

LAMPIRAN



Ahli Desain

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
DESAIN**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Kesederhanaan	1. Animasi dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sederhana.			√		
	2. Animasi yang disajikan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sesuai dengan karakteristik siswa.			√		
	3. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.				√	
Keterpaduan	1. Urutan antara halaman sudah sesuai.				√	
	2. Petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sudah sesuai.				√	
Penekanan	1. Animasi yang diterapkan pada setiap halaman ada penekanan terhadap konsep penting.				√	
Keseimbangan	1. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman			√		

	sesuai.				
	2. Ukuran gambar pada halaman tiap halaman sesuai.			✓	
	3. Tata letak tulisan tiap halaman tiap halaman seimbang.			✓	
	4. Tata letak gambar tiap halaman tiap halaman seimbang.			✓	
Bentuk	1. Animasi yang digunakan menarik.			✓	
	2. Gambar bangun datar menarik.				✓
	3. Bentuk huruf mudah dibaca.			✓	
Warna	1. Warna tiap halaman sudah sesuai.			✓	
	2. Gradasi warna sudah sesuai.			✓	

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

Warna sesuaikan komposisinya

.....

.....

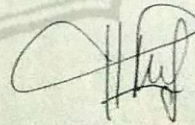
.....

.....

Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 17 Juli 2018

Validator

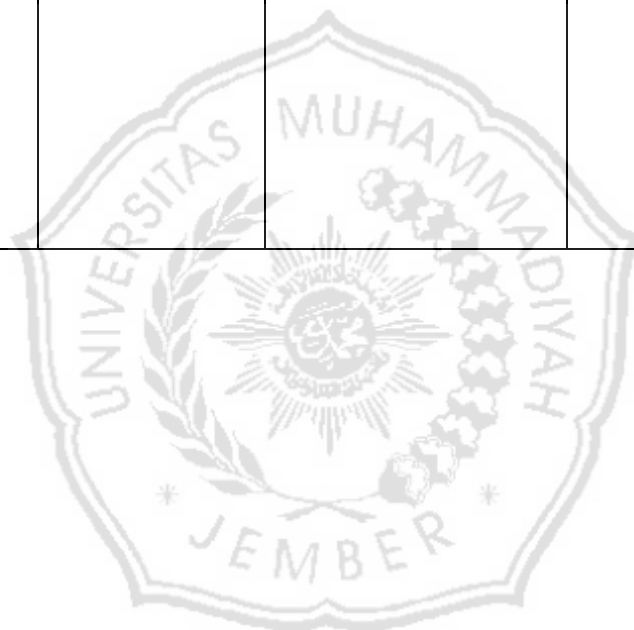


(Triawan Adhi C)

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>Pengembangan CD pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan menggunakan adobe flash CS3 pada pokok bahasan Segitiga kelas VII di SMP Plus Darus Sholah</p>	<p>1. Bagaimana proses pengembangan dari CD pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan menggunakan adobe flash CS3 pada pokok bahasan Segitiga kelas VII di SMP Plus Darus Sholah ?</p> <p>2. Bagaimana hasil pengembangan dari CD pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan menggunakan adobe flash CS3 pada pokok bahasan Segitiga kelas VII di SMP Plus Darus Sholah ?</p>	<p>CD pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan menggunakan adobe flash</p>	<p>1. Kriteria materi</p> <p>2. Kriteria desain</p> <p>3. Kriteria Pemograman</p> <p>4. Kriteria respon siswa</p> <p>5. Kriteria keefektifan media pembelajaran</p> <p>6. Kriteria kepraktisan media pembelajaran</p>	<p>• Subyek penelitian: Kelas VII siswa SMP Plus Darus Sholah</p> <p>• Informan: Guru pendidkan matematika SMP Plus Darus Sholah, para Ahli materi, ahli desain media dan ahli pemograman</p>	<p>1. Model pengembangan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall</p> <p>2. Prosedur pengembangan: Meliputi 6 tahapan yang sudah dimodifikasi, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengumpulan data • Perencanaan • Pengembangan draf produk • Uji coba produk • Revisi produk • Desiminasi dan Implementasi. <p>3. Metode pengumpulan data :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angket

