

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Powerpoint Show (Media Pembelajaran)

1. **MEDIA PENGALJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
MEMAHAMI KELINGKUNGAN DAN LAYAR  
BANGUN DATAR  
One-Math, 2021

2. **BANGUN DATAR**  
KELINGKUNGAN  
SEGITIGA  
SEGEPAT  
SEGEPAT

3. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $\text{Luas} = \text{Panjang} \times \text{Lebar}$   
 $= 4 \times 3$   
 $= 12$   
 $\text{Luas} = 12 \times 3$   
 $= 36$   
 $\text{Luas} = 36 \times 3$   
 $= 108$

4. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 3$   
 $= 12$   
 $\text{Luas} = 12 \times 3$   
 $= 36$

5. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 3$   
 $= 12$   
 $\text{Luas} = 12 \times 3$   
 $= 36$

6. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 3$   
 $= 12$   
 $\text{Luas} = 12 \times 3$   
 $= 36$

7. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

8. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

9. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

10. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

11. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

12. **LATIHAN SOAL**

13. **SEGITIGA**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
 $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{Alas} \times \text{Tinggi}$   
 $= \frac{1}{2} \times 3 \times 3$   
 $= \frac{9}{2}$   
 $= 4,5$

14. **SEGITIGA**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
 $\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{Alas} \times \text{Tinggi}$   
 $= \frac{1}{2} \times 3 \times 3$   
 $= \frac{9}{2}$   
 $= 4,5$

15. **UNGKAPAN**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
L =  $\pi r^2$   
L =  $3,14 \times 4^2$   
L =  $3,14 \times 16$   
L =  $50,24$

16. **UNGKAPAN**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
L =  $\pi r^2$   
L =  $3,14 \times 4^2$   
L =  $3,14 \times 16$   
L =  $50,24$

17. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

18. **LATIHAN SOAL**

19. **SEGEPAT**  
PERHIMPUNAN MATEMATIKA - JAJAN SUDAHAN  
KELINGKUNGAN =  $4 \times \text{Sisi} + 4 \times \text{Sisi}$   
 $= 4 \times 4$   
 $= 16$   
 $\text{Luas} = 16 \times 4$   
 $= 64$

20. **LATIHAN SOAL**

21. **TERIMA KASIH**

22. **LATIHAN SOAL**

23. **LATIHAN SOAL**

## Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SMK IGASAR PINDAD TASIKMALAYA</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: X Multimedia</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Bangun Datar</b>

#### A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik secara umum setelah selesai pembelajaran diharapkan mampu berpikir tingkat tinggi, memiliki kemampuan literasi, sikap kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan masyarakat sekitar sekolah. Tujuan ini secara khusus adalah

1. Peserta didik (**A/Audience**) dapat mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar (sisi dan sudut) dari segibanyak dan lingkaran serta gabungannya (**B/Behaviour**) melalui model pembelajaran *Discovery Learning* (**C/Condition**) dengan tepat (**D/Degree**).
2. Peserta didik (**A/Audience**) dapat mengukur sudut (**B/Behaviour**) melalui model pembelajaran *Discovery Learning* (**C/Condition**) dengan tepat (**D/Degree**).
3. Peserta didik (**A/Audience**) dapat menentukan keliling dan luas bangun datar (**B/Behaviour**) melalui model pembelajaran *Discovery Learning* (**C/Condition**) dengan benar (**D/Degree**).

#### B. Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak berdoa bersama.
- b. Guru mengisi presensi peserta didik dan mengondisikan untuk siap belajar.
- c. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan mengajukan pertanyaan pemantik di awal pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- e. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran.

## 2. Kegiatan Inti (40 Menit)

### a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan/Proses Mengamati)

- 1) Peserta didik menyimak beberapa gambar tentang ciri-ciri, sudut, keliling, dan luas bangun datar.
- 2) Peserta didik mencatat hal-hal yang perlu ditanyakan dalam penayangan *slide power point*.

### b. *Problem Statement* (Pertanyaan/Identifikasi Masalah/Proses Menanya)

- 1) Peserta didik bertanya pada guru tentang isi materi dalam tayangan *slide power point*.
- 2) Guru memfasilitasi agar peserta didik yang lain menanggapi pertanyaan dari peserta didik yang lain.
- 3) Peserta didik dan guru bersama-sama menuliskan point-point pertanyaan yang belum
- 4) terjawab, untuk dibahas dalam kelompok kecil.

### c. *Data Collection* (Pengumpulan Data/Proses Mencoba atau Mengeksplorasi)

- 1) Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang.
- 2) Peserta didik (kelompok) membaca buku/*handout* tentang pengertian bangun geometri datar.
- 3) Peserta didik membaca buku/*handout* tentang identifikasi ciri-ciri serta sudut dari geometri datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, dan lingkaran).
- 4) Peserta didik membaca buku/*handout* tentang keliling dan luas dari geometri datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, serta lingkaran).
- 5) Guru menilai keterampilan peserta didik mencari informasi.

### d. *Data Processing* (Pengolahan Data/Proses Menalar atau Mengasosiasi)

- 1) Peserta didik dalam kelompok diminta mendiskusikan ciri-ciri dan sudut dari geometri datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, serta lingkaran).

