

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kisi-Kisi Wawancara Pendahuluan Kisi-Kisi Wawancara Pendahuluan

1. Tujuan

Wawancara pendahuluan ini bertujuan untuk memperoleh permasalahan dan juga fakta yang terjadi dilapangan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Narasumber

Adapun narasumber pada wawancara pendahuluan ini adalah guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 5 Tasikmalaya.

3. Pertanyaan

- a. Apakah materi SPLDV termasuk materi yang sulit dipahami?
- b. Menurut ibu kendala apa yang dialami oleh peserta didik pada materi tersebut?
- c. Bagaimana hasil peserta didik apabila soal yang diberikan saat contoh berbeda dengan soal latihan atau ulangan nya?
- d. Model pembelajaran apa yang ibu gunakan?
- e. Apakah dalam pembelajaran ibu pernah menggunakan media pembelajaran?
- f. Media pembelajaran seperti apa yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran?
- g. Apakah ibu pernah menggunakan HP untuk menunjang pembelajaran?
- h. Bagaimana respon peserta didik apabila menggunakan model pembelajaran yang berbeda?

Lampiran 2 Hasil Wawancara Observasi

Pewawancara : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Pekerjaan : Mahapeserta didik Pendidikan Matematika
 Narasumber : Hj. Ade Lis M. Sulaeman, S.Pd
 Pekerjaan : Pendidik Matematika SMPN 5 Tasikmalaya kelas VIII
 Hasil Wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah materi SPLDV termasuk materi yang sulit dipahami?	Materi SPLDV termasuk sulit dipahami karena peserta didik masih lemah dalam operasi aljabar nya.
2	Menurut ibu kendala apa yang dialami oleh peserta didik pada materi tersebut?	Ketelitian ketika menghitung merupakan salah satu kendala yang menyebabkan peserta didik sulit dalam mengerjakan SPLDV. Selain itu juga operasi aljabar menjadi kendala yang dialami peserta didik.
3	Bagaimana hasil peserta didik apabila soal yang diberikan saat contoh berbeda dengan soal latihan atau ulangan nya?	Hasilnya menjadi kurang karena peserta didik menjadi kesulitan ketika soalnya berbeda dengan yang sering di contohkan.
4	Model pembelajaran apa yang ibu gunakan?	Ketika pembelajaran berlangsung biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional.
5	Apakah dalam pembelajaran ibu pernah menggunakan media pembelajaran?	Untuk penggunaan media pembelajaran jarang digunakan karena terbiasa belajar dengan ceramah dan latihan soal.
6	Media pembelajaran seperti apa yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran?	untuk dulu ibu pernah menggunakan media pembelajaran seperti <i>power point</i>

No	Pertanyaan	Jawaban
7	Apakah ibu pernah menggunakan HP untuk menunjang pembelajaran?	Untuk penggunaan HP biasanya ibu hanya menggunakan ketika ujian saja.
8	Bagaimana respon peserta didik apabila menggunakan model pembelajaran yang berbeda?	Mereka menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran.

Tasikmalaya, 14 Desember 2022

Narasumber



Hj. Ade Lis M. Sulaeman, S.Pd

Pewawancara



Ihsan Fadhila Sudaryanto

Lampiran 3 Revisi Validasi Instrumen

Validator Instrumen 1

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

pengoperasian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan ^{contoh} dan evaluasi.	Tidak berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
11	Tombol-tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Penanganan Jawaban								
12	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android. ✓	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
13	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
14	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
15	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar
16	Rekap nilai hasil belajar peserta didik.	Tidak berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi

D. Kritik/Saran

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV. ✓	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
		Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
		Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV. ✓	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi ✓	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi ✓	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Soal latihan dan materi pembelajaran	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal evaluasi ✓	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal evaluasi

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
	Mminat/Perhatian							
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android. ✓	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS ✓	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS ✓	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

.....,, 2023

Penilai,

.....

 NIDN.

Lembar Respon Peserta Didik

Nama :

Kelas :

A. Deskripsi

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon Anda terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka yang berderet sesuai dengan yang Anda rasakan pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *android*.

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
Memberikan kesempatan belajar								
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam pembelajaran matematika. ✓	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> . ✓	Sulit dipahami	1	2	3	4	5	Mudah dipahami
Memberikan bantuan media untuk belajar								
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam memahami materi. ✓	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan evaluasi. ✓	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat membantu
Kualitas memotivasi								
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> . ✓	Tidak bersemangat	1	2	3	4	5	Bersemangat
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi. ✓	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan
Fleksibilitas instruksional								
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> . ✓	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
8	Tata letak materi yang tampil di layar. ✓	Tidak Jelas	1	2	3	4	5	Sangat Jelas
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dimana pun dan kapan pun. ✓	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
Kualitas sosial interaksi instruksional								
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> . ✓	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan
Kualitas tes dan penilaiannya								

11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal evaluasi ✓	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Hasil skor soal latihan dan soal evaluasi ✓	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Memberikan dampak bagi peserta didik								
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android ✓	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android ✓	Tidak Paham	1	2	3	4	5	Sangat Paham
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya ✓	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju

D. Kritik/Saran

Lembar Validitas Instrumen Penilaian
Kuesioner Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
 Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai instrumen penilaian berupa kuesioner kelayakan media pembelajaran berbasis android.