					<ul style="list-style-type: none"> • Tes • Wawancara tidak terstruktur <p>4. Tehnik analisis data :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis kevalidan media • Analisis kepraktisan media • Analisis keefektifan media
--	--	--	--	--	--



**ANGKET RESPON SISWA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI
SEGITIGA**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:

4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Perhatikan dan pahami masing-masing pernyataan yang ada dalam cek list sebelum Anda memberikan penilaian.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media yang dikembangkan memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya				
2	Materi yang disajikan jelas dan mudah diikuti				
3	Kalimat yang digunakan di dalam soal mudah dipahami				
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) menarik untuk dibaca				
5	Tampilan media menarik				
6	Penggunaan warna <i>background</i> menarik				
7	Dengan media ini saya termotivasi untuk belajar				
8	Dengan media ini saya tertarik untuk mencari literatur penunjang lain				
9	Media pembelajaran ini membantu saya dalam belajar				
10	Dengan media ini saya dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa batas ruang dan waktu				

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

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

Jember, 2018

Peserta Didik



**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
PEMROGRAMAN (ADOBE FLASH)**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
 3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Umum	1. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)					
	2. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa baik, benar, dan efektif)					
	3. Unggul (memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)					
Rekayasa Perangkat Lunak	1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran					
	2. Reliabilitas (dapat diandalkan)					
	3. <i>Maintenable</i> (dapat dikelola dengan mudah)					
	4. Usabilitas (mudah digunakan, sederhana ketika dioperasikan)					
	5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan					

	6. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat dipasang dan digunakan di berbagai <i>hardware/software</i> yang tersedia)					
	7. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi					
	8. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: penggunaan, <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)					
	9. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)					
Komunikasi Visual	1. Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa					
	2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian					
	3. Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat					
	4. <i>Unity</i> , menggunakan					

	bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komperhensif)					
	5. Pencitraan objek dalam bentuk gambar baik realistik maupun simbolik					
	6. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih					
	7. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya					
	8. <i>Layout</i> (tata letak), yakni peletakan dan susuna unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas pesan dan hirarki masing-masing					
	9. Unsur visual bergerak (animasi dan atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi mendekati dengan aslinya					
	10. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya					
	11. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi, musik, dan efek suara) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi					

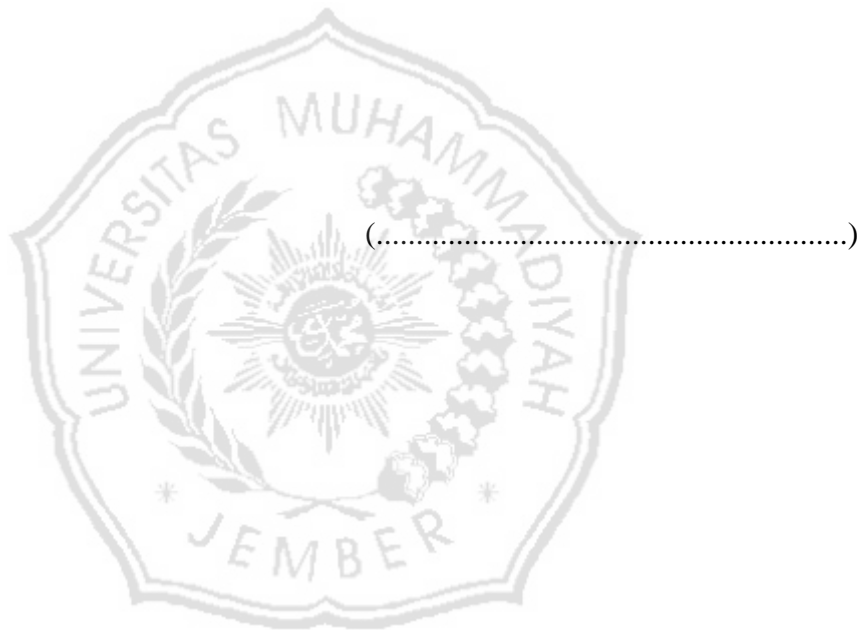
Kritik dan saran untuk pengembangan media:

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

Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 2018

Validator



Angket Respon Siswa

Mahammad Alfin Kurniawan

70

**ANGKET RESPON SISWA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA**

Petunjuk Pengisian

- ☐ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
3 : setuju 1 : tidak setuju
- ☐ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ☐ Perhatikan dan pahami masing-masing pernyataan yang ada dalam cek list sebelum Anda memberikan penilaian.
- ☐ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian.

