>					

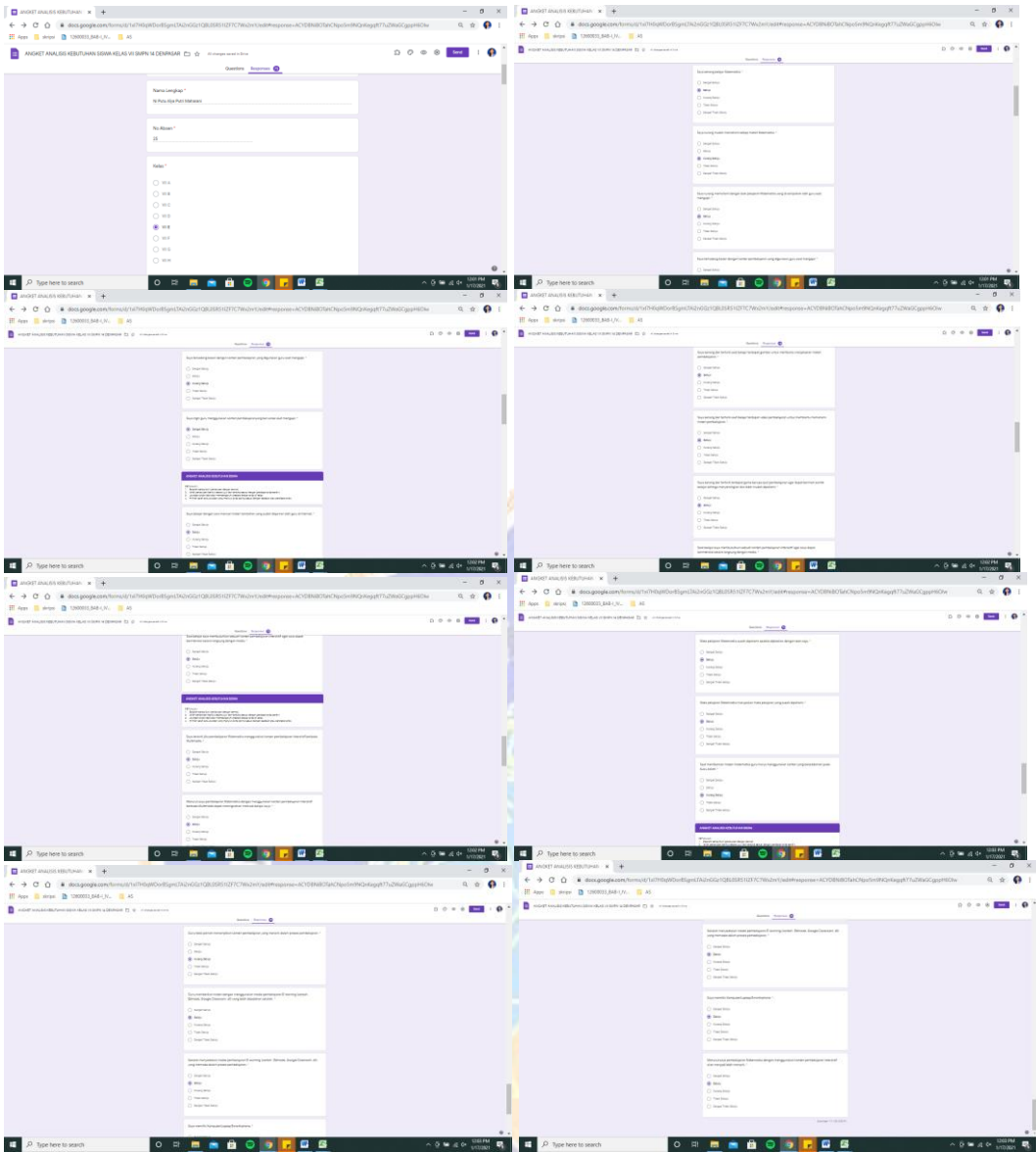
20. Menurut saya pembelajaran Matematika dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					
--	--	--	--	--	--

Denpasar,

Siswa

.....





Lampiran 6. Hasil Angket Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																			Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35						36	37
1	Saya senang belajar Matematika.	4	3	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	15	80	39	0	1
2	Saya kurang memahami setiap materi Matematika.	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	40	75	2	0
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Matematika yang di sampaikan oleh guru saat mengajar.	4	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	5	10	84	39	2	0
4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar.	4	4	3	1	2	4	3	4	2	4	2	1	4	2	4	3	4	2	3	5	3	4	3	2	5	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	10	56	36	14	2
5	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi saat mengajar.	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	90	76	0	0	0
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	35	104	12	0	0
7	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat gambar untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	2	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	88	9	2	0
8	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat video pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran.	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	45	96	9	0	1
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih	4	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	40	96	15	0	0







No	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks (%)	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar Matematika.	15	80	39	0	1	135	73%	Setuju
2	Saya kurang memahami setiap materi Matematika.	5	40	75	2	0	122	66%	Setuju
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Matematika yang di sampaikan oleh guru saat mengajar.	10	84	39	2	0	135	73%	Setuju
4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar.	10	56	36	14	2	118	64%	Setuju
5	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi saat mengajar.	90	76	0	0	0	166	90%	Sangat Setuju
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	35	104	12	0	0	151	82%	Sangat Setuju
7	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat gambar untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.	55	88	9	2	0	154	83%	Sangat Setuju
8	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat video pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran.	45	96	9	0	1	151	82%	Sangat Setuju
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami.	40	96	15	0	0	151	82%	Sangat Setuju
10	Saat belajar saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif agar saya dapat berinteraksi secara langsung dengan media.	20	100	18	4	0	142	77%	Setuju
11	Saya tertarik jika pembelajaran Matematika menggunakan konten pembelajaran interaktif	20	96	21	4	0	141	76%	Setuju

	berbasis Multimedia.								
12	Menurut saya pembelajaran Matematika dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	0	108	30	0	0	138	75%	Setuju
13	Mata pelajaran Matematika susah dipahami apabila dijelaskan dengan teori saja.	65	68	18	2	0	153	83%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	35	64	30	8	0	137	74%	Setuju
15	Saat memberikan materi matematika guru hanya menggunakan konten yang berpedoman pada buku paket.	10	100	27	2	0	139	75%	Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	5	36	51	18	1	111	60%	Setuju
17	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan disekolah	50	92	12	0	0	154	83%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran	30	112	9	0	0	151	82%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smarthphone</i>	60	64	24	2	0	150	81%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Matematika dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	40	104	9	0	0	153	83%	Sangat Setuju

**Keterangan**

Mencari total skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari skor maksimum = (Jumlah responden X Skor tertinggi Likert)  $37 \times 5 = 185$

Nilai Indeks = (Total skor/Skor maksimum) X 100

**Interval Penilaian**

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju Mencari

Indeks 40% - 59,99% : Kurang Tidak Setuju

Indeks 60% - 79,99% : Setuju

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju



### SILABUS PEMBELAJARAN

- Mata Pelajaran** : **Matematika**  
**Kelas** : **VII**  
**Alokasi Waktu** : **5 Jam Pelajaran/Minggu**  
**Kompetensi Inti (KI)** :
- **KI-1 (Spiritual)** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
  - **KI-3 (Soasial)** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
  - **KI-3 (Pengetahuan)** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
  - **KI 4 (Keterampilan)** : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial, dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), pada pembelajaran Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
3.3 Menjelaskan rasio dua besaran (satunya sama dan berbeda) dengan fokus pada faktor skala dan proporsi kecepatan dan debit  4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio dua besaran (satunya sama dan berbeda) dengan focus pada factor skala dan proporsi, kecepatan dan debit.	Perbandingan - Membandingkan dua besaran	3.4.1 Membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan 3.4.2 Menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda  4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio dua besaran (satunya sama dan berbeda)	- Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan konsep rasio atau perbandingan. Misal: peta, denah, maket, foto, komposisi bahan makanan pada resep, campuran minuman, dan komposisi obat pada resep obat	3JP  3JP  4JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Guru Mata Pelajaran matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> <li>Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan</li> <li>Tertulis</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Produk</li> <li>Portofolio</li> </ul>
3.4 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, keuntungan,	Aritmetika Sosial - Harga penjualan dan pembelian - Keuntungan, kerugian, dan impas - Persentase untung dan rugi	3.5.1 Mengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, Persentase, bruto, neto, tara)	- Mencermati kegiatan-kegiatan sehari-hari berkaitan dengan transaksi jual beli, kondisi untung, rugi, dan impas - Mencermati cara menentukan diskon	2JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan</li> <li>Tertulis</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Produk</li> <li>Portofolio</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
4.5 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskon</li> <li>- Pajak</li> <li>- Bruto, tara, dan netto</li> <li>- Bunga tunggal</li> </ul>	<p>3.5.2 Menentukan hubungan antara penjualan, pembelian, untung, dan rugi</p> <p>3.5.3 Menentukan bunga tunggal dan pajak</p> <p>3.5.4 Menentukan hubungan antara bruto, neto, dan tara</p> <p>4.5.1 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara)</p>	<p>dan pajak dari suatu barang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati konteks dalam kehidupan di sekitar yang terkait dengan bruto, neto, dan tara</li> <li>- Mengumpulkan informasi tentang cara melakukan manipulasi aljabar terhadap permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan aritmetika sosial</li> <li>- Menyajikan hasil pembelajaran tentang aritmetika sosial</li> <li>- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan aritmetika sosial</li> </ul>	<p>2JP</p> <p>1JP</p> <p>2JP</p> <p>2JP</p>	<p><i>Buku Guru Mata Pelajaran matematika.</i> Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul>	
3.5 Menganalisis hubungan antar sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal	<p>Garis dan Sudut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Garis</li> <li>- Kedudukan garis</li> <li>- Membagi garis</li> <li>- Perbandingan ruas garis</li> <li>- Pengertian sudut</li> </ul>	<p>3.6.1 Memahami dan menjelaskan hubungan antar garis</p> <p>3.6.2 Menjelaskan kedudukan dua garis (sejajar, berhimpit, berpotongan) melalui benda kongkrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencermati kedudukan dua garis, jenis-jenis sudut, hubungan antar sudut</li> <li>- Mencermati sudut-sudut yang terbentuk dari dua garis yang dipotong oleh garis</li> </ul>	<p>1JP</p> <p>1JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika.</i> Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>• Kementerian Pendidikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan</li> <li>- Tertulis</li> <li>- Unjuk kerja</li> <li>- Penugasan</li> <li>- Produk</li> <li>- Portofolio</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis-jenis sudut</li> <li>- Hubungan antar sudut</li> <li>- Melukis dan sudut</li> </ul>	3.6.3 Membagi garis menjadi beberapa bagian sama panjang.	transversal	1JP	dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Guru Mata Pelajaran matematika.</i> Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul>	
		3.6.4 Mengukur besar sudut dengan busur derajat.	- Mencermati cara melukis dan membagi sudut menggunakan jangka	1JP		
		3.6.5 Menjelaskan perbedaan jenis sudut (siku, lancip, tumpul).	- Menyajikan hasil pembelajaran tentang garis dan sudut	1JP		
		3.6.6 Melukis sudut yang besarnya sama dengan yang diketahui	- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan garis dan sudut	1JP		
		3.6.7 Membagi sudut menjadi dua sama Besar		1JP		
		3.6.8 Menentukan sudut berpelurus dan berpenyiku		1JP		
		3.6.9 Menemukan sifat sudut jika dua garis sejajar dipotong garis transversal		2JP		
		3.6.10 Menggunakan sifat-sifat sudut dan garis untuk menyelesaikan soal.		1JP		
		4.6.1 Menyelesaikan soal sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat sudut yang terjadi jika dua garis sejajar		2JP		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
garis transversal		dipotong oleh garis lain				
3.6 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi,persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	Bangun Datar (Segiempat dan segitiga) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sifat-sifat bangun datar segi empat dan segitiga</li> <li>- Keliling dan luas bangun datar segi empat dan segitiga</li> </ul>	3.7.1 Mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga 3.7.2 Memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang 3.7.3 Memahami sifat, keliling, dan luas persegi 3.7.4 Memahami sifat, keliling, dan luas trapesium 3.7.5 Memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang 3.7. 6 Memahami sifat, keliling, dan luas belah ketupat 3.7. 7 Memahami sifat, keliling, dan luas layang-layang 3.7.8 Menjelaskan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya 3.7.9 Menemukan jenis segitiga berdasarkan sifat-sifatnya 3.7.10 Memahami garis-garis istimewa pada segitiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan informasi tentang rumus keliling dan luas segiempat dan segitiga melalui pengamatan atau eksperimen</li> <li>- Mengumpulkan informasi tentang cara menaksir luas bangun datar tidak beraturan menggunakan pendekatan luas segiempat dan segitiga</li> <li>- Menyajikan hasil pembelajaran tentang segiempat dan segitiga</li> <li>- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan segiempat dan segitiga</li> </ul>	1JP 2JP 2JP 2JP 2JP 2JP 2JP 1JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Guru Mata Pelajaran matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> <li>• Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan</li> <li>- Tertulis</li> <li>- Unjuk kerja</li> <li>- Penugasan</li> <li>- Produk</li> <li>- Portofolio</li> </ul>