- 2) Peserta didik dalam kelompok diminta mendiskusikan berbagai teknik menghitung keliling dan luas dari geometri datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, serta lingkaran).

**e. *Verification* (Pembuktian/Proses Mengomunikasikan)**

- 1) Peserta didik menentukan bentuk penyampaian hasil diskusi kelompok.
- 2) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 3) Kelompok lain menanggapi dan memberi masukan.

**f. *Generalization* (Menarik Simpulan/Generalisasi)**

- 1) Peserta didik merumuskan simpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Peserta didik menyusun simpulan dari proses mengidentifikasi ciri-ciri, sudut, dan menghitung keliling serta luas geometri dasar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, serta lingkaran).

**3. Kegiatan Penutup (10 Menit)**

a. Simpulan

Guru bersama peserta didik menyimpulkan ciri-ciri, sudut, dan langkah-langkah menghitung keliling serta luas geometri dasar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, trapezium, serta lingkaran)

b. Evaluasi

Guru memberikan evaluasi (tes tulis) kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

c. Refleksi

Peserta didik diminta untuk mengevaluasi pembelajaran hari ini.

d. Kesepakatan

Peserta didik menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan pertemuan

e. berikutnya, yaitu pengamatan benda-benda baik yang ada di sekitar maupun di luar berkaitan dengan bangun geometri datar

### **C. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara utuh dan menyeluruh terhadap berbagai aspek hasil belajar, mengutamakan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking skill*) dan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), keterampilan abad ke-21, literasi, dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui penilaian proses, lisan dan tulis, serta penilaian sikap dan portofolio.

1. Penilaian proses dilakukan melalui pengamatan pada saat peserta didik melakukan kegiatan.
2. Penilaian lisan dan tulis dilakukan melalui pertanyaan tentang kegiatan yang baru dilakukan peserta didik, sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
3. Penilaian sikap dilakukan dengan skala sikap dan refleksi pembelajaran.
4. Portofolio mencakup seluruh hasil kegiatan peserta didik yang dikumpulkan untuk dijadikan bahan penilaian akhir

Tasikmalaya, 15 Januari 2024

Kepala Sekolah

Guru Matematika

SMK Igaras Pindad Tasikmalaya

Kelas X Multimedia

.....

Lampiran 3. Lembar Kerja Didik (LKPD)

**LKPD**  
**(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)**

KELOMPOK :  
NAMA :  
NOMOR ABSEN :  
KELAS :  
NILAI :

a. **Tujuan Pembelajaran**

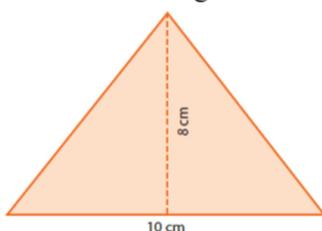
- Peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* mampu:
- 1) Mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar (sisi dan sudut) dari segbanyak dan lingkaran serta gabungannya dengan tepat.
  - 2) Mengukur sudut dengan tepat.
  - 3) Menentukan keliling dan luas bangun datar dengan benar.

a. **Langkah Aktivitas**

- 1) Amatilah artikel mengenai “Bangun Datar Asyik” kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini!.
- 2) Lakukan literasi melalui buku atau *handout* untuk membantu memudahkan dalam menjawab pertanyaan!

b. **Soal Aktivitas**

- 1) Diskusikan bersama anggota kelompokmu ciri-ciri bangun datar jajar genjang, trapezium, dan belah ketupat!
- 2) ABCD adalah trapesium siku-siku di A dengan  $AB//CD$ .  
Jika besar sudut B : sudut C = 4 : 5  
Diskusikan besar sudut-sudut dari bangun trapezium siku-siku tersebut!
- 3) Amatilah gambar bangun datar di bawah.  
Tentukan keliling dan luas dari bangun tersebut!



### Kunci Jawaban LKPD

- a. Ciri-ciri Bangun Datar
- 1) Jajar Genjang
    - a) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan berhadapan sama panjang.
    - b) Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.
    - c) Memiliki dua diagonal yang membagi jajar genjang menjadi dua sama besar.
  - 2) Trapezium
    - a) Memiliki sepasang sisi sejajar.
    - b) Memiliki dua pasang sudut sama besar (trapesium sama kaki) atau memiliki dua sudut siku-siku (trapesium siku-siku).
    - c) Jumlah besar sudut yang berdekatan di antara dua garis sejajar adalah  $180^\circ$ .
  - 3) Belah Ketupat
    - a) Memiliki empat sisi yang sama panjang.
    - b) Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.
    - c) Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.

- b. Sudut B dan Sudut C adalah sudut yang saling berdekatan, di mana jumlah sudutnya =  $180^\circ$ . Jumlah perbandingan adalah  $4 + 5 = 9$

$$\begin{aligned}\angle + B + &= + \frac{4}{9}x + 180^\circ \\ &= 4x 20 \\ &= 80^\circ\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\angle + C + &= + \frac{5}{9}x + 180^\circ \\ &= 5x 20 \\ &= 100^\circ\end{aligned}$$

Jadi, Sudut A =  $90^\circ$ , Sudut B =  $80^\circ$ , Sudut C =  $100^\circ$  dan Sudut D =  $90^\circ$ .