B. Petunjuk Penilaian

Bapa/ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Instrumen	Aspek Penilaian	Penilaian	
			Valid	Tidak Valid
1	Penilaian Kualitas Teknis	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	
2	Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	
3	Penilaian Kualitas Instruksional	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	

D. Kritik dan Saran

terdapat kata: yang di dalam pernyataan harus diperbaiki
 & disesuaikan dgn media yang ~~di~~
 ↓
 yg terdapat di dlm.

E. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya, 4 April 2023

Penilai,



LINDA HERAWATI

NIDN. 0927108101

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

..... 2023

Penilai,

.....

NIDN.

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
	Ketepatan							
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
	Kepentingan							
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
	Kelengkapan							
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
	Keseimbangan							
X	Materi pembelajaran dan quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang
	Minat/Perhatian							

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN					Sangat Menarik perhatian	
		Tidak menarik perhatian	1	2	3	4		5
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
Kesesuaian dengan situasi peserta didik								
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

.....,, 2023

Penilai,

.....

 NIDN.

Lembar Respon Peserta Didik

Nama :

Kelas :

A. Deskripsi

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon Anda terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka yang berderet sesuai dengan yang Anda rasakan pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *android*.

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
Memberikan kesempatan belajar								
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam pembelajaran matematika.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Sulit dipahami	1	2	3	4	5	Mudah dipahami
Memberikan bantuan media untuk belajar								
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam memahami materi.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan quiz.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat membantu
Kualitas memotivasi								
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak bersemangat	1	2	3	4	5	Bersemangat
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi.	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan
Fleksibilitas instruksional								
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
8	Tata letak materi yang tampil di layar	Tidak Jelas	1	2	3	4	5	Sangat Jelas
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dimana pun dan kapan pun.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
Kualitas sosial interaksi instruksional								
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan

Kualitas tes dan penilalannya								
11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal quiz.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Hasil skor soal quiz.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Memberikan dampak bagi peserta didik								
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Paham	1	2	3	4	5	Sangat Paham
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju

D. Kritik/Saran

Lembar Validitas Instrumen Penilaian
Kuesioner Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
 Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai instrumen penilaian berupa kuesioner kelayakan media pembelajaran berbasis android.

B. Petunjuk Penilaian

Bapa/ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Instrumen	Aspek Penilaian	Penilaian	
			Valid	Tidak Valid
1	Penilaian Kualitas Teknis	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	√	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	√	
2	Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	√	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	√	
3	Penilaian Kualitas Instruksional	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	√	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	√	

D. Kritik dan Saran

-

E. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya 05 April 2023

Penilai,



LINDA HERAWATI

NIDN. 0927108101

Validator Instrumen 2

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

_____, _____, 2023

Pemilai,

NIDN.

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Ketepatan								
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
	Minat/Perhatian							
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

.....,, 2023

Penilai,

.....

 NIDN.

Lembar Respon Peserta Didik

Nama :

Kelas :

A. Deskripsi

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon Anda terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka yang berderet sesuai dengan yang Anda rasakan pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *android*.

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Memberikan kesempatan belajar								
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam pembelajaran matematika.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Sulit dipahami	1	2	3	4	5	Mudah dipahami
Memberikan bantuan media untuk belajar								
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam memahami materi.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan quiz.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat membantu
Kualitas memotivasi								
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak bersemangat	1	2	3	4	5	Bersemangat
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi.	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan
Fleksibilitas instruksional								
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
8	Tata letak materi yang tampil di layar	Tidak Jelas	1	2	3	4	5	Sangat Jelas
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dimana pun dan kapan pun.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
Kualitas sosial interaksi instruksional								
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan

Kualitas tes dan penilaitannya								
11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal quiz.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Hasil skor soal quiz.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Memberikan dampak bagi peserta didik								
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Paham	1	2	3	4	5	Sangat Paham
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju

D. Kritik/Saran

Lembar Validitas Instrumen Penilaian
Kuesioner Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai : Setiadi Prihatin, S.Pd., M.Pd.
 Pekerjaan/Jabatan : Praktisi Pendidikan / Konektor & terapis psikologis