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga		3.7.11 Memahami keliling dan luas segitiga 4.7. 1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segiempat dan segitiga		1JP 2JP 5JP		
3.8 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajiannya (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran) 4.8 Menyajikan dan menafsirkan	Penyajian Data: - Jenis data - Tabel - Diagram garis - Diagram batang - Diagram lingkaran	3.8.1 Mengenal data dalam kehidupan sehari-hari 3.8.2 Memahami cara mengumpulkan data 3.8.3 Mengolah data  4.8.1 Menyajikan data dalam bentuk diagram batang, diagram garis,	- Mencermati penyajian data tentang informasi di sekitar yang disajikan dengan tabel, ataupun diagram dari berbagai sumber media. Misal: koran, majalah, dan televisi  - Mencermati cara penyajian data dalam bentuk tabel, diagram	1 JP  1 JP 2 JP  2 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. <i>Buku Guru Mata Pelajaran matematika</i>. Jakarta: Kementerian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan</li> <li>Tertulis</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Produk</li> <li>Portofolio</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
<p>data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran</p>		<p>dan diagram lingkaran 4.8.3 Menafsirkan diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran</p>	<p>garis, diagram batang, dan diagram lingkaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan informasi tentang jenis data yang sesuai untuk disajikan dalam bentuk bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran</li> <li>- Mengumpulkan informasi tentang cara menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran</li> <li>- Menyajikan hasil pembelajaran tentang penyajian data dalam bentuk tabel, diagram batang, garis, dan lingkaran</li> <li>- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penyajian data dalam bentuk tabel, diagram batang, garis, dan lingkaran</li> </ul>	<p>2 JP</p>	<p>Pendidikan dan Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul>	

## Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMP Negeri 14 Denpasar  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan 3 Jam Pelajaran (@40 Menit)

<b>Mata Pelajaran</b>	Matematika	
<b>Kelas/Semester</b>	VII/2	
<b>Alokasi Waktu</b>	3 JP	
Persiapan Pembelajaran	<b>Informasi Pembelajaran</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat grup kelas melalui media <i>online</i> (<i>whatsapp dan google classroom</i>) dan memastikan anggota grup telah bergabung secara keseluruhan.</li> <li>Penyampaian materi/penugasan melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI untuk memudahkan siswa belajar secara daring, bahan ajar/tugas tidak perlu mengejar target kurikulum agar siswa tidak merasa terbebani.</li> <li>Membuat kesepakatan terkait kehadiran, pengumpulan hasil kerja melalui media daring yang disepakati (<i>whatsapp dan google classroom</i>).</li> <li>Memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protokol kesehatan ketika berada diluar rumah.</li> </ol>	
Tujuan Pembelajaran	<b>KD 3</b>	<b>KD 4</b>
	3.7 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi,persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga
	3.7.1 Mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga 3.7.2 Memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang	4.7.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat atau rumus dari persegi panjang
<b>Strategi/Aktifitas Pembelajaran</b>		
Model : <i>Problem Based Learning</i>	<b>Langkah Pembelajaran :</b>	
Media: <i>Browser Whatsapp Google Classroom</i>	<b>A. Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui media daring (<i>whatsapp dan google classroom</i>), mengucapkan salam, berdoa, mengecek kesehatan siswa, memotivasi pentingnya belajar di rumah.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol> <b>B. Kegiatan Inti</b>	
Sumber Belajar: 1. Konten Pembelajaran Interaktif KIPATI 2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: Kementerian	Orientasi peserta didik pada masalah <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan permasalahan terkait mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik memperhatikan permasalahan yang diberikan guru terkait mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> </ol> Mengorganisasi peserta didik untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dari permasalahan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik mengidentifikasi permasalahan terkait mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang.</li> </ol> Membimbing pengalaman individual/kelompok	

Pendidikan dan Kebudayaan. 3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Guru Mata Pelajaran matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 4. Internet	5 Guru memotivasi peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif KIPATI melalui <i>Google Classroom</i> . 6 Guru memberikan bantuan kepada peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik 7 Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 8. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan permasalahan kemudian menyampaikan secara tertulis/lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang melalui <i>Google Classroom</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 9. Guru mengarahkan peserta didik menganalisis dengan memahami video pembelajaran terkait mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga dan memahami sifat, keliling, dan luas persegi panjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI. 10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD berupa quiz melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI. 11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi. <b>C. Penutup</b> 1. Guru menyimpulkan materi. 2. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya secara daring. 3. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini dan mengakhiri dengan berdoa.	
<b>Asesmen/Penilaian</b>		
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian
Sikap	Observasi	Cermat, Disiplin, Jujur, Percaya Diri dan Santun
Pengetahuan	Penugasan Tes Tertulis	Tugas pada bahan ajar Tes Kompetensi Online
Keterampilan	Proyek	Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas persegi panjang

Mengetahui  
Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Denpasar, 9 Maret 2021  
Guru Mata Pelajaran

Ni Nengah Sujani, S.Pd.,M.Pd.  
NIP.196702181989022003

I Made Sudiarta, S.Pd  
NIP. 19670120190031014

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 14 Denpasar  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan 2 Jam Pelajaran (@40 Menit)

<b>Mata Pelajaran</b>	Matematika	
<b>Kelas/Semester</b>	VII/2	
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP	
Persiapan Pembelajaran	<b>Informasi Pembelajaran</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat grup kelas melalui media <i>online</i> (<i>whatsapp dan google classroom</i>) dan memastikan anggota grup telah bergabung secara keseluruhan.</li> <li>Penyampaian materi/penugasan melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI untuk memudahkan siswa belajar secara daring, bahan ajar/tugas tidak perlu mengejar target kurikulum agar siswa tidak merasa terbebani.</li> <li>Membuat kesepakatan terkait kehadiran, pengumpulan hasil kerja melalui media daring yang disepakati (<i>whatsapp dan google classroom</i>).</li> <li>Memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protokol kesehatan ketika berada diluar rumah.</li> </ol>	
Tujuan Pembelajaran	<b>KD 3</b>	<b>KD 4</b>
	3.7 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi,persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga
	3.7.3 Memahami sifat, keliling, dan luas persegi	4.7.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat atau rumus dari persegi
<b>Strategi/Aktifitas Pembelajaran</b>		
Model : <i>Problem Based Learning</i>	<b>Langkah Pembelajaran :</b>	
Media: <i>Browser</i> <i>Whatsapp</i> <i>Google Classroom</i>	<b>A. Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui media daring (<i>whatsapp dan google classroom</i>), mengucapkan salam, berdoa, mengecek kesehatan siswa, memotivasi pentingnya belajar di rumah.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol> <b>B. Kegiatan Inti</b>	
Sumber Belajar: 1. Konten Pembelajaran Interaktif KIPATI 2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: Kementerian	Orientasi peserta didik pada masalah <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas persegi melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik memperhatikan permasalahan yang diberikan guru terkait memahami sifat, keliling, dan luas persegi melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> </ol> Mengorganisasi peserta didik untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dari permasalahan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas persegi melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik melakukan indentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas persegi.</li> </ol> Membimbing pengalaman individual/kelompok <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memotivasi peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif melalui <i>Google Classroom</i>.</li> </ol>	

Pendidikan dan Kebudayaan. 3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Guru Mata Pelajaran matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 4. Internet	6. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik 7. Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang memahami sifat, keliling, dan luas persegi. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 8. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan permasalahan kemudian menyampaikan secara tertulis/lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan memahami sifat, keliling, dan luas persegi melalui <i>Google Classroom</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 9. Guru mengarahkan peserta didik menganalisis dengan memahami video pembelajaran terkait memahami sifat, keliling, dan luas persegi melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI 10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD berupa quiz melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI 11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi. <b>C. Penutup</b> 1. Guru menyimpulkan materi.	
Alat dan Bahan: 1. Hp/ Laptop/ Komputer 2. Alat Tulis	2. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya secara daring. 3. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini dan mengakhiri dengan berdoa.	
<b>Asesmen/Penilaian</b>		
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian
Sikap	Observasi	Cermat, Disiplin, Jujur, Percaya Diri dan Santun
Pengetahuan	Penugasan Tes Tertulis	Tugas pada bahan ajar Tes Kompetensi Online
Keterampilan	Proyek	Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas persegi

Mengetahui  
 Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Denpasar, 9 Maret 2021  
 Guru Mata Pelajaran