- c. Keliling dan Luas Segitiga serta Persegi Panjang adalah

$$\begin{aligned}K_{\text{Segitiga}} &= a + b + c \\ &= 10 + 10 + 10 \\ &= 30 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, Keliling Segitiga adalah 30 cm.

$$\begin{aligned}L_{\text{Segitiga}} &= \frac{1}{2}x a \times t \\ &= \frac{1}{2}x 10 \times 8 \\ &= 40 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi, Luas Segitiga adalah  $40 \text{ cm}^2$ .

$$\begin{aligned}K_{\text{Persegi Panjang}} &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (23 + 10) \\ &= 2 \times 33 \\ &= 66 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi,  $K_{\text{Persegi Panjang}}$  adalah 66 cm.

$$\begin{aligned}L_{\text{Persegi Panjang}} &= p \times l \\ &= 23 \times 10 \\ &= 230 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi,  $L_{\text{Persegi Panjang}}$  adalah  $66 \text{ cm}^2$ .

### Pedoman Penskoran LKPD

#### Keterangan:

Soal 1 = Tiap soal Benar nilai 10. Total benar  $10 \times 3$  soal = 30

Soal 2 = Tiap soal Benar nilai 10. Total benar  $10 \times 1$  soal = 10

Soal 3 = Tiap soal Benar nilai 15. Total benar  $15 \times 4$  soal = 60

Total Skor (NA) = 100

## Ringkasan Materi

### Bangun Datar Asyik

Bangun datar merupakan bangun yang memiliki rata-rata tanpa volume dan berbentuk dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar tanpa adanya ketebalan yang berarti. Ada banyak macam dari bangun datar, yaitu: persegi, persegi panjang, aneka ragam segitiga, lingkaran, jajar genjang, trapezium, dan belah ketupat atau layang-layang. Mari kita bahas satu persatu.



#### 1. Macam-Macam Bangun Datar

- Persegi Panjang merupakan bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang, dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku.
- Persegi merupakan persegi panjang yang semua sisinya sama panjang.
- Segitiga merupakan bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris. Jenis segitiga adalah: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, segitiga sembarang.
- Jajar Genjang merupakan segi empat yang sisinya sepasang-sepasang sama panjang dan sejajar.
- Trapezium merupakan segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.
- Layang-layang merupakan segi empat yang salah satu diagonalnya memotong tegak lurus sumbu diagonal lainnya.
- Belah Ketupat merupakan segi empat yang semua sisinya sama panjang dan kedua diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.
- Lingkaran adalah bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan  $r$  (radius) atau jari-jari.

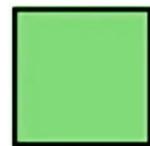
#### 2. Rumus Bangun Datar

- Rumus Persegi
  - Luas =  $S \times S = S^2$
  - Keliling =  $4 \times S$ , dengan  $S$  = panjang sisi persegi
- Rumus Persegi Panjang
  - Luas =  $p \times l$
  - Panjang = Luas : lebar
  - Lebar = Luas : panjang
  - Keliling =  $2p + 2l = 2 \times (p + l)$   
dengan  $p$  = panjang persegi panjang, dan  $l$  = lebar persegi panjang.
- Rumus Segitiga
  - Luas =  $\frac{1}{2} \times a \times t$ , dengan  $a$  = panjang alas segitiga, dan  $t$  = tinggi segitiga
  - Panjang sisi miring segitiga siku-siku dicari dengan rumus Phythagoras ( $A^2 + B^2 = C^2$ )
  - Keliling =  $a + b + c$
- Rumus Jajar Genjang
  - Luas =  $a \times t$ , dengan  $a$  = panjang alas jajar genjang, dan  $t$  = tinggi jajar genjang
  - Keliling =  $2 \times (a + b)$
- Rumus Trapesium
  - Luas =  $\frac{1}{2} \times (S_1 + S_2) \times t$  dengan  $S_1$  dan  $S_2$  = sisi-sisi sejajar pada trapezium, dan  $t$  = tinggi trapezium
  - Keliling =  $a + b + c + d$
- Rumus Layang-layang
  - Luas =  $\frac{1}{2} \times \text{diagonal } (d_1) \times \text{diagonal } (d_2)$
  - Keliling =  $2 \times (a + b)$
- Belah Ketupat
  - Luas =  $\frac{1}{2} \times \text{diagonal } (d_1) \times \text{diagonal } (d_2)$
  - Keliling =  $4 \times S$
- Rumus Lingkaran
  - Luas =  $\pi (\phi) \times \text{jari-jari } (r)^2 = \pi r^2$
  - Keliling =  $2 \times \pi (\phi) \times r$

### Sifat-Sifat Bangun Datar

#### a. Persegi

- 1) Memiliki empat sisi yang sama panjang (dua pasang sisi yang sejajar).
- 2) Mempunyai empat sudut siku-siku.
- 3) Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus.



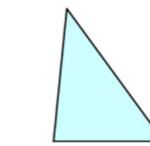
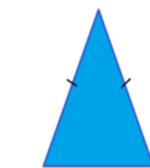
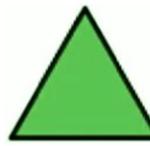
#### b. Persegi Panjang

- 1) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
- 2) Keempat sudutnya siku-siku.
- 3) Memiliki dua diagonal yang sama panjang.