A. Deskripsi

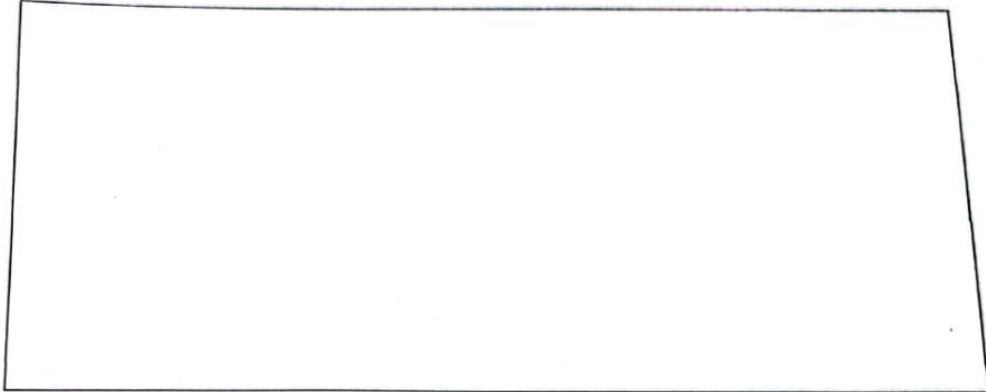
Lembar validasi ini digunakan untuk menilai instrumen penilaian berupa kuesioner kelayakan media pembelajaran berbasis android.

B. Petunjuk Penilaian

Bapa/ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Instrumen	Aspek Penilaian	Penilaian	
			Valid	Tidak Valid
1	Penilaian Kualitas Teknis	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	
2	Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	
3	Penilaian Kualitas Instruksional	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	✓	
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran atau penafsiran ganda	✓	

D. Kritik dan Saran**E. Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya, 05 April, 2023

Validator,



Setiandi Prihatin, S.Pd. M.Pd.

NIDN.

Lampiran 4 Contoh Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	<i>Equation</i> matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan <i>background</i> .	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

.....,, 2023

Penilai,

.....

NIDN.

Lampiran 5 Contoh Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Ketepatan								
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
	Minat/Perhatian							
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

.....,, 2023

Penilai,

.....

 NIDN.

Lampiran 6 Contoh Lembar Respon Peserta Didik

Lembar Respon Peserta Didik

Nama :

Kelas :

A. Deskripsi

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon Anda terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka yang berderet sesuai dengan yang Anda rasakan pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *android*.

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Memberikan kesempatan belajar								
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam pembelajaran matematika.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Sulit dipahami	1	2	3	4	5	Mudah dipahami
Memberikan bantuan media untuk belajar								
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dalam memahami materi.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan quiz.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Sangat membantu
Kualitas memotivasi								
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak bersemangat	1	2	3	4	5	Bersemangat
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi.	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan
Fleksibilitas instruksional								
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
8	Tata letak materi yang tampil di layar	Tidak Jelas	1	2	3	4	5	Sangat Jelas
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dimana pun dan kapan pun.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
Kualitas sosial interaksi instruksional								
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> .	Tidak dapat dilakukan	1	2	3	4	5	Dapat dilakukan

Kualitas tes dan penilaiannya								
11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal quiz.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Hasil skor soal quiz.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Memberikan dampak bagi peserta didik								
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Paham	1	2	3	4	5	Sangat Paham
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya.	Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju

D. Kritik/Saran

Lampiran 7 Hasil Penilaian Kualitas Teknis

Ahli Media 1

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

- * Pada bagian materi, sebaiknya bisa diklik di tombol kalimat tertutup dan terbuka
- * Penyajian contoh soal langsung di bawah tombol tsb.


E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya, 2 Mei, 2023

Penilai,


Dr. Dinar Venti Rahayu, M.Pd.
NIDN. 0403078702

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

segera upload di play store

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tertanggal 4 Mei 2023

Penilai,



Dr. Diah Venni Rahayu, M.Pd.
NIDN. 0403078702

Ahli Media 2

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai : *Ir. Alan Rahmatulloh, S.T., M.T., MCE, I.P.M.*

Pekerjaan/Jabatan : *Dosen*

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Keccepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

- penyempurnaan jawaban quiz
- input sanitasi dan filter numerik.
- padding dan fix width

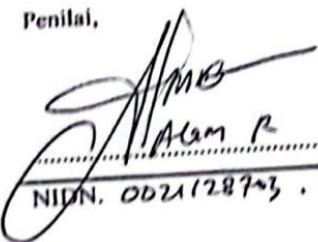
E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

Tonindaya 02/05/2023

Penilai,


.....
NIDN. 002128723 .