Ni Nengah Sujani, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP.196702181989022003

I Made Sudiarta, S.Pd  
 NIP. 196701201990031014

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 14 Denpasar  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan 2 Jam Pelajaran (@40 Menit)

<b>Mata Pelajaran</b>	Matematika	
<b>Kelas/Semester</b>	VII/2	
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP	
Persiapan Pembelajaran	<b>Informasi Pembelajaran</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat grup kelas melalui media <i>online</i> (<i>whatsapp dan google classroom</i>) dan memastikan anggota grup telah bergabung secara keseluruhan.</li> <li>Penyampaian materi/pengulasan melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI untuk memudahkan siswa belajar secara daring, bahan ajar/tugas tidak perlu mengejar target kurikulum agar siswa tidak merasa terbebani.</li> <li>Membuat kesepakatan terkait kehadiran, pengumpulan hasil kerja melalui media daring yang disepakati (<i>whatsapp dan google classroom</i>).</li> <li>Memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protokol kesehatan ketika berada diluar rumah.</li> </ol>	
Tujuan Pembelajaran	<b>KD 3</b>	<b>KD 4</b>
	3.7 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi,persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga
	3.7.4 Memahami sifat, keliling, dan luas trapesium	4.7.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat atau rumus dari trapesium
<b>Strategi/Aktifitas Pembelajaran</b>		
Model : <i>Problem Based Learning</i>	<b>Langkah Pembelajaran :</b>	
Media: <i>Browser</i> <i>Whatsapp</i> <i>Google Classroom</i>	<b>A. Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui media daring (<i>whatsapp dan google classroom</i>), mengucapkan salam, berdoa, mengecek kesehatan siswa, memotivasi pentingnya belajar di rumah.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol> <b>B. Kegiatan Inti</b>	
Sumber Belajar: <ol style="list-style-type: none"> <li>Konten Pembelajaran Interaktif KIPATI</li> <li>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: Kementerian</li> </ol>	Orientasi peserta didik pada masalah <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas trapesium melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik memperhatikan permasalahan yang diberikan guru terkait memahami sifat, keliling, dan luas trapesium melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> </ol> Mengorganisasi peserta didik untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dari permasalahan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas trapesium melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik melakukan indentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas trapesium.</li> </ol> Membimbing pengalaman individual/kelompok <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memotivasi peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif melalui <i>Google Classroom</i>.</li> </ol>	

Pendidikan dan Kebudayaan. 3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Guru Mata Pelajaran matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 4. Internet	6. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik 7. Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang memahami sifat, keliling, dan luas trapesium. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 8. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan permasalahan kemudian menyampaikan secara tertulis/lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan memahami sifat, keliling, dan luas trapesium melalui <i>Google Classroom</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 9. Guru mengarahkan peserta didik menganalisis dengan memahami video pembelajaran terkait memahami sifat, keliling, dan luas trapesium melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI 10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD berupa quiz melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI 11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi. <b>C. Penutup</b> 1. Guru menyimpulkan materi. 2. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya secara daring. 3. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini dan mengakhiri dengan berdoa.
Alat dan Bahan:	
1. Hp/ Laptop/ Komputer 2. Alat Tulis	
<b>Asesmen/Penilaian</b>	
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian
Sikap	Observasi
Pengetahuan	Penugasan Tes Tertulis
Keterampilan	Proyek
	Keterangan Penilaian
	Cermat, Disiplin, Jujur, Percaya Diri dan Santun
	Tugas pada bahan ajar Tes Kompetensi Online Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas trapesium

Mengetahui  
 Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Denpasar, 9 Maret 2021  
 Guru Mata Pelajaran

Ni Nengah Sujani, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP.196702181989022003

I Made Sudiarta, S.Pd  
 NIP. 196701201990031014



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 14 Denpasar  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan 2 Jam Pelajaran (@40 Menit)

<b>Mata Pelajaran</b>	Matematika	
<b>Kelas/Semester</b>	VII/2	
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP	
Persiapan Pembelajaran	<b>Informasi Pembelajaran</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat grup kelas melalui media <i>online</i> (<i>whatsapp dan google classroom</i>) dan memastikan anggota grup telah bergabung secara keseluruhan.</li> <li>Penyampaian materi/penugasan melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI untuk memudahkan siswa belajar secara daring, bahan ajar/tugas tidak perlu mengejar target kurikulum agar siswa tidak merasa terbebani.</li> <li>Membuat kesepakatan terkait kehadiran, pengumpulan hasil kerja melalui media daring yang disepakati (<i>whatsapp dan google classroom</i>).</li> <li>Memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protokol kesehatan ketika berada diluar rumah.</li> </ol>	
Tujuan Pembelajaran	<b>KD 3</b>	<b>KD 4</b>
	3.7 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi,persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajaran genjang , trapesium, dan layang-layang) dan segitiga
	3.7.5 Memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang	4.7.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat atau rumus dari jajaran genjang
<b>Strategi/Aktifitas Pembelajaran</b>		
Model : <i>Problem Based Learning</i>	<b>Langkah Pembelajaran :</b>	
Media: <i>Browser</i> <i>Whatsapp</i> <i>Google Classroom</i>	<b>A. Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui media daring (<i>whatsapp dan google classroom</i>), mengucapkan salam, berdoa, mengecek kesehatan siswa, memotivasi pentingnya belajar di rumah.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol> <b>B. Kegiatan Inti</b>	
Sumber Belajar: 1. Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika.	Orientasi peserta didik pada masalah <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik memperhatikan permasalahan yang diberikan guru terkait memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> </ol> Mengorganisasi peserta didik untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dari permasalahan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI.</li> <li>Peserta didik melakukan indentifikasi permasalahan terkait memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang.</li> </ol> Membimbing pengalaman individual/kelompok <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memotivasi peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif melalui <i>Google Classroom</i>.</li> </ol>	

<p>Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Guru Mata Pelajaran matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</p> <p>4. Internet</p>	<p>6. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik secara individu dalam diskusi kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik</p> <p>7. Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>8. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan permasalahan kemudian menyampaikan secara tertulis/lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang melalui <i>Google Classroom</i></p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>9. Guru mengarahkan peserta didik menganalisis dengan memahami video pembelajaran terkait memahami sifat, keliling, dan luas jajaran genjang melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI</p> <p>10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD berupa quiz melalui konten pembelajaran interaktif KIPATI</p> <p>11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi.</p> <p><b>C. Penutup</b></p> <p>1. Guru menyimpulkan materi.</p> <p>2. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya secara daring.</p> <p>3. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini dan mengakhiri dengan berdoa.</p>	
<p>Alat dan Bahan:</p> <p>1. Hp/ Laptop/ Komputer</p> <p>2. Alat Tulis</p>		
<b>Asesmen/Penilaian</b>		
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian
Sikap	Observasi	Cermat, Disiplin, Jujur, Percaya Diri dan Santun
Pengetahuan	Penugasan Tes Tertulis	Tugas pada bahan ajar Tes Kompetensi Online
Keterampilan	Proyek	Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas jajaran genjang

Mengetahui  
Kepala SMP Negeri 14 Denpasar

Denpasar, 9 Maret 2021  
Guru Mata Pelajaran

Ni Nengah Sujani, S.Pd.,M.Pd.  
NIP.196702181989022003

I Made Sudiarta, S.Pd  
NIP. 196701201990031014

## Lampiran 9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

## LKPD Sikap

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**Menentukan Sifat, Luas dan Keliling Persegi Panjang**

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan  
 b. Waktu Penilaian : Selama Pembelajaran dan saat diskusi  
 c. Kelas : VII...

Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP																			
		CERMAT				DISIPLIN				JUJUR				PERCAYA DIRI				SANTUN			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

**Keterangan :**

No.	Indikator cermat	Penilaian cermat
1.	Mengerjakan tugas / soal dengan teliti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Mengerjakan sesuatu dengan hati – hati	
3.	Menganalisa masalah dengan baik	
4.	Bertanya dan menjawab dengan menggunakan sumber digital maupun non digital yang benar	

No.	Indikator disiplin	Penilaian disiplin
1.	Datang Tepat Waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah	
3.	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	
4.	Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar	

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan soal/tugas	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator muncul Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul Skor 3 jika 5 indikator muncul Skor 4 jika 6 indikator muncul
2.	Tidak menyalin karya orang lain	
3.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu dengan jujur	
4.	Melaporkan barang yang ditemukan	
5.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	
6.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	

No.	Indikator Percaya Diri	Penilaian Percaya Diri
1.	Mampu melakukan presentasi di depan umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 (Kurang)</li> <li>• 2 (Cukup)</li> <li>• 3 (Baik)</li> <li>• 4 (Sangat Baik)</li> </ul>
2.	Berani bertanya	
3.	mengemukakan pendapat/ ide	
4.	menjawab pertanyaan jelas	

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika terpenuhi satu indikator</li> <li>• Skor 2 jika terpenuhi dua indikator</li> <li>• Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator</li> <li>• Skor 4 jika terpenuhi semua indikator</li> </ul>
2.	Menggunakan ungkapan dengan sopan	
3.	Mengekspresikan wajah yang ceria	
4.	Berperilaku sesuai tata karma	

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

LKPD Sikap

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**Menentukan Sifat, Luas dan Keliling Persegi**

- a Teknik Penilaian : Pengamatan  
 b Waktu Penilaian : Selama Pembelajaran dan saat diskusi  
 c Kelas : VII...

Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP																			
		CERMAT				DISIPLIN				JUJUR				PERCAYA DIRI				SANTUN			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

**Keterangan :**

No.	Indikator cermat	Penilaian cermat
1.	Mengerjakan tugas / soal dengan teliti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Mengerjakan sesuatu dengan hati – hati	
3.	Menganalisa masalah dengan baik	
4.	Bertanya dan menjawab dengan menggunakan sumber digital maupun non digital yang benar	

No.	Indikator disiplin	Penilaian disiplin
1.	Datang Tepat Waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah	
3.	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	
4.	Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar	

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator

	soal/tugas	muncul
2.	Tidak menyalin karya orang lain	Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul
3.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu dengan jujur	muncul
4.	Melaporkan barang yang ditemukan	Skor 3 jika 5 indikator muncul
5.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	Skor 4 jika 6 indikator muncul
6.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	

No.	Indikator Percaya Diri	Penilaian Percaya Diri
1.	Mampu melakukan presentasi di depan umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 (Kurang)</li> <li>• 2 (Cukup)</li> <li>• 3 (Baik)</li> <li>• 4 (Sangat Baik)</li> </ul>
2.	Berani bertanya	
3.	mengemukakan pendapat/ ide	
4.	menjawab pertanyaan jelas	

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika terpenuhi satu indikator</li> <li>• Skor 2 jika terpenuhi dua indikator</li> <li>• Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator</li> <li>• Skor 4 jika terpenuhi semua indikator</li> </ul>
2.	Menggunakan ungkapan dengan sopan	
3.	Mengekspresikan wajah yang ceria	
4.	Berperilaku sesuai tata karma	

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

LKPD Sikap

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**Menentukan Sifat, Luas dan Keliling Trapesium**

- a Teknik Penilaian : Pengamatan  
 b Waktu Penilaian : Selama Pembelajaran dan saat diskusi  
 c Kelas : VII...

Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP																			
		CERMAT				DISIPLIN				JUJUR				PERCAYA DIRI				SANTUN			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

**Keterangan :**

No.	Indikator cermat	Penilaian cermat
1.	Mengerjakan tugas / soal dengan teliti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Mengerjakan sesuatu dengan hati – hati	
3.	Menganalisa masalah dengan baik	
4.	Bertanya dan menjawab dengan menggunakan sumber digital maupun non digital yang benar	

No.	Indikator disiplin	Penilaian disiplin
1.	Datang Tepat Waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah	
3.	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	
4.	Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar	

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator

	soal/tugas	muncul
2.	Tidak menyalin karya orang lain	Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul
3.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu dengan jujur	muncul
4.	Melaporkan barang yang ditemukan	Skor 3 jika 5 indikator muncul
5.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	Skor 4 jika 6 indikator muncul
6.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	

No.	Indikator Percaya Diri	Penilaian Percaya Diri
1.	Mampu melakukan presentasi di depan umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 (Kurang)</li> <li>• 2 (Cukup)</li> <li>• 3 (Baik)</li> <li>• 4 (Sangat Baik)</li> </ul>
2.	Berani bertanya	
3.	mengemukakan pendapat/ ide	
4.	menjawab pertanyaan jelas	

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika terpenuhi satu indikator</li> <li>• Skor 2 jika terpenuhi dua indikator</li> <li>• Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator</li> <li>• Skor 4 jika terpenuhi semua indikator</li> </ul>
2.	Menggunakan ungkapan dengan sopan	
3.	Mengekspresikan wajah yang ceria	
4.	Berperilaku sesuai tata karma	

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



LKPD Sikap

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**Menentukan Sifat, Luas dan Keliling Jajaran genjang**

- a Teknik Penilaian : Pengamatan  
 b Waktu Penilaian : Selama Pembelajaran dan saat diskusi  
 c Kelas : VII...

Berikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP																			
		CERMAT				DISIPLIN				JUJUR				PERCAYA DIRI				SANTUN			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

**Keterangan :**

No.	Indikator cermat	Penilaian cermat
1.	Mengerjakan tugas / soal dengan teliti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Mengerjakan sesuatu dengan hati – hati	
3.	Menganalisa masalah dengan baik	
4.	Bertanya dan menjawab dengan menggunakan sumber digital maupun non digital yang benar	

No.	Indikator disiplin	Penilaian disiplin
1.	Datang Tepat Waktu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 2 jika 2 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 3 jika 3 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> <li>• Skor 4 jika 4 indikator kosisten ditunjukkan peserta didik</li> </ul>
2.	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah	
3.	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	
4.	Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar	

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
-----	---------------------	---------------------



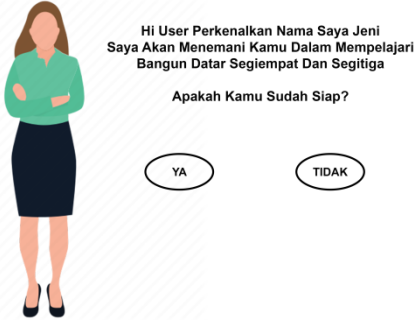
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan soal/tugas	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator muncul Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul Skor 3 jika 5 indikator muncul Skor 4 jika 6 indikator muncul
2.	Tidak menyalin karya orang lain	
3.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu dengan jujur	
4.	Melaporkan barang yang ditemukan	
5.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	
6.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	

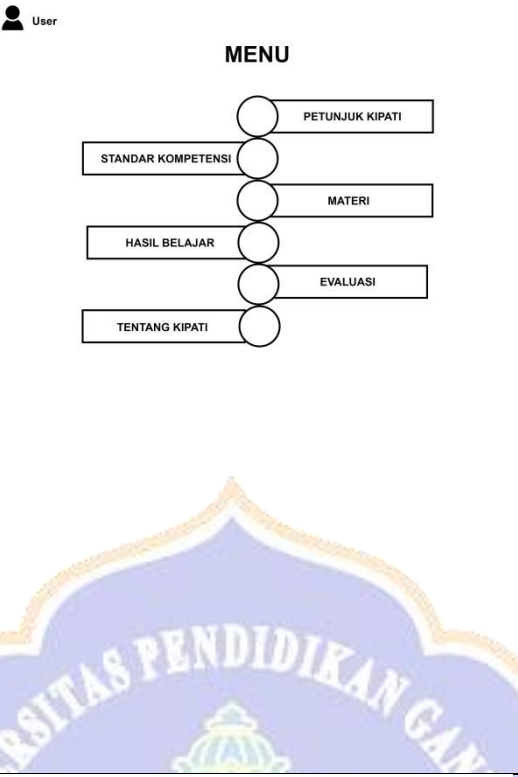


No.	Indikator Percaya Diri	Penilaian Percaya Diri
1.	Mampu melakukan presentasi di depan umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 (Kurang)</li> <li>• 2 (Cukup)</li> <li>• 3 (Baik)</li> <li>• 4 (Sangat Baik)</li> </ul>
2.	Berani bertanya	
3.	mengemukakan pendapat/ ide	
4.	menjawab pertanyaan jelas	

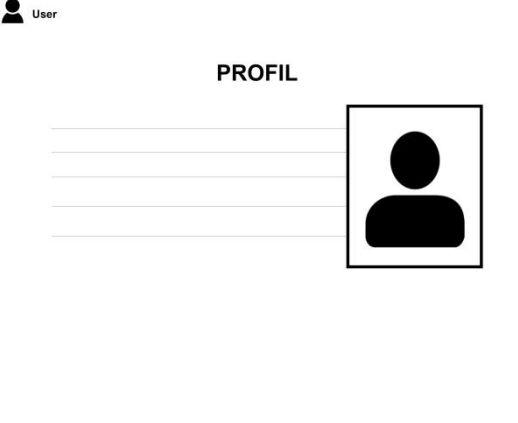
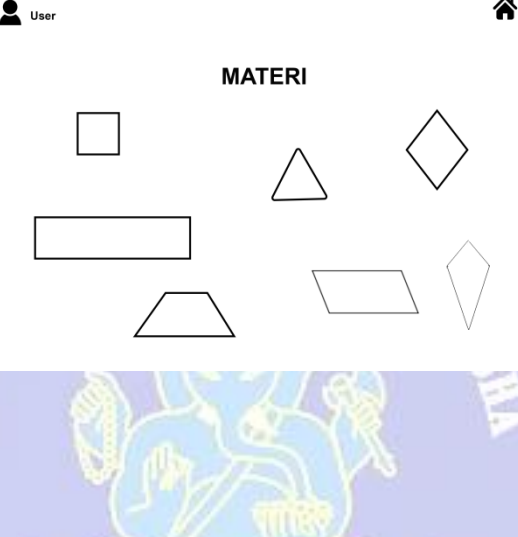
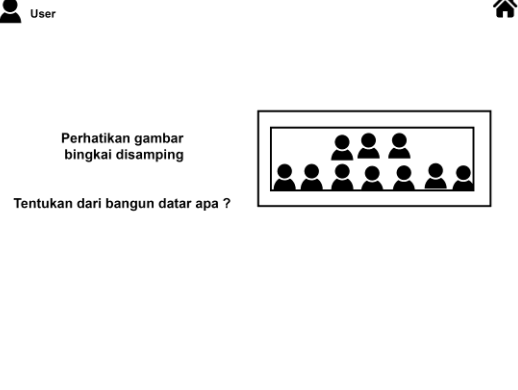
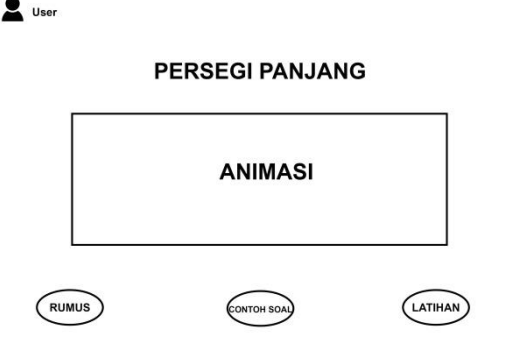
No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 1 jika terpenuhi satu indikator</li> <li>• Skor 2 jika terpenuhi dua indikator</li> <li>• Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator</li> <li>• Skor 4 jika terpenuhi semua indikator</li> </ul>
2.	Menggunakan ungkapan dengan sopan	
3.	Mengekspresikan wajah yang ceria	
4.	Berperilaku sesuai tata karma	


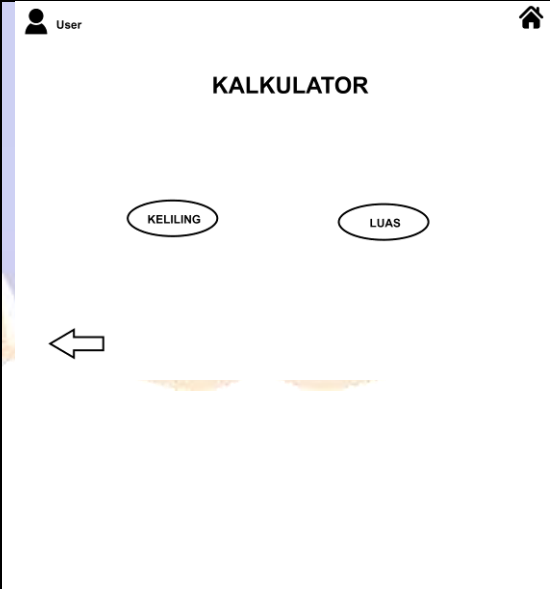
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