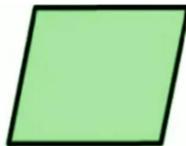
#### c. Segitiga

- 1) Segitiga Sama Sisi
  - a) Ketiga sisinya sama panjang.
  - b) Ketiga sudutnya sama besar ( $60^0$ ).
- 2) Segitiga Sama Kaki
  - a) Dua dari tiga sisinya sama panjang.
  - b) Memiliki sepasang sudut yang sama besar.
- 3) Segitiga Sembarang
  - a) Ketiga sisinya tidak sama panjang.
  - b) Ketiga sudutnya tidak sama besar.



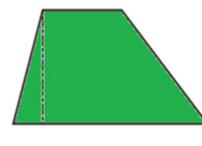
#### d. Jajar Genjang

- 1) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan berhadapan sama panjang.
- 2) Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.
- 3) Memiliki dua diagonal yang membagi jajar genjang menjadi dua sama besar.



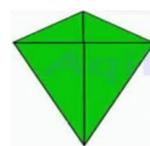
#### e. Trapesium

- 1) Memiliki sepasang sisi sejajar.
- 2) Memiliki dua pasang sudut sama besar (trapesium sama kaki) atau memiliki dua sudut siku-siku (trapesium siku-siku).
- 3) Jumlah besar sudut yang berdekatan di antara dua garis sejajar adalah  $180^0$ .



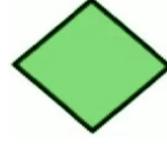
#### f. Layang-layang

- 1) Memiliki sepasang sudut yang sama besar.
- 2) Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang.



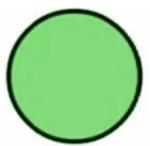
#### g. Belah Ketupat

- 1) Memiliki empat sisi yang sama panjang.
- 2) Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.
- 3) Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.



#### h. Lingkaran

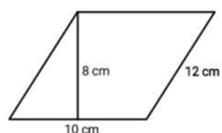
- 1) Memiliki satu titik pusat.
- 2) Jarak sembarang titik pada lingkaran terhadap pusat adalah sama.



**Soal Evaluasi Tes Sumatif (Bentuk Penilaian Tertulis Tes Objektif PG)**

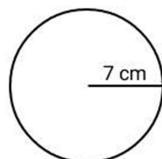
Latihan ini untuk mengukur penguasaan materi yang telah kalian capai! Selamat Mengerjakan!

1. Sebuah persegi panjang mempunyai luas =  $36 \text{ cm}^2$  dan memiliki panjang 9 cm. Lebar persegi panjang dan keliling adalah ... cm.
  - a. 4 dan 26
  - b. 5 dan 33
  - c. 7 dan 23
  - d. 6 dan 28
2. Sebuah bangun datar belah ketupat dengan diagonal 1 = 16 cm dan diagonal 2 = 12 cm, maka luasnya adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a. 79
  - b. 88
  - c. 66
  - d. 96
3. Perhatikan sifat bangun berikut
  - a. Mempunyai dua sisi yang sama panjang
  - b. Mempunyai satu sumbu simetri
  - c. Dua sudut di hadapan sisi sama panjang adalah sama besarSifat tersebut adalah bangun ...
  - a. Persegi panjang
  - b. Jajar genjang
  - c. Segitiga sama kaki
  - d. Belah ketupat
4. Sebuah segitiga memiliki alas 16 cm dan tinggi 3 cm. Luas segitiga tersebut adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a.  $24 \text{ cm}^2$
  - b.  $42 \text{ cm}^2$
  - c.  $32 \text{ cm}^2$
  - d.  $22 \text{ cm}^2$
5. Sebuah persegi memiliki ukuran sisi 10 cm. Keliling persegi tersebut adalah ... cm.
  - a. 20
  - b. 40
  - c. 30
  - d. 50
6. Sebuah persegi panjang memiliki ukuran panjang 10 cm dan lebar 5 cm. Luas persegi panjang tersebut adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a. 30
  - b. 40
  - c. 50
  - d. 60
7. Persegi panjang dengan ukuran panjang 20 cm dan lebar 10 cm, memiliki keliling ... cm.
  - a. 40
  - b. 60
  - c. 80
  - d. 70
8. Luas persegi dengan sisi 7 cm adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a. 29
  - b. 27
  - c. 49
  - d. 38
9. Perhatikan gambar di samping ini!  
Luas bangun di samping adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a.  $80 \text{ cm}^2$
  - b.  $76 \text{ cm}^2$
  - c.  $89 \text{ cm}^2$
  - d.  $65 \text{ cm}^2$

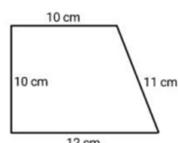


10. Perhatikan gambar di samping ini!  
Keliling bangun di samping adalah ... cm. ( $\pi = \frac{22}{7}$ ).

- a. 22
- b. 35
- c. 44
- d. 66



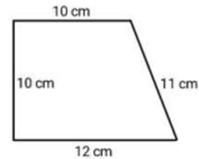
11. Perhatikan gambar di samping ini!  
Luas bangun di samping adalah ...  $\text{cm}^2$ .
  - a. 106
  - b. 79
  - c. 110
  - d. 231



12. Perhatikan gambar di samping ini!

Keliling bangun di samping adalah ... cm.