Lembar Penilaian Kualitas Teknis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai : Dr. Alan Rahmatulloh, S.T., M.T., MEE, IPM.
 Pekerjaan/Jabatan : Dosen

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas teknis dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Keterbacaan								
1	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
2	Equation matematika.	Tidak terbaca	1	2	3	4	5	Terbaca
Tampilan								
3	Tampilan warna, teks, gambar, dan background.	Tidak menarik	1	2	3	4	5	Menarik
4	Susunan informasi pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak jelas	1	2	3	4	5	Jelas
Kemudahan								
5	Pemasangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada <i>smartphone</i> .	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
6	Mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang tersedia.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
8	Pengoperasian menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
9	Pengecekan jawaban pada soal latihan dan quiz.	Tidak Berfungsi	1	2	3	4	5	Berfungsi
Pengelolaan Aplikasi								
10	Kecepatan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Lambat	1	2	3	4	5	Cepat
Penanganan Jawaban								
11	Pengisian jawaban setiap soal pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Sulit	1	2	3	4	5	Mudah
12	Pengoreksian jawaban.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
13	Hasil skor latihan soal.	Tidak akurat	1	2	3	4	5	Akurat
Pendokumentasian								
14	Penyajian animasi materi.	Tidak lancar	1	2	3	4	5	Lancar

D. Kritik/Saran

- ok.


E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

tasikmalaya 9/5/....., 2023

Penilai,


Alam R.
NIDN. 0621120703

Lampiran 8 Hasil Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan Ahli Materi 1

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
			1	2	3	4	5	
Ketepatan								
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai <i>+ Tujuan</i>	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
9	Minat/Perhatian Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian			3			Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

Ditambah gaya siswa, di perjelas untuk memahami konsep.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Belum dapat digunakan.

Tanjungsari, 13-9-2023

Penilai,



Depi Setiasmana

NIDN. 0910117705

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
Ketepatan								
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
	Minat/Perhatian							
9	Keterarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

→ Bagian grafis & jelsah
 - konsep persan & lupus
 - (definisi & gejala).

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tanbuneng, 18-1-2023

Penilai,



Depi Setiakesman

NIDN. 0919117105

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV
 Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto
 Penilai :
 Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
Ketepatan								
1	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
Kepentingan								
4	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
Kelengkapan								
5	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
Keseimbangan								
7	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No	PERNYATAAN	PENILAIAN						
	Minat Perhatian							
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	(4)	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	(4)	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	(4)	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

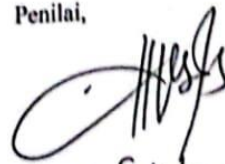
E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tarikmalaya, 5 Mei 2023

Penilai,



Depi Setialesmana

NIDN. 0419117705

Ahli Materi 2

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai : Ade Lis M. Sulaeman, Spd

Pekerjaan/Jabatan : Guru

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN					
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan						
	Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5
2	Ketepatan						
	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5
3	Ketepatan						
	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5
4	Kepentingan						
	Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5
5	Kelengkapan						
	Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5
6	Kelengkapan						
	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5
7	Keseimbangan						
	Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5
8	Keseimbangan						
	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		1	2	3	4	5		
	Minat/Perhatian							
9	Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	Sangat Menarik perhatian
	Kesesuaian dengan situasi peserta didik							
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

Ada satu soal di kuis harap diperbaiki pilihan ganda nya

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya, 10/9/2023

Penilai,



Ade Lis M. Sulaceman, S.Pd

NIDN. 197005171994122002

Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada materi SPLDV

Peneliti : Ihsan Fadhila Sudaryanto

Penilai :

Pekerjaan/Jabatan :

A. Deskripsi

Lembar penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran interaktif matematika berbasis android sebagai pendukung pembelajaran materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli dimohon untuk memberikan penilaian dan kritik/saran terhadap media pembelajaran ini. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. Petunjuk Penilaian

Lingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
			1	2	3	4		5
1	Ketepatan Media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi SPLDV.	Tidak tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
2	Materi kompetensi dasar	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan yang ingin dicapai	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
4	Kepentingan Membantu peserta didik dalam memahami konsep SPLDV.	Tidak membantu	1	2	3	4	5	Membantu
5	Kelengkapan Penggunaan permasalahan matematika untuk pemahaman konsep materi	Tidak Tepat	1	2	3	4	5	Sangat Tepat
6	Soal-soal latihan dapat membantu pada pemahaman konsep materi	Tidak Membantu	1	2	3	4	5	Sangat Membantu
7	Keselimbangan Kesesuaian materi pembelajaran dengan soal yang terdapat pada quiz	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
8	Banyaknya penyajian materi dengan soal latihan dan soal quiz	Tidak Seimbang	1	2	3	4	5	Sangat Seimbang

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN						
		Tidak menarik perhatian	1	2	3	4	5	
9	Minat/Perhatian Ketertarikan perhatian peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis android.					5	Sangat Menarik perhatian	
10	Kesesuaian dengan situasi peserta didik Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik jenjang SMP/MTS	Tidak Sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai
11	Penyajian materi SPLDV sesuai dengan jenjang SMP/MTS	Tidak sesuai	1	2	3	4	5	Sangat Sesuai

D. Kritik/Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa perbaikan.
 Dapat digunakan dengan perbaikan.
 Belum dapat digunakan.

