

LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTISI

Nama Guru :

Instansi :

Hari/Tanggal :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR

Petunjuk :

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data serta mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut.

| No | Aspek Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif sudah jelas dan mudah dipahami | | | | | |
| 2. | Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 3. | Gambar, animasi dan video yang disajikan sesuai dengan materi | | | | | |
| 4. | Penampilan gambar, tulisan, suara dan video dapat mendorong minat belajar peserta didik | | | | | |
| 5. | Kuis dan latihan yang disajikan sesuai dengan materi | | | | | |
| 6. | Multimedia interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri | | | | | |
| 7. | Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami guru | | | | | |
| 8. | Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik | | | | | |
| 9. | Kuis dan latihan yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik | | | | | |

| No | Aspek Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 10. | Warna dan tulisan sesuai dan menarik | | | | | |

Sumber: Modifikasi dari Kifron (2024:37)

TABEL KESALAHAN DAN SARAN PERBAIKAN

Apabila terdapat kesalahan pada aspek yang tercantum, dimohon untuk menuliskan saran tersebut pada kolom yang disediakan.

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|-----------------|-----------------|
| | | |

Kesimpulan :

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan)

Guru Kelas IV

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

Sangat valid = 5

Valid = 4

Cukup valid = 3

Kurang valid = 2

Sangat kurang valid = 1

| No | Aspek Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Multimedia interaktif disajikan dengan menarik | | | | | |
| 2. | Materinya mudah dipahami | | | | | |
| 3. | Tulisan, gambar suara dan video baik dan menarik | | | | | |
| 4. | Tampilan, fitur pada multimedia interaktif bagus dan menarik | | | | | |
| 5. | Warna yang digunakan pada multimedia interaktif menarik | | | | | |
| 6. | Menu yang tersedia pada multimedia interaktif mudah digunakan | | | | | |
| 7. | Multimedia interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar | | | | | |
| 8. | Latihan dan kuis membuat antusias dan bersemangat dalam mengerjakan | | | | | |

Sumber: Modifikasi dari Kifron (2024:38)

Soal Uji Coba Kemampuan Komunikasi Matematika

1. Ibu membuat taplak meja berbentuk seperti alas meja yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

Bangun datar apakah bentuk taplak meja tersebut?

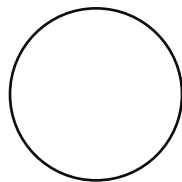
2. Ari memiliki dua potongan kertas berbentuk segitiga sama besar. Ia menyatukan kedua segitiga tersebut dengan sisi alasnya saling menempel.

Bentuk bangun datar apa yang terbentuk dari gabungan tersebut? Jelaskan!

3. Lantai aula sekolah ditutupi dengan keramik berbentuk persegi panjang. Keramik itu memiliki dua sisi panjang dan dua sisi pendek.

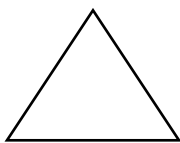
Tentukan berapa sisi, titik sudut, dan sudut siku-siku yang dimiliki satu keramik tersebut!

4. Gambar berikut menunjukkan sebuah bentuk bangun datar:

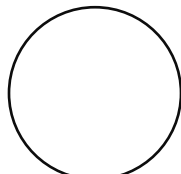


Menurutmu, benda apa saja dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki bentuk seperti gambar di atas? Sebutkan minimal 3 benda dan jelaskan bentuknya!

5. Perhatikan gambar berikut:



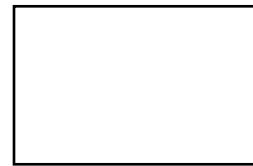
Segitiga



Lingkaran



Persegi



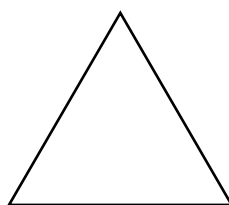
Persegi Panjang

Kelompokkan bangun-bangun di atas menjadi dua kelompok berdasarkan bentuk sisinya, lalu jelaskan alasan pengelompokanmu!

6. Perhatikan bangun-bangun berikut:



Persegi



Segitiga sama sisi



Persegi panjang



Jajar genjang

Kelompokkan bangun-bangun tersebut berdasarkan jumlah sisinya, dan jelaskan alasanmu!

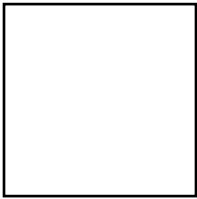
7. Dina berkata, “Semua segitiga memiliki tiga sisi yang sama panjang.”

Apakah pernyataan Dina benar? Jelaskan dengan alasan!

8. Bandingkan bangun persegi dan persegi panjang.

Tuliskan dua persamaan dan dua perbedaan antara keduanya berdasarkan bentuk sisi dan sudut!

9. Perhatikan gambar berikut:



Persegi

Tugasmu:

Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut dan jelaskan mengapa pertanyaan itu penting untuk memahami sifat bangun persegi.

10. Siti membandingkan bangun persegi dan persegi panjang.

Tugasmu:

Buatlah pertanyaan perbandingan antara kedua bangun tersebut dan jelaskan alasan pentingnya mengetahui perbedaan atau kesamaan keduanya.