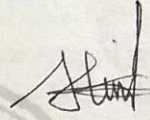
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media yang dikembangkan memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya				✓
2	Materi yang disajikan jelas dan mudah diikuti			✓	
3	Kalimat yang digunakan di dalam soal mudah dipahami			✓	
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) menarik untuk dibaca				✓
5	Tampilan media menarik				✓
6	Penggunaan warna <i>background</i> menarik				✓
7	Dengan media ini saya termotivasi untuk belajar				✓
8	Dengan media ini saya tertarik untuk mencari literatur penunjang lain			✓	
9	Media pembelajaran ini membantu saya dalam belajar				✓
10	Dengan media ini saya dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa batas ruang dan waktu				✓

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

Media ini sangat membantu saya dalam belajar matematika
tapi saya juga sempat kebingungan untuk soalnya
tapi saya berterimakasih kepada kakak-kakak yang sudah membuat
aplikasi ini yang membuat saya bisa belajar dengan mudah

Jember, 23 Juli 2018

Peserta Didik



(.....)



**ANGKET RESPON SISWA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA**

Petunjuk Pengisian

- ☞ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
- 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
3 : setuju 1 : tidak setuju
- ☞ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ☞ Perhatikan dan pahami masing-masing pernyataan yang ada dalam cek list sebelum Anda memberikan penilaian.
- ☞ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian.

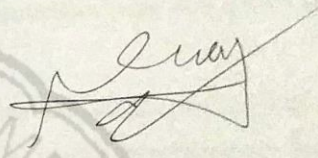
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media yang dikembangkan memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya				✓
2	Materi yang disajikan jelas dan mudah diikuti			✓	
3	Kalimat yang digunakan di dalam soal mudah dipahami				✓
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) menarik untuk dibaca			✓	
5	Tampilan media menarik			✓	
6	Penggunaan warna <i>background</i> menarik			✓	
7	Dengan media ini saya termotivasi untuk belajar				✓
8	Dengan media ini saya tertarik untuk mencari literatur penunjang lain				✓
9	Media pembelajaran ini membantu saya dalam belajar				✓
10	Dengan media ini saya dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa batas ruang dan waktu			✓	

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

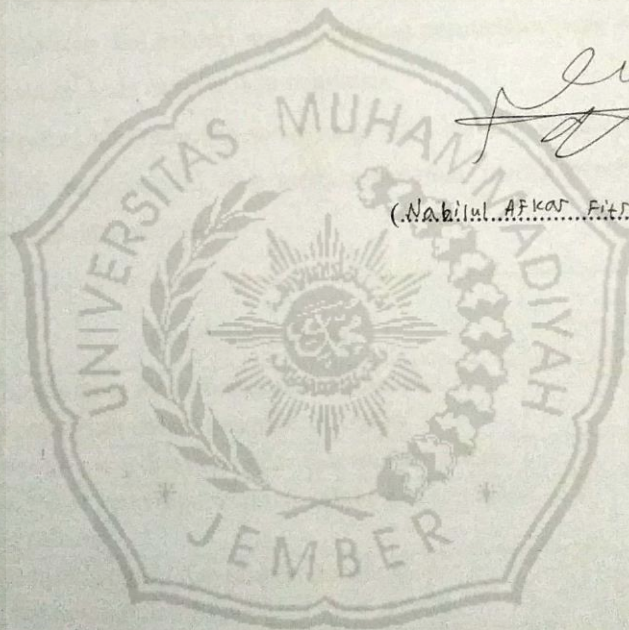
Kurang soal nya

Jember, 23 Juli 2018

Peserta Didik



(Nabilul Afkar Fikra Kani)



**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
MATERI**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
 - 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
 - 3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Format	1. Kejelasan petunjuk					
	2. Kesesuaian format sebagai lembar kerja					
	3. Kesesuaian isian pada lembar kerja dengan konsep atau definisi yang diinginkan					
	4. Kecerahan warna, tulisan, dan gambar pada media pembelajaran matematika berbantuan komputer					
	5. Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer					
	6. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal.					
Isi	1. Kesesuaian materi segitiga pada LKS dengan materi segitiga dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer.					
	2. Kejelasan konsep segitiga yang disampaikan pada					

	media pembelajaran matematika berbantuan komputer.					
	3. Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan konsep matematika yang terdapat pada materi segitiga.					
	4. Kejelasan animasi dalam menyampaikan konsep matematika dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer.					
Bahasa	1. Kebakuan bahasa yang digunakan.					
	2. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.					
	3. Keefektifan kalimat yang digunakan.					
	4. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa.					
	5. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

.....