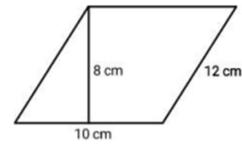
- a. 77
- b. 55
- c. 33
- d. 43



13. Perhatikan gambar di samping ini!

Keliling gambar di samping adalah ... cm.

- a. 44
- b. 33
- c. 28
- d. 47



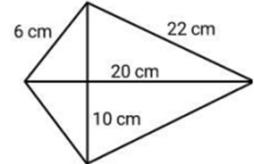
14. Sebuah belah ketupat memiliki ukuran diagonal 10 cm dan 14 cm. Panjang sisi-sisinya adalah 8 cm. Luas belah ketupat ...  $\text{cm}^2$ .

- a. 88
- b. 79
- c. 70
- d. 56

15. Perhatikan gambar di samping ini!

Keliling gambar di samping adalah ... cm.

- a. 50
- b. 56
- c. 77
- d. 89



Lampiran 4. Lembar Validasi RPP dan LKPD

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK IGASAR PINDAD TASIKMALAYA  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas / Semester : X Multimedia  
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)  
Materi Pokok : Bangun Datar

**A. Petunjuk**

1. Berikut ini diberikan daftar penilaian terhadap perangkat pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian RPP ditinjau dari beberapa aspek penilaian dan saran-saran untuk merevisi RPP yang telah disusun
3. Berikan nilai pada butir-butir aspek RPP dengan (v) angka pada kolom yang tersedia dengan bobot yang telah disediakan
4. Skala penskoran yang digunakan adalah :
  - 1 : berarti “tidak baik”
  - 2 : berarti “kurang baik”
  - 3 : berarti “cukup baik”
  - 4 : berarti “baik”
  - 5 : berarti “sangat baik”
5. Untuk saran-saran yang diberikan, mohon langsung dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran yang telah tersedia

**B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	Kejelasan pembagian materi				V	
	Sistem penomoran jelas					V
	Pengaturan ruang/tata letak					V
	Jenis dan ukuran huruf sesuai					V

II	<b>Isi</b>				
	Isi data diri pada kolom yang disediakan				
	Berikan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda cheklis pada kolom yang disediakan sesuai pernyataan yang paling tepat. Kriteria penilaihan : SB : Sangat baik B : Baik C. Cukup				

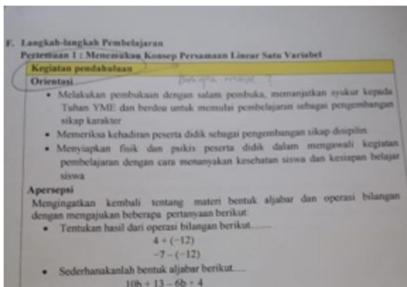
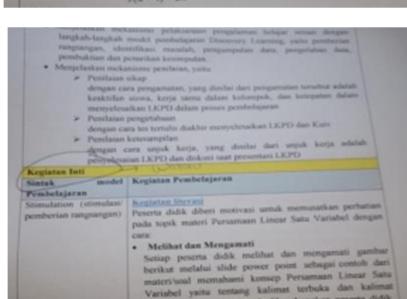
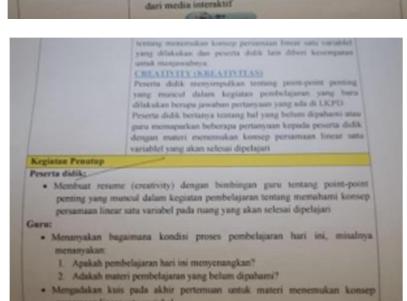
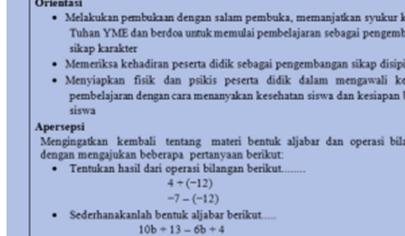
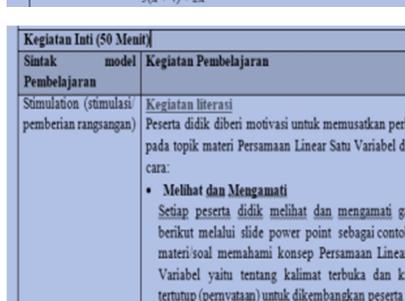
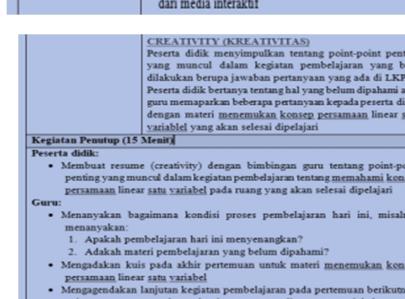
#### Hasil Validasi untuk Perangkat Pembelajaran (RPP)