Tasikmalaya, 15 Mei 2023

Penilai,



Ade Lis M. Sulaiman,

NIDN.

Lampiran 9 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Ketepatan	12	15	80%	Layak
2	Kepentingan	8	10	80%	Layak
3	Kelengkapan	8	10	80%	Layak
4	Keseimbangan	8	10	80%	Layak
5	Minat/Perhatian	4	5	80%	Layak
6	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	8	10	80%	Layak
Jumlah		48	55	80%	Layak

Tabel 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Ketepatan	15	15	100%	Sangat Layak
2	Kepentingan	5	10	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan	9	10	90%	Sangat Layak
4	Keseimbangan	9	10	90%	Sangat Layak
5	Minat/Perhatian	5	5	100%	Sangat Layak
6	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	10	10	90%	Sangat Layak
Jumlah		53	55	96%	Sangat Layak

Lampiran 10 Data Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek	Skor	Skor Maks	Persenatase	Kategori
1	Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
2	Tampilan	10	10	90%	Sangat Layak
3	Kemudahan	24	25	96%	Sangat Layak
4	Pengelolaan Aplikasi	5	5	100%	Sangat Layak
5	Penanganan Jawaban	15	15	100%	Sangat Layak
6	Pendokumentasian	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		69	70	99%	Sangat Layak

Tabel 2 Data Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek	Skor	Skor Maks	Persenatase	Kategori
1	Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
2	Tampilan	10	10	100%	Sangat Layak
3	Kemudahan	25	25	100%	Sangat Layak
4	Pengelolaan Aplikasi	5	5	100%	Sangat Layak
5	Penanganan Jawaban	15	15	100%	Sangat Layak
6	Pendokumentasian	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		70	70	100%	Sangat Layak

Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Kelas Kecil

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Memberikan Kesempatan Belajar						
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran matematika.	0	0	0	3	9
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	0	3	9
Memberikan Bantuan Untuk Belajar						
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam memahami materi.	0	0	0	4	8
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan quiz.	0	0	0	1	11
Kualitas Motivasi						
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	1	2	9
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi.	0	0	0	2	10
Fleksibilitas Instruksional						
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	1	1	10
8	Tata letak materi yang tampil di layar	0	0	0	1	11
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dimana pun dan kapan pun.	0	0	2	3	7
Kualitas Sosial Interaksi Instruksional						
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	0	0	12
Kualitas Tes dan Penilaian						
11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal quiz.	0	0	0	1	11
12	Hasil skor soal quiz.	0	0	1	1	10
Memberikan Dampak Pada Peserta Didik						
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	0	1	11
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	0	1	11
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya.	0	0	0	1	11

Lampiran 13 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Kecil

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Memberikan kesempatan belajar	114	120	95%	Sangat Baik
2	Memberikan bantuan untuk belajar	115	120	96%	Sangat Baik
3	Kualitas motivasi	114	120	95%	Sangat Baik
4	Fleksibilitas instruksional	169	180	94%	Sangat Baik
5	Kualitas sosial dan interaksi	60	60	100%	Sangat Baik
6	Kualitas tes dan penilaian	116	120	97%	Sangat Baik
7	Memberikan dampak pada peserta didik	177	180	98%	Sangat Baik
Jumlah		865	900	96%	Sangat Baik

Lampiran 15 Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Memberikan Kesempatan Belajar						
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran matematika.	0	0	0	14	15
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	7	12	10
Memberikan Bantuan Untuk Belajar						
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam memahami materi.	0	0	5	10	14
4	Pengecekan jawaban pada setiap soal latihan dan quiz.	0	0	1	11	17
Kualitas Motivasi						
5	Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	6	9	14
6	Pengulangan materi apabila ingin mempelajari kembali materi.	0	0	0	7	22
Fleksibilitas Instruksional						
7	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	2	8	19
8	Tata letak materi yang tampil di layar	0	1	1	9	18
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dimana pun dan kapan pun.	0	0	6	8	15
Kualitas Sosial Interaksi Instruksional						
10	Belajar bersama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	3	15	11
Kualitas Tes dan Penilaian						
11	Pengisian jawaban pada setiap soal latihan dan soal quiz.	0	0	6	12	11
12	Hasil skor soal quiz.	0	0	2	5	22
Memberikan Dampak Pada Peserta Didik						
13	Materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	7	8	14
14	Pemahaman materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.	0	0	5	15	9
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran selanjutnya.	0	0	4	10	15