.....

.....

Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 2018

Validator

(.....)

Ahli Pemograman

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
PEMROGRAMAN (ADOBE FLASH)**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
 - 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
 - 3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Umum	1. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)				√	
	2. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa baik, benar, dan efektif)				√	
	3. Unggul (memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)				√	
Rekayasa Perangkat Lunak	1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran			√		
	2. Reliabilitas (dapat diandalkan)			√		
	3. <i>Maintenable</i> (dapat dikelola dengan mudah)				√	
	4. Usabilitas (mudah digunakan, sederhana ketika dioperasikan)				√	
	5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan				√	

	6. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat dipasang dan digunakan di berbagai <i>hardware/software</i> yang tersedia)					✓
	7. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi					✓
	8. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: penggunaan, <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)					✓
	9. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)					✓
Komunikasi Visual	1. Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa					✓
	2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian					✓
	3. Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat					✓
	4. <i>Unity</i> , menggunakan					

	bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komperhenssif)				✓	
	5. Pencitraan objek dalam bentuk gambar baik realistik maupun simbolik				✓	
	6. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	✓				
	7. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya				✓	
	8. <i>Layout</i> (tata letak), yakni peletakan dan susuna unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas pesan dan hirarki masing-masing				✓	
	9. Unsur visual bergerak (animasi dan atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi mendekati dengan aslinya				✓	
	10. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya				✓	
	11. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi, musik, dan efek suara) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi				✓	

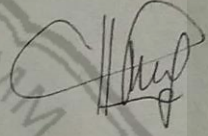
Kritik dan saran untuk pengembangan media:

peningkatan warna
evaluasi soal dan jawaban di sistem

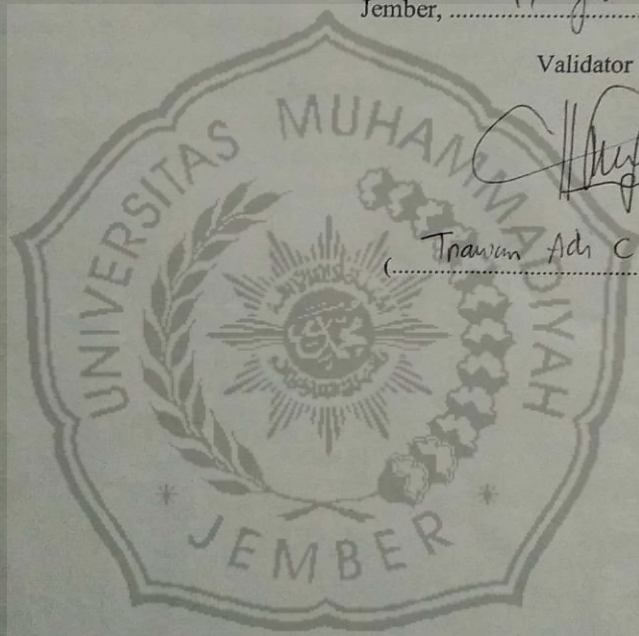
Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 17 Juli 2018

Validator



Trawan Adh C
(.....)



**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
DESAIN**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
 - 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
 - 3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Kesederhanaan	1. Animasi dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sederhana.					
	2. Animasi yang disajikan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sesuai dengan karakteristik siswa.					
	3. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti					
Keterpaduan	1. Urutan antara halaman sudah sesuai					
	2. Petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer sudah sesuai.					
Penekanan	1. Animasi yang diterapkan pada setiap halaman ada penekanan terhadap konsep penting.					
Keseimbangan	1. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman					

	sesuai.					
	2. Ukuran gambar pada halaman tiap halaman sesuai.					
	3. Tata letak tulisan tiap halaman tiap halaman seimbang.					
	4. Tata letak gambar tiap halaman tiap halaman seimbang .					
Bentuk	1. Animasi yang digunakan menarik.					
	2. Gambar bangun datar menarik.					
	3. Bentuk huruf mudah dibaca.					
Warna	1. Warna tiap halaman sudah sesuai.					
	2. Gradasi warna sudah sesuai.					