Aspek	Indikator yang dinilai	Respon Validator		$\frac{\sum x_1}{skor mak} \times 100\%$
		V1	V5	
Format	Kejelasan pembagian materi	4	3	70%
	Sistem penomoran jelas	5	4	90%
	Pengaturan ruang/tata letak	5	4	90%
	Jenis dan ukuran huruf sesuai	5	4	90%
	Skor untuk aspek format			85%
Isi	Kebenaran isi/materi	4	5	90%
	Kompetensi dasar pembelajaran dirumuskan dengan benar	4	5	90%
	Sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	4	5	90%
	Tujuan pembelajaran (indicator yang ingin dicapai) dirumuskan dengan jelas	4	3	70%
	Dikelompokkan dalam bagian-bagian	4	3	70%

	logis			
	Kesesuaian dengan kurikulum 2013 revisi	4	5	90%
	Pemilihan strategi, model, metode dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik lebih aktif belajar	4	5	90%
	Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas	4	5	90%
	Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan	4	4	80%
	Kesesuaian dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	4	5	90%
	Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	4	4	80%
	Skor untuk aspek isi			85%
Bahasa	Kebenaran tata Bahasa	4	4	80%
	Kesederhanaan struktur kalimat	4	5	90%
	Kejelasan petunjuk dan arahan	4	5	90%
	Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	4	4	80%
	Bahasa mudah dipahami	4	4	80%
Skor untuk aspek Bahasa				82%
Skor rata-rata untuk perangkat pembelajaran				84%

## Lampiran 5. Lembar Validasi RPP

## Saran dan Perbaikan Perangkat Pembelajaran RPP

Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
Isi	<p>Alokasi waktu harus relevan dengan kegiatan pembelajaran</p>  <p><b>Kegiatan pendahuluan</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran sebagai pengembangan sikap karakter</li> <li>Memerlukan kehadiran peserta didik sebagai pengembangan sikap disiplin</li> <li>Mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan cara menanyakan kesehatan siswa dan ketepatan belajar siswa</li> </ul> <p><b>Apresiasi</b></p> <p>Mengingatkan kembali tentang materi bentuk aljabar dan operasi bilangan dengan menggunakan beberapa pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tentukan hasil dari operasi bilangan berikut:  <math>4 + (-12)</math>  <math>-7 - (-12)</math></li> <li>Sederhanakanlah bentuk aljabar berikut:  <math>10b + 13 - 6b + 4</math>  <math>5(x + 4) + 2x</math></li> </ul>  <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Stimulus model</b></p> <p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p><b>Kegiatan literasi</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi untuk memusatkan perhatian pada topik materi Persamaan Linear Satu Variabel dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Melihat dan Mengamati</b></li> </ul> <p>Setiap peserta didik melihat dan mengamati gambar berikut melalui slide presentasi sebagai contoh dari materi/sudut pandang materi Persamaan Linear Satu Variabel yang terdiri tentang kalimat terbuka dan kalimat tertutup (pernyataan) untuk dikembangkan peserta didik, dari media interaktif</p>  <p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p><b>Peserta didik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat resume (creativity) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang persamaan linear satu variabel pada pertemuan kali ini.</li> </ul> <p><b>Guru:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan bagaimana kondisi proses pembelajaran hari ini, misalnya menyakan:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?</li> <li>Adakah materi pembelajaran yang belum dipahami?</li> </ol> </li> <li>Mengadakan kuisi pada akhir pertemuan untuk materi menemukan konsep persamaan linear satu variabel</li> <li>Mengajak peserta didik berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang menentukan selesaian persamaan linear satu variabel</li> </ul>	<p>RPP diperbaiki dengan menyertakan waktu dalam kegiatan pembelajaran</p>  <p><b>Kegiatan pendahuluan (15 Menit)</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran sebagai pengembangan sikap karakter</li> <li>Memerlukan kehadiran peserta didik sebagai pengembangan sikap disiplin</li> <li>Mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan cara menanyakan kesehatan siswa dan ketepatan belajar siswa</li> </ul> <p><b>Apresiasi</b></p> <p>Mengingatkan kembali tentang materi bentuk aljabar dan operasi bilangan dengan mengajukan beberapa pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tentukan hasil dari operasi bilangan berikut.....  <math>4 + (-12)</math>  <math>-7 - (-12)</math></li> <li>Sederhanakanlah bentuk aljabar berikut....  <math>10b + 13 - 6b + 4</math>  <math>5(x + 4) + 2x</math></li> </ul>  <p><b>Kegiatan Inti (50 Menit)</b></p> <p><b>Sintak model</b></p> <p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p><b>Stimulation (stimulus/pemberian rangsangan)</b></p> <p><b>Kegiatan literasi</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi untuk memusatkan perhatian pada topik materi Persamaan Linear Satu Variabel dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Melihat dan Mengamati</b></li> </ul> <p>Setiap peserta didik melihat dan mengamati gambar berikut melalui slide power point sebagai contoh dari materi/sudut pandang materi Persamaan Linear Satu Variabel yaitu tentang kalimat terbuka dan kalimat tertutup (pernyataan) untuk dikembangkan peserta didik, dari media interaktif</p>  <p><b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b></p> <p><b>Peserta didik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat resume (creativity) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa jawaban pertanyaan yang ada di LKPD.</li> <li>Peserta didik bertemu tentang hal yang belum dipahami atau pertanyaan yang belum dapat menjawab pertanyaan kepada peserta didik dengan materi menemukan konsep persamaan linear satu variabel yang akan selesai dipelajari</li> </ul> <p><b>Guru:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan bagaimana kondisi proses pembelajaran hari ini, misalnya menyakan:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?</li> <li>Adakah materi pembelajaran yang belum dipahami?</li> </ol> </li> <li>Mengadakan kuisi pada akhir pertemuan untuk materi menemukan konsep persamaan linear satu variabel</li> <li>Mengajak peserta didik berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang menentukan selesaian persamaan linear satu variabel</li> <li>Menutup pembelajaran dengan mengucapkan handal dan diakhiri dengan mengucapkan salam pengembangan karakter syukur kepada Allah SWT.</li> </ul>
	<p>Indicator pencapaian kompetensi harus dibuat lebih spesifik</p>	<p>Indicator pencapaian kompetensi sudah direvisi dibuat lebih spesifik</p>