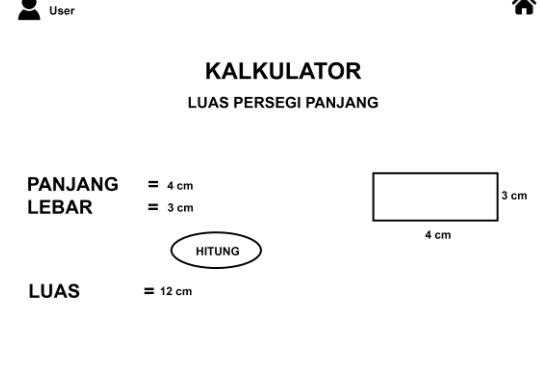


Lampiran 10. Rancangan *Interface* Konten Pembelajaran Interaktif

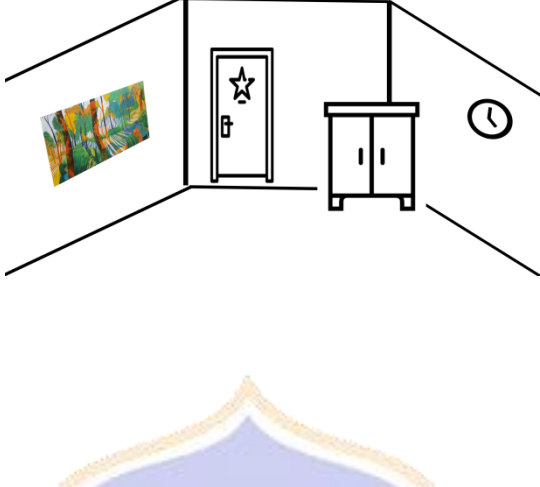
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
1	Tampilan Halaman Video <i>Opening</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan awal yang berisikan video opening</li> <li>• Audio : Musik Instrumen</li> </ul>
2	Tampilan Halaman <i>Login</i>	 <p style="text-align: center;"><b>SELAMAT DATANG</b> <b>KIPATI</b> Konten Interaktif Segiempat dan Segitiga Ketikan Nama Anda <input type="text" value="User"/></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan awal pengguna diminta untuk mengetikkan nama kemudian Klik tombol START</li> <li>• Audio : Narasi</li> </ul>
3	Tampilan Halaman Awal	 <p style="text-align: center;">Hi User Perkenalkan Nama Saya Jeni Saya Akan Menemani Kamu Dalam Mempelajari Bangun Datar Segiempat Dan Segitiga Apakah Kamu Sudah Siap?</p> <p style="text-align: center;">YA      TIDAK</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan awal untuk memastikan pengguna siap untuk memulai pembelajaran</li> </ul>

<p>4</p>	<p>Tampilan Halaman Menu</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan menu dari konten pembelajaran interaktif yang berisikan enam menu yaitu Petunjuk KIPATI, Standar Kompetensi, Materi, Hasil Belajar, Evaluasi, dan Tentang KIPATI.</li> </ul>
<p>6</p>	<p>Tampilan Halaman Menu Petunjuk KIPATI</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini berisikan petunjuk penggunaan KIPATI</li> </ul>
<p>6</p>	<p>Tampilan Halaman Standar Kompetensi</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan menu Standar Kompetensi yang berisikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan peta konsep</li> </ul>

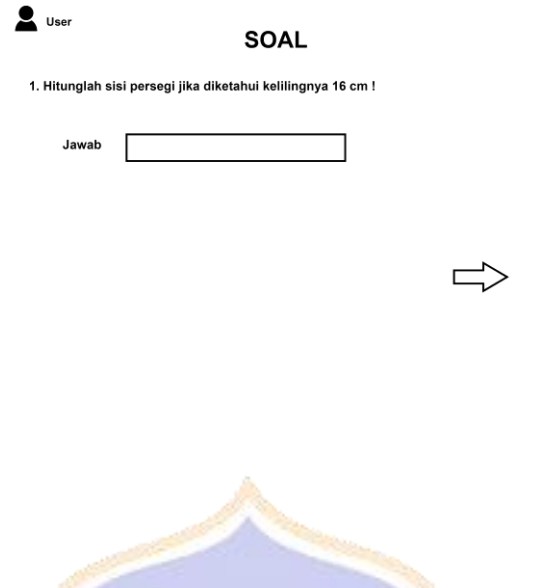
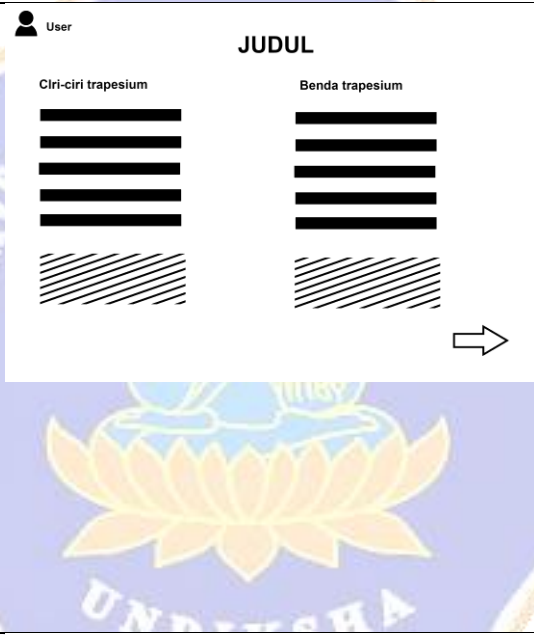

7	Tampilan Halaman Menu Tentang KIPATI		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan menu Standar Kompetensi yang berisikan profil pengembang dan referensi</li> </ul>
8	Tampilan Halaman Menu Materi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan menu Materi pengguna diminta untuk memilih materi yang ingin dipelajari berdasarkan ikon yang tersedia</li> </ul>
9	Tampilan Halaman Penjelasan Materi Segiempat & Segitiga		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman penjelasan materi yaitu pengguna diminta mengidentifikasi masalah</li> </ul>
10	Tampilan Halaman Penjelasan Materi Segiempat & Segitiga (Video Pembelajaran)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : - Halaman ini merupakan tampilan halaman penjelasan materi yang berisikan animasi</li> </ul>

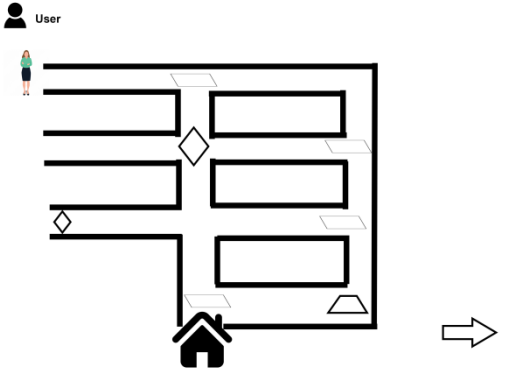
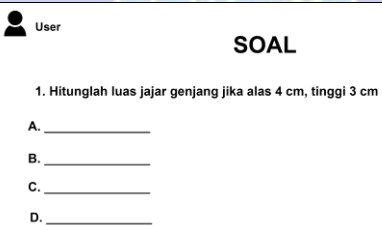
			<p>penjelasan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat tombol Rumus, Contoh Soal, dan Latihan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio : Narasi</li> </ul>
11	Tampilan Halaman Rumus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini akan ditampilkan apabila pengguna meng-klik tombol rumus pada halaman materi. Pada halaman ini berisikan ikon kalkulator</li> </ul>
12	Tampilan Halaman Kalkulator		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini akan ditampilkan apabila pengguna meng-klik Ikon Kalkulator pada halaman rumus dan halaman ini berisikan tombol luas dan keliling</li> </ul>

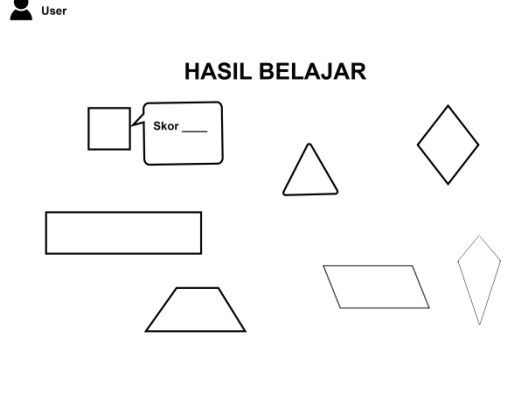
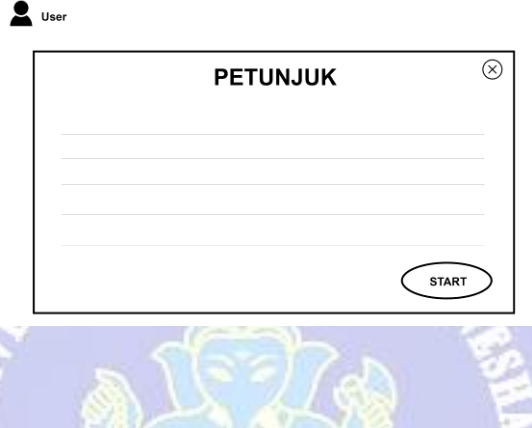
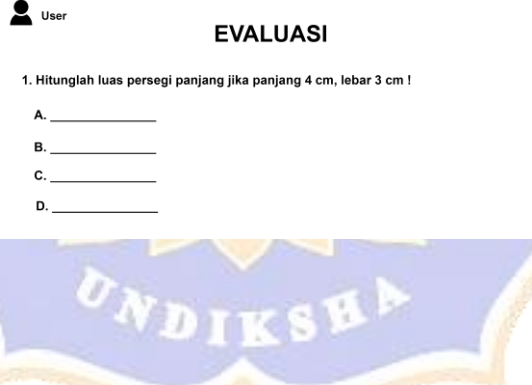
13	Tampilan Halaman Kalkulator	 <p>       User <span style="float: right;">Home</span>  <b>KALKULATOR</b>        LUAS PERSEGI PANJANG          PANJANG = 4 cm        LEBAR = 3 cm          LUAS = 12 cm        HITUNG     </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman kalkulator pengguna dapat menghitung dan mengamati</li> </ul>
14	Tampilan Halaman Contoh Soal	 <p>       User <span style="float: right;">Home</span>  <b>CONTOH SOAL</b>        1. Hitunglah sisi persegi jika diketahui kelilingnya 16 cm !          PEMBAHASAN     </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini akan ditampilkan apabila pengguna meng-klik tombol contoh soal pada halaman materi.</li> </ul>
15	Tampilan Halaman Petunjuk Quiz	 <p>       User <span style="float: right;">Home</span>  <b>PETUNJUK</b>        START     </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini akan ditampilkan apabila pengguna meng-klik tombol latihan pada halaman materi. Pada halaman ini menjelaskan petunjuk quiz</li> <li>• Audio : Narasi</li> </ul>

<p>16</p>	<p>Tampilan Halaman Quiz</p>	<p>User</p> <p style="text-align: center;"><b>JUDUL</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman quiz untuk materi persegi panjang, pengguna diminta untuk mencari benda berbentuk persegi panjang</li> </ul>																		
<p>17</p>	<p>Tampilan Halaman Quiz</p>	<p>User</p> <p style="text-align: center;"><b>SOAL</b></p> <p>1. Hitunglah luas persegi panjang jika panjang 4 cm, lebar 3 cm !</p> <p>A. _____</p> <p>B. _____</p> <p>C. _____</p> <p>D. _____</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan lanjutan dari quiz untuk materi persegi panjang. Apabila pengguna menemukan benda maka akan muncul soal</li> </ul>																		
<p>18</p>	<p>Tampilan Halaman Quiz</p>	<p>User</p> <p style="text-align: center;"><b>JUDUL</b></p> <p>Pilihlah kriteria yang tergolong kedalam ciri-ciri bangun persegi dan pilihlah benda yang tergolong dalam bangun persegi !</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">➔</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman quiz untuk materi persegi, pengguna diminta untuk memilih ciri-ciri persegi dan benda persegi</li> </ul>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																