Lampiran 16 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Memberikan kesempatan belajar	250	290	86%	Sangat Baik
2	Memberikan bantuan untuk belajar	257	290	89%	Sangat Baik
3	Kualitas motivasi	262	290	90%	Sangat Baik
4	Fleksibilitas instruksional	389	435	89%	Sangat Baik
5	Kualitas sosial dan interaksi	124	145	85%	Sangat Baik
6	Kualitas tes dan penilaian	257	290	88%	Sangat Baik
7	Memberikan dampak pada peserta didik	370	435	85%	Sangat Baik
Jumlah		1909	2175	88%	Sangat Baik

Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Siliwangi Nomor 24 Tlp. (0265) 323532 Fax. 323532 Tasikmalaya - 46115
E-mail : fkip@unsil.ac.id Web Site : fkip.unsil.ac.id

Nomor : 1709/UN58.10/KM.SKOP/2023
Lampiran : -
Perihal : **Izin Observasi/Penelitian**

Kepada Yth. : Kepala SMP Negeri 5 Tasikmalaya
Di Tempat

Dalam rangka penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh / menyelesaikan program pendidikan, mahasiswa kami:

Nama : Ihsan Fadhila Sudaryanto
Nomor Pokok : 192151135
Program Studi : Pendidikan Matematika

bermaksud untuk mengadakan penelitian / observasi di SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Adapun Judul Skripsi :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada Materi SPLDV.

Untuk maksud tersebut di atas, kami mohon bantuan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami dapat memperoleh data yang diperlukan.

Atas segala perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Tasikmalaya, 10 April 2023

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan,



Dr. Diana Hermawati, M.Pd.

NIPPPK 197704112021212003

Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA TASIKMALAYA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5 TASIKMALAYA
JI. RE. MARTADINATA NO. 85 𐀀(0266) 330277 TASIKMALAYA 46133
Website : www.smpn5tasikmalaya.sch.id Email : smpn5tasik@yahoo.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

NOMOR : 421.3/345 -SMP.05/TU

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Hj. YUYUN SITI NOORHAESIH, S.Pd., M.Pd.
N I P : 19640107 198501 2 001
Pangkat / Golongan : Pembina Tk I / IVb
J a b a t a n : Guru Madya / Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa :

N a m a : IHSAN FADHILA SUDARYANTO
Nomor Pokok : 192151135
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian/Observasi di sekolah kami. Dengan Judul Skripsi :

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN ADOBE ANIMATE PADA MATERI SPLDV . "

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

Dikeluarkan di : Tasikmalaya

Pada tanggal : 19 Mei 2023

Kepala Sekolah



Hj. YUYUN SITI NOORHAESIH, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19640107 198501 2 001

Lampiran 19 SK Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Siliwangi No.24 Kota Tasikmalaya Kode Pos 46115
Telepon (0265) 330634, 333092 Faksimil (0265) 325812
Laman : www.unsil.ac.id Posel : info@unsil.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SILIWANGI
NOMOR : 2299/UN58.04/AK/2023

TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR
MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SILIWANGI
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SILIWANGI

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran dalam penyusunan dan penulisan Skripsi/Tugas Akhir bagi mahasiswa Jurusan pendidikan matematika Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan perlu penunjukan Dosen Pembimbing;
 - b. bahwa untuk kepentingan tersebut di atas, perlu mempertimbangkan Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi;
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Republik Indonesia :
 - a. Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - b. Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - c. Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia :
 - a. Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional
 - b. Nomor 13 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pendirian Universitas Siliwangi;
 4. Keputusan Rektor Universitas Siliwangi Nomor 492B/UN58/KP/2018 tentang Pergantian Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Periode Tahun 2018 - 2022.
 5. Keputusan Rektor Universitas Siliwangi Nomor 528B/UN58/KP/2018 tentang Pengangkatan Dosen dengan tugas tambahan di lingkungan Universitas Siliwangi Periode Tahun 2018 - 2022.
 6. Keputusan Rektor Universitas Siliwangi Nomor 938 SKAUS-BU/SP 2 VIII/2012 tentang Penetapan Besarnya Biaya Kerja Praktek, Seminar dan Skripsi/Tugas Akhir bagi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi
- KESATU** : Menunjuk kepada yang namanya tersebut dibawah ini :
1. Nama : **Depl Ardian Nugraha S.Pd., M.Pd. (Reviewer)**
NIDN : 0007028902
 2. Nama : **Satya Santika S.Pd., M.Pd.**
NIDN : 0027118602
- Sebagai pembimbing dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir, untuk mahasiswa tersebut dibawah ini :
- N a m a : **IHSAN FADHILA SUDARYANTO**
N P M : 192151135
- KEDUA** : Pelaksanaan tertimbang penyusunan Skripsi/Tugas Akhir dilaksanakan sesuai jadwal yang telah di tentukan.
- KETIGA** : Dalam melaksanakan tugasnya Pembimbing bertanggung jawab kepada Dekan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini berlaku untuk jangka waktu 6 bulan, sejak tanggal 01 Mei 2023 s.d 31 Oktober 2023 dan dapat diperpanjang paling lama untuk jangka waktu 4 bulan.
- KELIMA** : Apabila terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditandatangani di Tasikmalaya
Pada tanggal : 03 Mei 2023
D e k a n