		<p>Banda Aceh stika angil an dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel emuan (40 menit)</p> <p><b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KODE</th><th>KONSEP DAN KONSEP DILAKUKAN</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.6.1</td><td>Menemukan konsep persamaan linear satu variabel</td></tr> <tr> <td>3.6.2</td><td>Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel</td></tr> <tr> <td>3.6.3</td><td>Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel</td></tr> <tr> <td>3.6.4</td><td>Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel</td></tr> <tr> <td>4.6.1</td><td>Menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual</td></tr> <tr> <td>4.6.2</td><td>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel</td></tr> </tbody> </table> <p>jangan <i>discovery learning</i> menuntut peserta didik untuk masalah, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan rasa ingin tau, tanggung jawab, disiplin selama proses ii, responsif, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama tujuan pembelajaran materi Persamaan dan Pertidaksamaan</p>	KODE	KONSEP DAN KONSEP DILAKUKAN	3.6.1	Menemukan konsep persamaan linear satu variabel	3.6.2	Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel	3.6.3	Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel	3.6.4	Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel	4.6.1	Menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual	4.6.2	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel	<p><b>A. Kompetensi Dasar dan Indikator Penilaian Kompetensi</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KOMPETENSI DASAR</th><th>INDIKATOR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.6 Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan penyelesaiannya</td><td>           3.6.1 Menemukan konsep persamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan            3.6.2 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian            3.6.3 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian            3.6.4 Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel            3.6.5 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan            3.6.6 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan positif            3.6.7 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan negatif  </td></tr> <tr> <td>4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel</td><td>           4.6.1 Menggunakan model matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual            4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel         </td></tr> </tbody> </table>	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	3.6 Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan penyelesaiannya	3.6.1 Menemukan konsep persamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan 3.6.2 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian 3.6.3 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian 3.6.4 Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel 3.6.5 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan 3.6.6 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan positif 3.6.7 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan negatif 	4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel	4.6.1 Menggunakan model matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual 4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel
KODE	KONSEP DAN KONSEP DILAKUKAN																						
3.6.1	Menemukan konsep persamaan linear satu variabel																						
3.6.2	Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel																						
3.6.3	Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel																						
3.6.4	Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel																						
4.6.1	Menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual																						
4.6.2	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel																						
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR																						
3.6 Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan penyelesaiannya	3.6.1 Menemukan konsep persamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan 3.6.2 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian 3.6.3 Menentukan selesaian persamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian 3.6.4 Menemukan konsep pertidaksamaan linear satu variabel 3.6.5 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan 3.6.6 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan positif 3.6.7 Menentukan selesaian pertidaksamaan linear satu variabel dengan menggunakan perkalian dan pembagian bilangan negatif 																						
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel	4.6.1 Menggunakan model matematika yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dari masalah kontekstual 4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel																						

Lampiran 6. Lembar Validasi LKPD

Hasil Validasi untuk Perangkat Pembelajaran (LKPD)

Aspek	Respon Validator		$\frac{\sum x_1}{skor mak} \times 100\%$
	V1	V5	
Lembar Kerja peserta didik (LKPD) yang dikembangkan memuat Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran	4	5	90%
LKPD dapat mendorong peserta didik untuk aktif mengerjakan soal atau diskusi.	4	5	90%
Memuat masalah yang penyelesaiannya beragam yang bisa menggali kemampuan berpikir kreatif matematis	4	4	80%
Memuat soal-soal yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari	4	3	70%
LKPD dapat memfasilitasi model <i>Discovery Learning</i>	4	5	90%
Kesesuaian materi yang ada di LKPD dengan tujuan yang hendak dicapai	4	4	80%
Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4	3	70%
Kesesuaian kalimat yang digunakan dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	80%
Penggunaan font, jenis, dan ukuran yang sesuai layout atau tata letak baik (tidak banyak ruang kosong)	4	4	80%
Dapat mendorong minat untuk membaca	4	4	80%
Kelayakan sebagai kelengkapan pembelajaran.	4	4	80%
Rata-rata total			81%