19	Tampilan Halaman Quiz		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan lanjutan dari quiz untuk materi persegi. Apabila pengguna berhasil pada tahap sebelumnya maka akan dirahkan ke soal</li> </ul>
20	Tampilan Halaman Quiz		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman quiz untuk materi trapesium, pengguna diminta untuk meletakkan ciri-ciri trapesium dan benda trapesium pada kotak yang diarsir</li> </ul>
21	Tampilan Halaman Quiz		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan lanjutan dari quiz untuk materi trapesium. Apabila pengguna berhasil pada tahap sebelumnya maka akan dirahkan ke</li> </ul>

			soal
22	Tampilan Halaman Quiz		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman quiz untuk materi jajaran genjang , pengguna diminta menentukan jalur berdasarkan memilih bentuk trapesium</li> </ul>
23	Tampilan Halaman Quiz		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan lanjutan dari quiz untuk materi jajaran genjang . Apabila pengguna menemukan bentuk jajaran genjang maka akan muncul soal</li> </ul>

24	Tampilan Halaman Hasil Belajar		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan yang berisikan hasil belajar pengguna berdasarkan quiz yang sudah dilakukan</li> </ul>
25	Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan halaman yang menjelaskan petunjuk mengerjakan evaluasi</li> <li>• Audio : Narasi</li> </ul>
26	Tampilan Halaman Evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi : Halaman ini merupakan tampilan yang berisikan soal-soal seluruh materi segiempat dan segitiga</li> </ul>

## Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

**KISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas dari isi materi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh Peneliti. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Kelayakan Isi, (2) Kemuktahiran Materi, (3) Interaktivitas (Stimulus dan Respon), dan (4) Kebahasaan. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesuaian materi	1,2,3
		Kelengkapan referensi	4
		Kejelasan Materi	5
		Kemampuan Penyajian	6,7
		Kesesuaian gambar, video, dan quiz dengan materi	8,9,10
2	Kemuktahiran Materi	Kemuktahiran contoh, gambar, dan ilustrasi	11
		Kemuktahiran pustaka	12
3	Interaktivitas (Stimulus dan Respon)	Mendorong rasa ingin tahu	13
		Mengembangkan kecakapan hidup	14
		Kepuasan terhadap materi yang diberikan	15,20
4	Kebahasaan	Keterbacaan	16
		Kejelasan informasi	17
		Bahasa	18,19

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 12. Angket Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA**  
**PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : Jumat, 5 Maret 2021

Validator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD	Sesuai	Tidak Sesuai
			√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
1.	Saran/Komentar :		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
2.	Saran/Komentar :		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Beberapa definisi tidak sesuai. Beberapa sifat bangun datar tidak sesuai dalam pemilihan diksi		√
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Dalam membuat rumus, sebaiknya tambahkan keterangan yang bersesuaian agar pembaca mengerti		√
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
			√

No	Komponen		
	Saran/Komentar : Tambahkan ilustrasi gambar pada rumus-rumus		
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
10.	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunaanya	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	



No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	Sesuai	Tidak Sesuai
			√
	Saran/Komentar : Perbaiki penggunaan Bahasa Indonesia agar konteks matematika dalam konten dapat dimengerti		
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	Sesuai	Tidak Sesuai
			√
	Saran/Komentar : Perbaiki konten agar dapat mudah untuk dibaca peserta didik		

### Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

Perbaiki sesuai saran yang diberikan

Singaraja,5 Maret 2021

Penilai,



Telah ditandatangani secara elektronik

Putu Kartika Dewi, S.Pd.,M.Sc.

NIP : 199004202019032021

Email : kartika.dewi@undiksha.ac.id

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik BSR-E-BSSN. Verifikasi dokumen bisa dilakukan melalui <https://agenda.undiksha.ac.id/verifikasiITTE>

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA**  
**PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : Rabu, 10 Maret 2021

Validator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD		
			√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD		
		√	
	Saran/Komentar :		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran		
		√	
	Saran/Komentar :		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran		
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
10.	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunaanya	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		

### Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

Secara umum konten media telah sesuai dengan indikator capaian pembelajaran dan telah direvisi sesuai dengan saran validator.

Singaraja, 10 Maret 2021

Penilai,

	<p><b>Telah ditandatangani secara elektronik</b>  <b>Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.</b>  NIP : 199004202019032021  Email : kartika.dewi@undiksha.ac.id</p>
	<p><small>Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik BSR-E-BSSN. Verifikasi dokumen bisa dilakukan melalui <a href="https://agenda.undiksha.ac.id/verifikasiITTE">https://agenda.undiksha.ac.id/verifikasiITTE</a></small></p>

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : Rabu, 10 Maret 2021

Validator : I Made Suaiarta, S. Pd.

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD		√

1. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan
2. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD	√	
	Saran/Komentar :		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√	
	Saran/Komentar :		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
		✓	
	Saran/Komentar :		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
			✓
	Saran/Komentar : <i>Perbaiki sifat-sifat bangun datar sesuai materi, ilustrasi / gambar di perbaiki supaya tidak membuat siswa bingung.</i>		
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	



No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
10.	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar : penyajian quiz di variasikan dengan soal yang seeler hana. sedang sampai dengan soal HOTS/ soal cerita dalam kehidupan sehari-hari		
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		

**Kesimpulan :**

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

Perbaikan sesuai dengan saran-saran /  
komentar di atas

Denpasar, 10 Maret 2021

Penilai,

*Leastraw*  
I. Made Sudiarta, SPd

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : Selasa, 16 Maret 2021  
Validator : I Made Sudiarta, S.Pd

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD		√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD	√	
	Saran/Komentar :		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√	
	Saran/Komentar :		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
		✓	
	Saran/Komentar :		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
10.	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	
	Saran/Komentar :		
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	Sesuai	Tidak Sesuai
		✓	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	✓	
	Saran/Komentar :		
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	✓	
	Saran/Komentar :		
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar :		
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar :		
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	✓	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
19.	Saran/Komentar :		
	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
20.	Saran/Komentar :		

**Kesimpulan :**

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

.....


.....

.....

.....

Denpasar, 16 Maret 2021

Penilai


Made Sudiarta, S.Pd



## Lampiran 13. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media dan Desain

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA DAN DESAIN**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan mengukur ketepatan pendekatan yang digunakan. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif dan (2) Interaktivitas. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli media ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	Kesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	13,14
		Kelengkapan Fitur	15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktivitas dalam konten pembelajaran interaktif	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)



## Lampiran 14. Angket Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA**  
**PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : 9 Maret 2021

Validator : I Gede Partha Sindhu, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen		
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
			√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen		
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
		√	
	Saran/Komentar :		
4.	Keseserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		

**Kesimpulan :**

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

Perbaiki tampilan soal dan sesuaikan setiap pertemuan ada diskusi kelompok.

Singaraja, 9 Maret 2021

Penilai,

I Gede Partha Sindhu, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : 10 Maret 2021

Validator : I Gede Partha Sindhu, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar :		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar :		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
4.	Keseserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	



No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		

**Kesimpulan :**


Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 10 Maret 2021

Penilai,



I Gede Partha Sindhu, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : 13 Maret 2021

Validator : Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar :		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Saran/Komentar : Ukuran font pada penjelasan dan objek (persegi panjang) sebaiknya dibedakan untuk membedakan bagian penjelasan dan bagian objek.		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√

No	Komponen		
	Saran/Komentar : warna teks pada penjelasan dan objek (persegi panjang) sebaiknya dibedakan untuk membedakan bagian penjelasan dan bagian objek.		
4.	Keseserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Rapikan pada penempatan teks dan penjelasan (panjang, lebar)		√
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	√		
	Saran/Komentar :		
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	√		
	Saran/Komentar :		
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	√		
	Saran/Komentar :		
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	√		
	Saran/Komentar :		
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	√		

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		

### Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

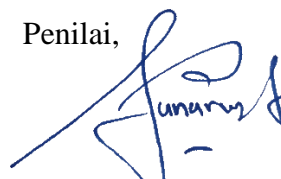
\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

Media secara umum sudah bagus, perbaikan pada penempatan penjelasan dengan objek yang dijelaskan. Bisa dipisah dengan warna yang berbeda atau dengan membuat sebuah frame untuk objek atau penjelasan

Singaraja, 13 Maret 2021

Penilai,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA**

Hari, Tanggal : 5 April 2021

Validator : Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

Contoh :

No	Komponen		
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
			√

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen		
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
		√	
	Saran/Komentar :		
4.	Keseserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
9.	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	√	
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	Sesuai	Tidak Sesuai
		√	
	Saran/Komentar :		

**Kesimpulan :**

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

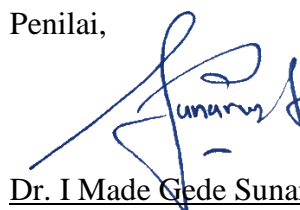
\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Konten :

-

Singaraja, 5 April 2021

Penilai,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.

## Lampiran 15. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan

**KISI-KISI ANGKET UJI COBA PERORANGAN**

Pembuatan angket bertujuan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang terdapat dalam produk dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh Peneliti. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba perorangan ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan digunakan	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 16. Angket Uji Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN**  
**MATEMATIKA**

**I. Pengantar**

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**II. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**III. Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik				
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
	terstruktur sehingga mudah dipahami				
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik				
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
6.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran				
7.	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri				
8.	Isi materi sangat lengkap				
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna				
10.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku				
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
12.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran				
13.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran				
14.	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut				
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				



Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,.....

Responden,



.....