Dr. Nani Retnaningsih, M.Pd.
NIP 196605302021212001

Tembusan :

1. Ketua Jurusan pendidikan matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi
2. Bendahara Pergerakan Pembantu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi

Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi



GRAHITA INDONESIA
Lembaga Psikologi Terapan

Alamat :Perumahan Andalusia Garden 2 Cluster Almeria no. 26B, Mangkubumi - Kota Tasikmalaya

SURAT KETERANGAN VALIDASI
NO: 015/SKV/04/GI-TSM/2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **EUIS DARLIAH, S.Psi., C.Fc.**
Jabatan : Kepala Cabang
Instansi : PT. Grahita Indonesia Inc. (Lembaga Psikologi Terapan)
Cabang Tasikmalaya

Menerangkan bahwa kami telah memvalidasi isi dari instrumen penelitian dengan hasil

“**VALID**” untuk:

Nama : **IHSAN FADHILA SUDARYANTO**
NPM : 192151135
Program Studi : Pendidikan Matematika
Instansi : Universitas Siliwangi
Judul Skripsi : *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Berbantuan Adobe Animate Pada Materi SPLDV”*

untuk keperluan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Validator:

SETIADI PRIHATIN, S.Pd., M.Pd., C.Fc., CHt.
NIK/CB: 39-32.0183.002

Tasikmalaya, 05 April 2023
Kepala Cabang,



EUIS DARLIAH, S.Psi., C.Fc.
NIK/CB: 39-32.0183.001

Lampiran 21 Dokumentasi



Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi Wawancara



Uji Coba Kelas Kecil



Uji Coba Kelas Kecil



Uji Coba Kelas Kecil



Uji Coba Lapangan



Uji Coba Lapangan

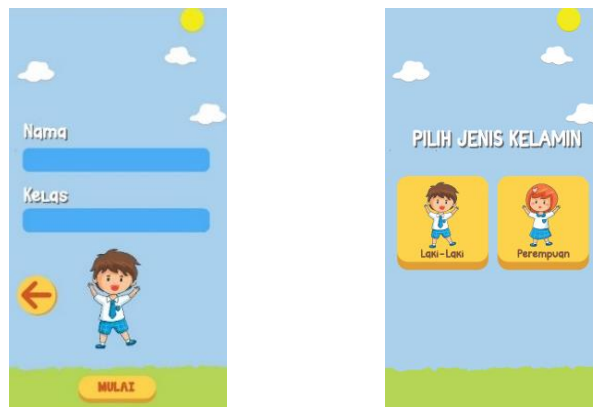


Uji Coba Lapangan

Lampiran 22 Tampilan Aplikasi Math Learning

a. Halaman Memilih Avatar

Pada halaman ini pengguna akan mengisi nama dan kelas pengguna, kemudian pengguna akan memilih salah satu avatar yang akan ditampilkan. Terdapat dua jenis avatar yaitu laki-laki dan perempuan.



b. Halaman Awal Aplikasi

Halaman ini menampilkan nama aplikasi, nama pengguna, tombol musik on atau off, tombol keluar, menu petunjuk, menu profil, menu referensi, menu KD/IPK, menu materi, dan menu quiz.



c. Halaman Petunjuk

Halaman ini berisi petunjuk untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi, petunjuk yang ditampilkan berupa keterangan tombol-tombol yang digunakan dalam aplikasi.



d. Halaman Profil

Halaman ini berisi informasi identitas pengembangan serta nama dosen pembimbing.



e. Halaman Referensi

Halaman ini berisi sumber-sumber oleh pengembang dalam mengumpulkan aset yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Animate.



f. Halaman KD/IPK

Halaman ini berisi tentang kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran pada materi sistem persamaan linear dua variabel.



g. Halaman Materi

Halaman ini menampilkan animasi berupa percakapan yang digunakan untuk memberi stimulus terhadap pengguna dalam belajar materi sistem persamaan linear dua variabel. Pada halaman ini juga terdapat materi pendahuluan berupa penjelasan sistem

persamaan linear dua variabel serta terdapat pemilihan menu materi substitusi, eliminasi ataupun grafik.



