

## Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi I

### INFORMASI AWAL

---

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magicbook Augmented Reality</i> (MARI) Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo
Penyusun	: Aira Puteri Damayanti
Pembimbing 1	: Astrid Chandra Sari, M.Pd.
Pembimbing 2	: Anisa Fitri, M.Pd.
Instansi	: Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Sasaran Penelitian	: Peserta didik jenjang SMP
Materi Pelajaran	: Matematika – Bangun Ruang Sisi Datar
Tujuan Penelitian	: Mengembangkan media pembelajaran <i>Magicbook Augmented Reality</i> (MARI) Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo untuk membantu peserta didik mempelajari materi bangun ruang sisi datar.
Capaian Pembelajaran	: Di akhir fase D peserta didik dapat menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang dan menyelesaikan masalah yang terkait. Mereka dapat menjelaskan pengaruh perubahan secara proporsional dari bangun datar dan bangun ruang terhadap ukuran panjang, besar sudut, luas, dan/ atau volume.
Tujuan Pembelajaran	: P3. Menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan bangun ruang. P4. Menjelaskan cara untuk menentukan volume bangun ruang. P5. Menggunakan luas permukaan bangun ruang untuk menyelesaikan masalah yang terkait. P6. Menggunakan volume bangun ruang untuk menyelesaikan masalah yang terkait.
Definisi Etnomatematika	: Etnomatematika merupakan suatu metode mempelajari matematika yang melibatkan aktivitas atau budaya lokal dengan tujuan membuat pemahaman matematika lebih mudah bagi individu. Bentuk budaya (etno) yang diangkat dalam penelitian ini adalah Rumah Adat Joglo. <i>Magicbook Augmented Reality</i> disusun dengan mengeksplorasi bentuk bangunan Rumah Adat Joglo dalam penyajian materi bangun ruang sisi datar. Penggunaan media berbasis teknologi Augmented Reality bertujuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak materi bangun ruang sisi datar.

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN *MAGICBOOK AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA RUMAH ADAT JOGLO**

---

**Identitas Validator**

Nama : Meji Aniswanto, S.Pd.  
NIP/NIDN : 196812091998021003  
Profesi : Guru Matematika  
Instansi : SMP Negeri 2 Balen

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai tingkat kelayakan media *Magicbook Augmented Reality* Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo yang telah dikembangkan oleh penyusun.

**B. Petunjuk**

1. Dimohon untuk memberikan tanda centang ( $\checkmark$ ) pada setiap kolom butir penilaian yang tersedia dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
Sangat Valid = 4  
Valid = 3  
Tidak Valid = 2  
Sangat Tidak Valid = 1
2. Dimohon untuk memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom catatan yang telah disediakan.
3. Atas bantuan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan terimakasih.

**C. Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan capaian pembelajaran				$\checkmark$
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				$\checkmark$
3.	Keakuratan konsep dan definisi				$\checkmark$

4.	Kedalaman dan kelengkapan materi			✓	
5.	Kemudahan materi untuk dipahami				✓
6.	Penyajian materi tersusun dengan runtut dan sistematis			✓	
7.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan soal				✓
8.	Kesesuaian latihan soal dengan materi yang disajikan				✓
9.	Materi pelajaran dapat diulang sesuai proses pembelajaran				✓
10.	Keserasian etnomatematika dengan materi				✓
11.	Daya dukung etnomatematika dalam meningkatkan pemahaman			✓	
12.	Kemenarikan etnomatematika				✓
<b>Jumlah Skor</b>		45			
<b>Rata-Rata Jumlah Skor</b>		3,75			

Data yang diperoleh dihitung skor rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah item keseluruhan

#### KATEGORI NILAI

Skor	Kriteria
$\bar{X} \geq 3,25$	Materi sangat valid
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Materi valid
$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Materi tidak valid
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Materi sangat tidak valid

**D. Kesimpulan**

Media *Magicbook Augmented Reality* Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo

dinyatakan: (Mohon beri tanda centang (√) salah satu)

- Produk sangat valid, dapat digunakan dengan/~~tanpa~~\* revisi
- Produk valid, dapat digunakan dengan/~~tanpa~~\* revisi
- Produk tidak valid, tidak dapat digunakan
- Produk sangat tidak valid, sangat tidak dapat digunakan

Catatan:

\*coret yang tidak perlu

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran *Magicbook Augmented Reality* berbasis etnomatematika, dimohon kepada Bapak/Ibu menuliskan komentar dan saran perbaikan di bawah ini.