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN**  
**MATEMATIKA**

**I. Pengantar**

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**II. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**III. Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik			√	
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami				√

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik				√
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia			√	
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia		√		
6.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran				√
7.	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri				√
8.	Isi materi sangat lengkap				√
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna			√	
10.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku		√		
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia			√	
12.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran		√		
13.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran				√
14.	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut				√
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	√			

Komentar/Saran :

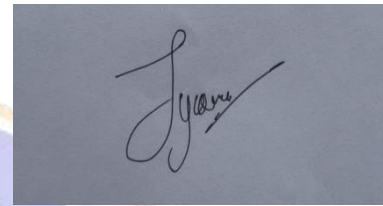
Konten interaktif pada materi segiempat dan segitiga memudahkan saya dalam belajar pada saat situasi pandemi karena saya dapat berinteraksi secara langsung

dengan adanya media ini terlebih lagi dengan adanya video dan quiz berupa game membuat pelajaran menjadi menyenangkan

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

Denpasar, 31 Maret 2021

Responden,



I Kadek Jyordan Permana



Lampiran 17. Hasil Angket Uji Perorangan

NO	DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	4	4	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	4	5	4
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	4
5 (-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	5
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	4	5	5
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	4	5	4
8	Isi materi sangat lengkap	5	5	4
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna	5	4	5
10 (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku	4	4	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	5
12 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	5
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut	5	5	5
15 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	5	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		67	68	70
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75
Persentase per-subjek (%)		89%	91%	93%
Persentase keseluruhan subjek (%)		91%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik		

## Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil

**KISI-KISI ANGKET Uji COBA KELOMPOK KECIL**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengujicobakan produk yang dikembangkan yaitu konten pembelajaran interaktif kepada calon pengguna. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba kelompok kecil ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)



Lampiran 19. Angket Uji Kelompok Kecil

### ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

##### I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

##### II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

##### III. Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik				
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik				
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
6.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran				
7.	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri				
8.	Isi materi sangat lengkap				
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna				
10.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku				
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
12.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran				
13.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran				
14.	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut				
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				



Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

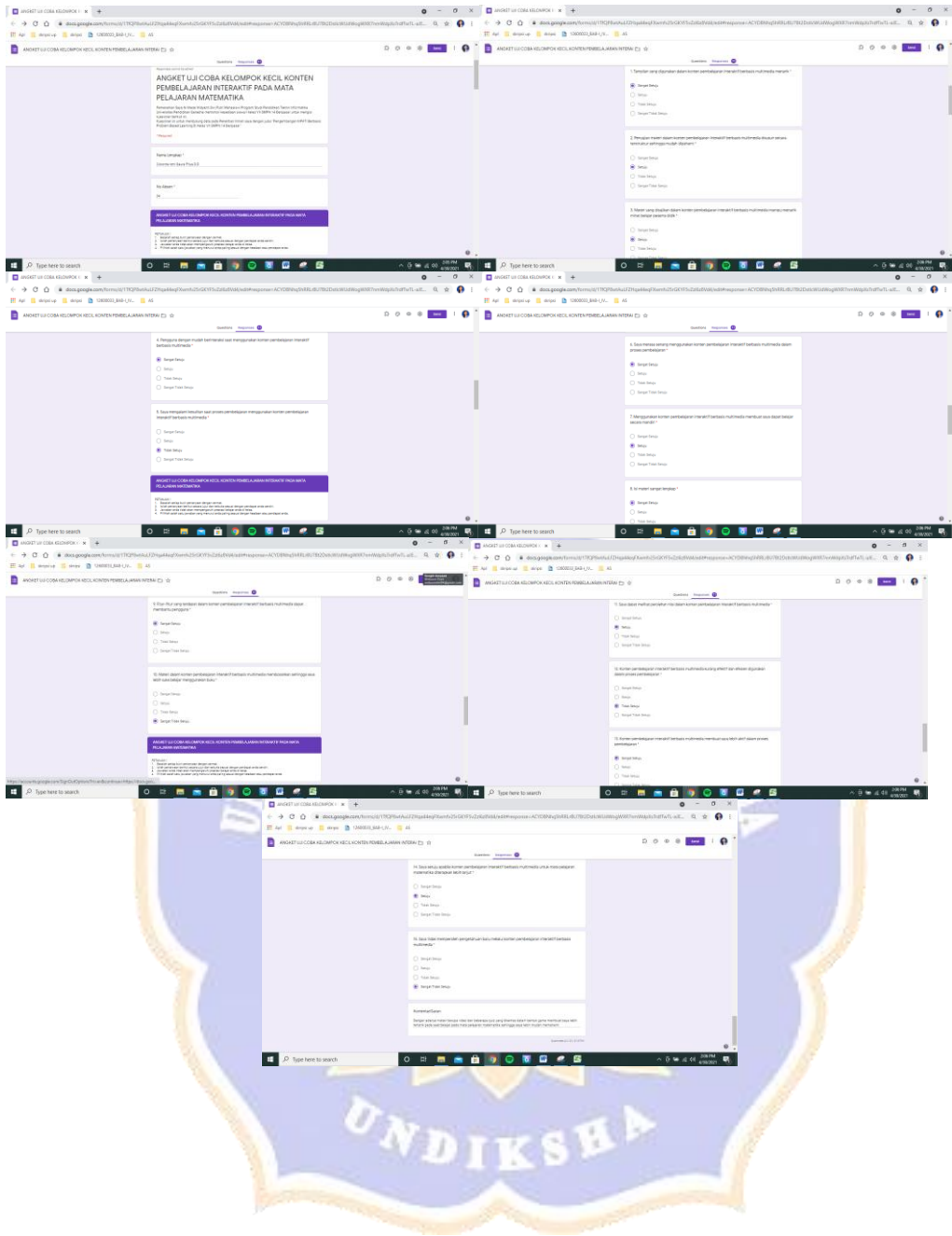
.....

Denpasar,.....

Responden,



.....



Lampiran 20. Hasil Angket Uji Kelompok Kecil

NO	DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5
5 (-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4
8	Isi materi sangat lengkap	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4
10 (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4
12 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	4	5	2	4	4	5	2	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4

NO	DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		63	60	68	72	64	71	62	69	64	65
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		84%	80%	91%	96%	85%	95%	83%	92%	85%	87%
Persentase keseluruhan subjek (%)		88%									
Kriteria Keseluruhan		Baik									



## Lampiran 21. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI COBA LAPANGAN**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat melakukan uji lapangan. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba lapangan ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan digunakan	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)



Lampiran 22. Angket Uji Lapangan

### ANGKET UJI COBA LAPANGAN

#### KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

##### I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

##### II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

##### III. Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik				
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik				
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
6.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran				
7.	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri				
8.	Isi materi sangat lengkap				
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna				
10.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku				
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				
12.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran				
13.	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran				
14.	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut				
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia				

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

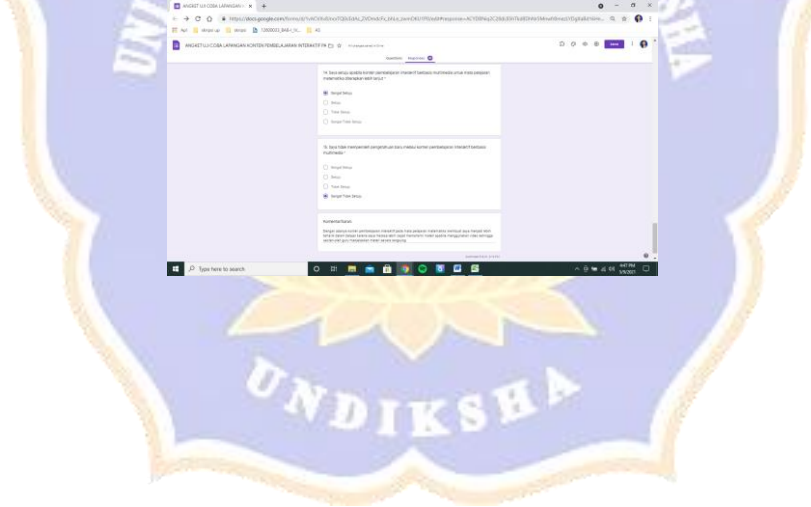
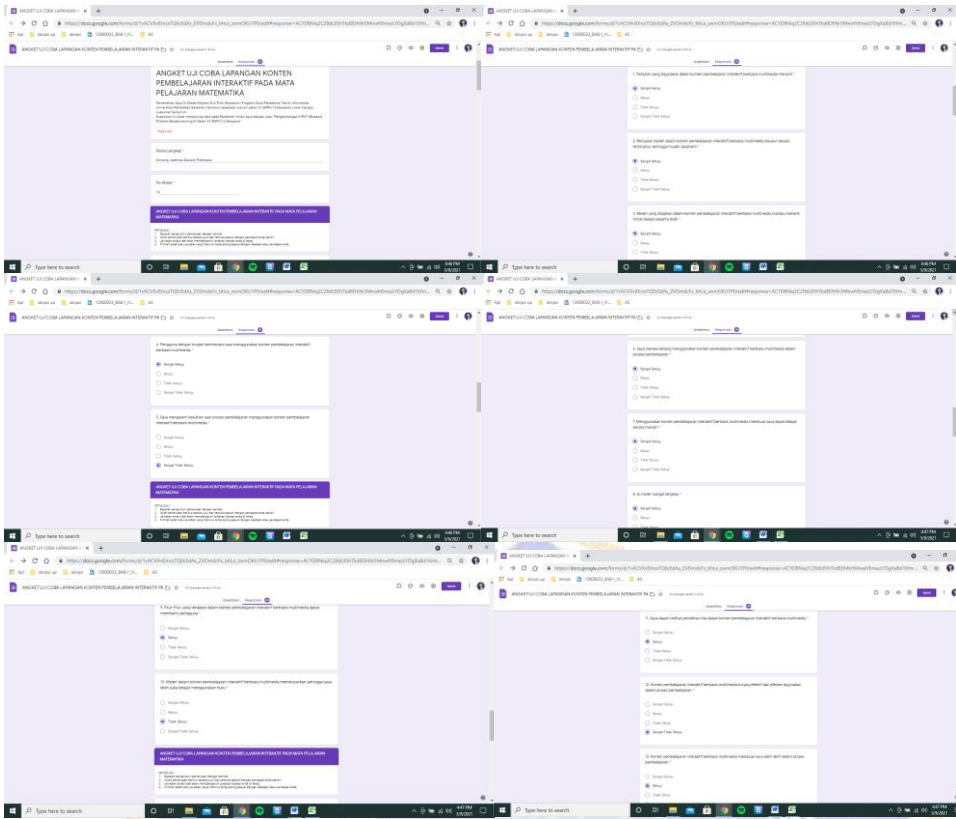
Denpasar,.....

Responden,

.....







### Lampiran 23. Hasil Angket Uji Lapangan

NO	DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	
5 (-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	
8	Isi materi sangat lengkap	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4
10 (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	
12 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran matematika diterapkan lebih lanjut	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	
15 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		69	68	68	67	67	71	68	66	69	68	67	67	66	68	68	67	70	65	70	67	66	72	68	67	69	69	67	66	70	68	
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
Persentase per-subjek (%)		92%	91%	91%	89%	89%	95%	91%	88%	92%	91%	89%	89%	88%	91%	91%	89%	93%	87%	93%	89%	88%	96%	91%	89%	92%	92%	89%	88%	93%	91%	
Persentase keseluruhan subjek (%)		91%																														
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik																														

## Lampiran 24. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

**KISI-KISI ANGKET RESPON GURU**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun angket yang dibuat ditinjau dari aspek, yaitu manfaat. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji respon guru ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	1,4,6,7,8
		Antusias peserta didik	5,9
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	2,3,10

(Sumber : Mariani, 2020)



Lampiran 25. Angket Uji Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU

#### KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

##### I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon guru terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

##### II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

##### III. Daftar Pernyataan Respon Guru

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran matematika				
2.	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran				
3.	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran matematika karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
4.	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan quiz				
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran				
6.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif				
7.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan				
8.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika				
9.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri				
10.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik				

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

Denpasar,.....