Lampiran 7. Lembar Validasi Powerpoint show dari Ahli Perangkat Pembelajaran  
 Hasil Validasi Animasi pembelajaran oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Validator		Percentase
		V1	V5	
<b>Aspek Media</b>				
1	Kejelasan tampilan pada animasi pembelajaran	3	4	87,5%
2	Kejelasan suara pada powerpoint pembelajaran	4	4	100%
3	Kejelasan teks pada powerpoint	4	4	100%
4	Kesesuaian durasi powerpoint	3	3	75%
5	Kemudahan penggunaan atau pengoperasian animasi pembelajaran	3	4	87,5%
,	Kemudahan menyimpan powerpoint pembelajaran	3	4	87,5%
Total skor aspek media				89,58%
<b>Aspek bahasa</b>				
7	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dan diterima dengan baik	3	4	87,5%
8	Bahasa istilah yang digunakan tidak berubah-ubah	3	4	87,5%
Total skor aspek Bahasa				87,5%
<b>Aspek isi powerpoint</b>				
9	Kegiatan pendahuluan ditampilkan dengan jelas	3	4	87,5%
10	Langkah-langkah <i>Discovery Learning</i> ditampilkan dengan jelas	3	4	87,5%
11	Kegiatan penutup ditampilkan dengan jelas	3	4	87,5%
Total skor aspek isi powerpoint				87,5%
<b>Aspek Kemanfaatan</b>				

12	Mempermudah dalam memahami langkah-langkah pembelajaran berbasis kurikulum 2013	3	3	75%
13	Mempermudah dalam memahami langkah-langkah model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	3	3	75%
14	Menambah variasi animasi pembelajaran	3	4	87,5%
15	Memberi informasi dalam upaya perbaikan dan pengembangan animasi pembelajaran	3	4	87,5%
Total skor aspek kemanfaatan				81,25%
Total skor validasi				86,45%

Lampiran 8. Lembar Validasi Powerpoint show dari ahli Media

Peneliti :

Nama validator :

Pekerjaan :

No	Komponen penilaian	Skala Penilian				Keterangan
		TB	KB	B	SB	
	<b>Aspek Media</b>					
	Kejelasan tampilan pada animasi pembelajaran				V	
	Kejelasan suara pada animasi pembelajaran				V	
	Kejelasan teks pada powerpoint			V		
	animasi pembelajaran mudah dioperasikan			V		
	Model animasi pembelajaran dapat menjadi panduan untuk materi pembelajaran lain				V	
	<b>Aspek pendidikan</b>					
	Susunan materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi			V		
	Materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sudah tepat			V		
	<b>Aspek aplikasi</b>					
	Aspek tampilan powerpoint				V	

	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			V		
	Pemilihan music dalam megiringi animasi pembelajaran sesuai dengan cerita atau materi <b>pembelajaran</b>			V		

Komentar dan saran

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

Tasikmalaya, 1 Januari 2024

validator

.....

Hasil Lembar Kepraktisan oleh Guru

Aspek	Komponen Penilaian	Responden		Kepraktisan
		G1	G2	
Aspek Media	Kejelasan tampilan pada animasi pembelajaran	3	3	75%
	Kejelasan suara pada animasi pembelajaran	4	4	100%
	Kejelasan teks pada powerpoint	3	4	87,5%
	animasi pembelajaran mudah dioperasikan	4	4	100%
	Model animasi pembelajaran dapat menjadi panduan untuk materi pembelajaran lain	4	4	100%
Aspek Pendidikan	Susunan materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi	3	3	75%
	Materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sudah tepat	3	3	75%
Aspek tampilan powerpoint	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3	3	75%
	Pemilihan music dalam megiringi animasi pembelajaran sesuai dengan cerita atau materi <b>pembelajaran</b>	3	4	87,5%
	Tampilan powerpoint show jelas	4	4	100%
Aspek kemanfaatan	Mempermudah dalam memahami langkah-langkah pembelajaran berbasis model <i>discovery learning</i>	4	3	87,5%
	Bisa menjadi acuan dalam menjalankan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	4	3	87,5%
Skor Rata-rata kepraktisan guru				87,5%

Lampiran 9. Lembar Kepraktisan Guru dan Calon Guru

**LEMBAR VALIDASI KEPRAKTISAN GURU TERHADAP APLIKASI  
POWERPOINT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL *DISCOVERY  
LEARNING***

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Untuk Mengoptimalkan Literasi Matematika Materi Geometri**

Penelitinator :

Hasil Lembar Kepraktisan oleh Calon Guru

Aspek	Komponen Penilaian	Responden					Kepraktisan
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	
Aspek Media	Kejelasan tampilan pada animasi pembelajaran	4	4	3	3	4	90%
	Kejelasan suara pada animasi pembelajaran	4	3	3	4	3	85%
	Kejelasan teks pada powerpoint	3	4	4	4	3	90%
	animasi pembelajaran mudah dioperasikan	3	3	4	3	3	80%
	Model powerpoint pembelajaran dapat menjadi panduan untuk materi pembelajaran lain	3	4	3	4	4	90%
Aspek Pendidikan	Susunan materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	3	3	4	3	3	90%

	pencapaian kompetensi						
	Materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran sudah tepat	3	3	4	3	3	80%
	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	3	4	4	3	90%
	Pemilihan music dalam megiringi animasi pembelajaran sesuai dengan cerita atau materi pembelajaran	3	3	4	4	3	85%
	Tampilan powerpoint show jelas	4	4	4	4	4	100%
Aspek Kemanfaatan	Mempermudah dalam memahami langkah-langkah pembelajaran berbasis model discovery learning	3	4	3	4	4	90%
	Bisa menjadi acuan dalam menjalankan model pembelajaran discovery learning	4	3	3	4	4	90%