Perlu di sajikan Iuring? dan Bayun  
yang sisi datar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bojonegara, 8 Mei 2024

Validator Materi,



MULI ARISWANTO, S.Pd

NIP/NIDN. 19681204 1998021003

## Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi II

### INFORMASI AWAL

---

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magicbook Augmented Reality</i> (MARI) Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo
Penyusun	: Aira Puteri Damayanti
Pembimbing 1	: Astrid Chandra Sari, M.Pd.
Pembimbing 2	: Anisa Fitri, M.Pd.
Instansi	: Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Sasaran Penelitian	: Peserta didik jenjang SMP
Materi Pelajaran	: Matematika – Bangun Ruang Sisi Datar
Tujuan Penelitian	: Mengembangkan media pembelajaran <i>Magicbook Augmented Reality</i> (MARI) Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo untuk membantu peserta didik mempelajari materi bangun ruang sisi datar.
Capaian Pembelajaran	: Di akhir fase D peserta didik dapat menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang dan menyelesaikan masalah yang terkait. Mereka dapat menjelaskan pengaruh perubahan secara proporsional dari bangun datar dan bangun ruang terhadap ukuran panjang, besar sudut, luas, dan/ atau volume.
Tujuan Pembelajaran	: P3. Menjelaskan cara untuk menentukan luas permukaan bangun ruang. P4. Menjelaskan cara untuk menentukan volume bangun ruang. P5. Menggunakan luas permukaan bangun ruang untuk menyelesaikan masalah yang terkait. P6. Menggunakan volume bangun ruang untuk menyelesaikan masalah yang terkait.
Definisi Etnomatematika	: Etnomatematika merupakan suatu metode mempelajari matematika yang melibatkan aktivitas atau budaya lokal dengan tujuan membuat pemahaman matematika lebih mudah bagi individu. Bentuk budaya (etno) yang diangkat dalam penelitian ini adalah Rumah Adat Joglo. <i>Magicbook Augmented Reality</i> disusun dengan mengeksplorasi bentuk bangunan Rumah Adat Joglo dalam penyajian materi bangun ruang sisi datar. Penggunaan media berbasis teknologi Augmented Reality bertujuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak materi bangun ruang sisi datar.

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN *MAGICBOOK AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA RUMAH ADAT JOGLO**

---

---

**Identitas Validator**

Nama : Dwi Erna Novianti, S.Si.,M.Pd.  
NIP/NIDN : 0716118301  
Profesi : Dosen  
Instansi : IKIP PGRI Bojonegoro

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai tingkat kelayakan media *Magicbook Augmented Reality* Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo yang telah dikembangkan oleh penyusun.

**B. Petunjuk**

1. Dimohon untuk memberikan tanda centang ( $\checkmark$ ) pada setiap kolom butir penilaian yang tersedia dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
Sangat Valid = 4  
Valid = 3  
Tidak Valid = 2  
Sangat Tidak Valid = 1
2. Dimohon untuk memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom catatan yang telah disediakan.
3. Atas bantuan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan terimakasih.

**C. Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan capaian pembelajaran			$\checkmark$	
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				$\checkmark$
3.	Keakuratan konsep dan definisi			$\checkmark$	

4.	Kedalaman dan kelengkapan materi			√	
5.	Kemudahan materi untuk dipahami			√	
6.	Penyajian materi tersusun dengan runtut dan sistematis				√
7.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan soal			√	
8.	Kesesuaian latihan soal dengan materi yang disajikan				√
9.	Materi pelajaran dapat diulang sesuai proses pembelajaran			√	
10.	Keserasian etnomatematika dengan materi			√	
11.	Daya dukung etnomatematika dalam meningkatkan pemahaman			√	
12.	Kemenarikan etnomatematika			√	
<b>Jumlah Skor</b>		39			
<b>Rata-Rata Jumlah Skor</b>		3,25			

Data yang diperoleh dihitung skor rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah item keseluruhan

#### KATEGORI NILAI

Skor	Kriteria
$\bar{X} \geq 3,25$	Materi sangat valid
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Materi valid
$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Materi tidak valid
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Materi sangat tidak valid

#### D. Kesimpulan

Media *Magicbook Augmented Reality* Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Joglo dinyatakan: (Mohon beri tanda centang (√) salah satu)

- Produk sangat valid, dapat digunakan dengan/~~tanpa~~\* revisi
- Produk valid, dapat digunakan dengan/~~tanpa~~\* revisi
- Produk tidak valid, tidak dapat digunakan
- Produk sangat tidak valid, sangat tidak dapat digunakan

Catatan:

\*coret yang tidak perlu

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran *Magicbook Augmented Reality* berbasis etnomatematika, dimohon kepada Bapak/Ibu menuliskan komentar dan saran perbaikan di bawah ini.

Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi pada contoh soal yang diberikan, khususnya di nomor 1 materi tentang kubus. Perlu rasionalitas dalam membuat soal khususnya tentang ukuran ubin yang berbentuk kubus yang mempunyai panjang sisi 3m. Selain itu perlu penambahan unsur ethno dalam contoh soal yang diberikan.

Bojonegoro, 14 Mei 2024

Validator Materi,



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.

NIP/NIDN. 0716118301