Responden,

.....

**ANGKET RESPONS GURU**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN**  
**MATEMATIKA**

**I. Pengantar**

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons guru terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

**II. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**III. Daftar Pernyataan Respons Guru**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran matematika				✓
2.	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran				✓
3.	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran matematika karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur		✓		

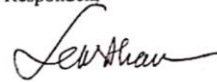
No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
4.	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan quiz				✓
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran				✓
6.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif		✓		
7.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan		✓		
8.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika		✓		
9.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri				✓
10.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik			✓	

Komentar/Saran :

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

Denpasar, 10 Mei 2021.

Responden



I. Made Sudiarta S.Pd



Lampiran 26. Hasil Angket Uji Respon Guru

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran matematika	5
2	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	5
3 (-)	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran matematika karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur	4
4	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan quiz	5
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	5
6 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4
7 (-)	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	4
8 (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika	4
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
10	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		45
<b>Jumlah Skor Tertinggi X Jumlah Butir</b>		50
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		10
<b>Mi</b>		30
<b>Sdi</b>		6.7
<b>x</b>		45
<b>Kriteria</b>		Sangat Positif

## Lampiran 27. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu (1) Tampilan, (2) Manfaat, dan (3) Sistematis. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji respon peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,2,14
2	Manfaat	Kemudahan penggunaan konten interaktif	4,6
		Efek bagi peserta didik	7,9,10,11,12,13
3	Sistematis	Isi Konten	3,5,8,15

(Sumber : Mariani, 2020)



Lampiran 28. Angket Uji Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN**  
**MATEMATIKA**

**I. Pengantar**

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respon peserta didik terhadap Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar.

**II. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**III. Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat menarik				
2.	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif				
3.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
4.	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif				
5.	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur				
6.	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran				
7.	Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran				
8.	Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran				
9.	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran				
10.	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran				
11.	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif				
12.	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif				
13.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran				
14.	Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik				
15.	Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap				

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

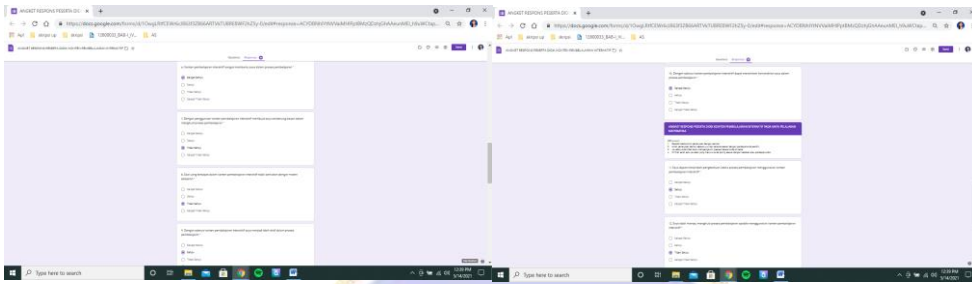
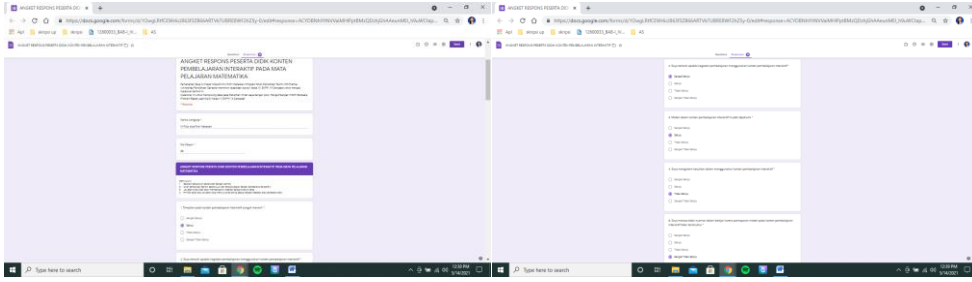
.....

.....

Denpasar,.....

Responden,





Lampiran 29. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat menarik	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	
2	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
3	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	
4 (-)	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
5 (-)	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5
6	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5
7 (-)	Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
8 (-)	Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4

9	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	
10	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	
11	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	
12 (-)	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	
13	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	
14	Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5
15 (-)	Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		65	64	63	71	67	67	69	67	69	60	74	68	67	67	64	68	66	75	71	69	67	66	64	68	69	69	75	69	67	70	
<b>Jumlah Skor Tertinggi X Jumlah Butir</b>		75																														
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		15																														
<b>Mi</b>		45																														
<b>Sdi</b>		10																														
<b>x</b>		67.8																														
<b>Kriteria</b>		Sangat Positif																														



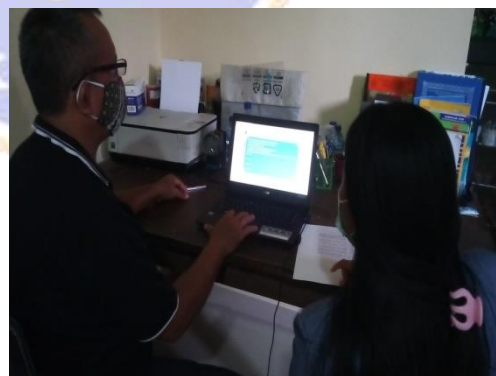
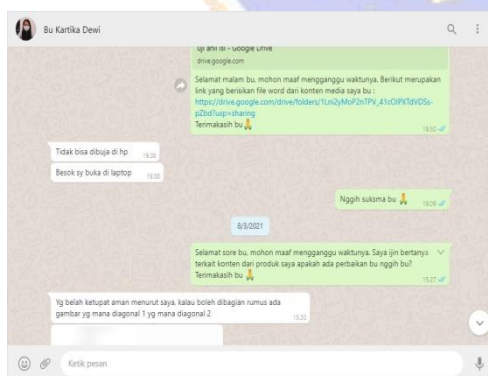
## Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian



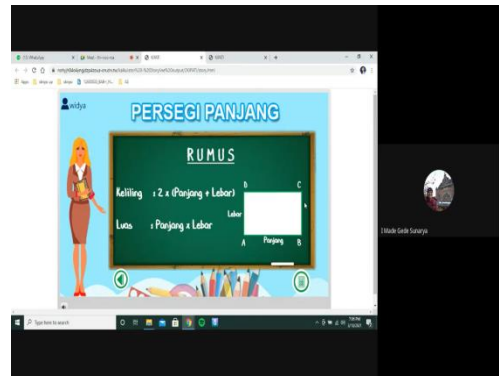
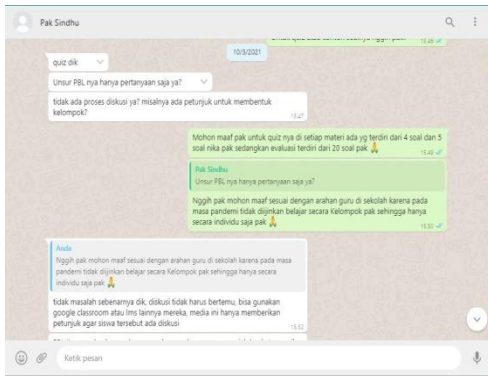
Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran



Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Uji Validasi Ahli Isi



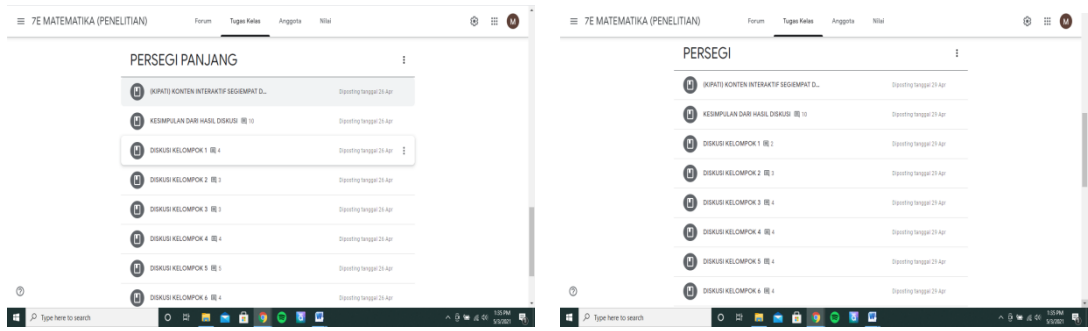
Uji Validasi Ahli Media Dan Desain



Uji Coba Perorangan



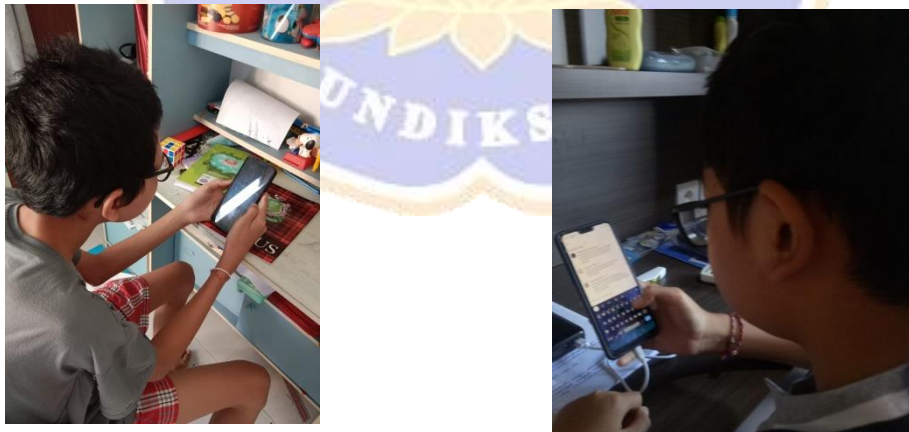
Uji Coba Kelompok Kecil



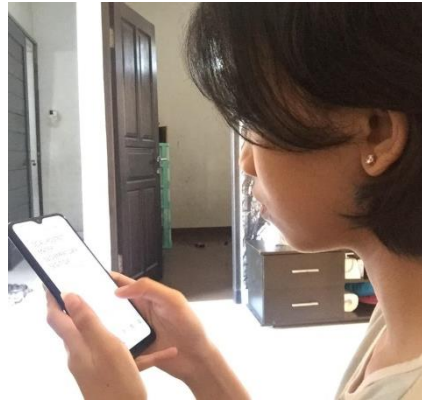
### Implementasi



### Pengerjaan *Pretest*



### Uji Coba Lapangan



Pengerjaan *Posttest*



Uji Respon Peserta Didik



Uji Respon Guru