h. Halaman Materi Grafik

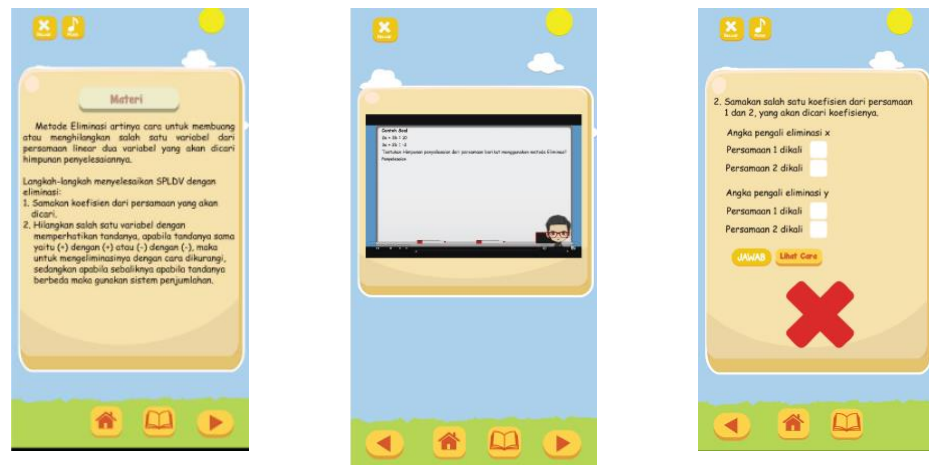
Halaman ini berisi penjelasan materi grafik video pengerjaan soal menggunakan metode grafik, beberapa pertanyaan yang harus di isi oleh pengguna, serta animasi pembuatan grafik. Apabila pengguna mendapat kebingungan sudah disediakan cara pengerjaan yang akan muncul apabila pengguna salah menjawab.



i. Halaman Materi Eliminasi

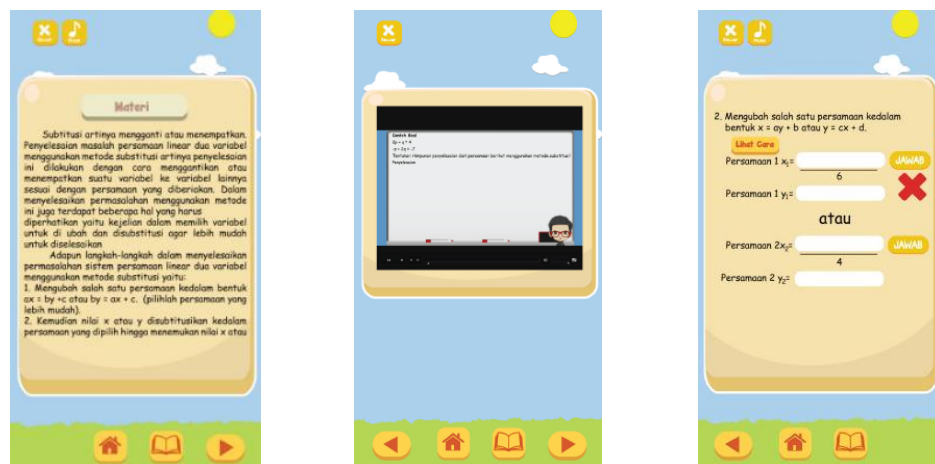
Halaman ini berisi penjelasan materi eliminasi, video pengerjaan soal menggunakan metode eliminasi serta beberapa pertanyaan yang harus di isi oleh pengguna. Apabila

pengguna mendapat kebingungan sudah disediakan cara pengerjaan yang akan muncul apabila pengguna salah menjawab.



j. Halaman Materi Substitusi

Halaman ini berisi penjelasan materi substitusi, video pengerjaan soal menggunakan metode substitusi serta beberapa pertanyaan yang harus di isi oleh pengguna. Apabila pengguna mendapat kebingungan sudah disediakan cara pengerjaan yang akan muncul apabila pengguna salah menjawab.



k. Halaman Quiz

Halaman ini disajikan avatar, nama dan kelas sebelum memulai quiz. Terdapat 10 soal yang disajikan untuk dijawab oleh pengguna yang terdapat 4 pilihan jawaban untuk dipilih.



l. Halaman Penilaian

Halaman ini berisi informasi nilai yang diperoleh oleh pengguna setelah menjawab soal yang diberikan. Terdapat reaksi berupa emoticon yang mendeskripsikan nilai yang diperoleh oleh. Jika kurang dari 50 maka akan muncul reaksi sedih, apabila mendapatkan nilai 50 akan muncul reaksi kecewa dan apabila lebih dari 50 akan muncul reaksi senang. Selain itu terdapat tombol pembahasan quiz untuk mengetahui cara pengerjaan masing-masing soal dan juga tombol untuk mengulang quiz.



m. Halaman Pembahasan Quiz

Halaman ini berisi tentang pembahasan mengenai soal-soal yang telah dikerjakan sebelumnya oleh pengguna.