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

.....

.....

.....

.....

.....

Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 2018

Validator

(.....)

Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI SEGITIGA UNTUK AHLI
MATERI**

Petunjuk Pengisian

- ❖ Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda dengan kriteria sebagai berikut:
 - 4 : sangat setuju 2 : kurang setuju
 - 3 : setuju 1 : tidak setuju
- ❖ Isilah angket berikut ini dengan penilaian Anda sendiri.
- ❖ Jawaban, komentar dan saran yang Anda berikan sangat penting bagi peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini selain sebagai data penelitian. Jika ada catatan perbaikan, dapat ditulis di kolom yang telah disediakan atau di bagian akhir dari instrumen ini.

Aspek	Kriteria	Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
Format	1. Kejelasan petunjuk			✓		
	2. Kesesuaian format sebagai lembar kerja				✓	
	3. Kesesuaian isian pada lembar kerja dengan konsep atau definisi yang diinginkan				✓	
	4. Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media pembelajaran matematika berbantuan komputer			✓		
	5. Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer				✓	
	6. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal.				✓	
Isi	1. Kesesuaian materi segitiga pada LKS dengan materi segitiga dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer.			✓		
	2. Kejelasan konsep segitiga yang disampaikan pada				✓	

	media pembelajaran matematika berbantuan komputer.					
	3. Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan konsep matematika yang terdapat pada materi segitiga.				✓	
	4. Kejelasan animasi dalam menyampaikan konsep matematika dalam media pembelajaran matematika berbantuan komputer.				✓	
Bahasa	1. Kebakuan bahasa yang digunakan.				✓	
	2. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.				✓	
	3. Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓	
	4. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa.			✓		
	5. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	

Kritik dan saran untuk pengembangan media:

Perlu ada konsistensi pada tampilan menu, agar terlihat seperti satu kesatuan.

Rekomendasi: (Layak/Layak tapi perlu revisi/Tidak layak)

Jember, 17 Juli 2018

Validator

Birul Alim
 (BIRUL ALIM, S.Pd)

Nilai Tes Hasil Belajar

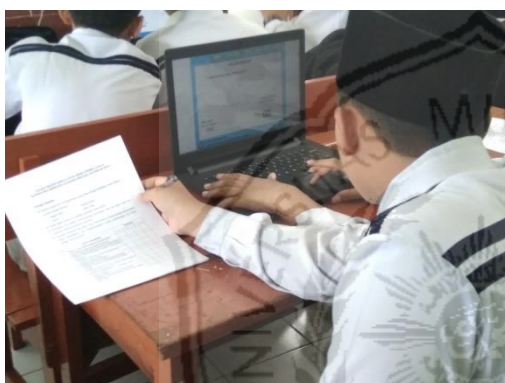
No	Nama Siswa	SKOR
1	Radli Zaka	80
2	M.Nurul Ihsan Pratama	100
3	Fikri Iqban	100
4	Fahmi Akbar Zamzam	100
5	Bagas Dwiki Imansyah	80
6	Awa Giyono	90
7	Febriansyah Permana Putra	100
8	Ahmad Nauval Sidiq	90
9	Ilham	80
10	Muhammad Alfin Kurniawan	70
11	M.Mirza Akbar	90
12	Muhammad Abdul Majid	90
13	Nino Raka Ardana	80
14	Muhammad Khoirunnaja	80
15	Galih Ikhsan Anuraga	80
16	Moh. Najmil Fadli	90
17	Ahmad Marzuki	80
18	Ferdy Maulana	100
19	Nurhadi Prastyo	90
20	Burhanudin Alziari	90
21	Nabilul Afkar Fitrasani	100
22	Naufal Zaki	100
jumlah		1960
rata-rata skor siswa		89,09090909
%ketuntasan		100,00
interpretasi		Sangat Efektif

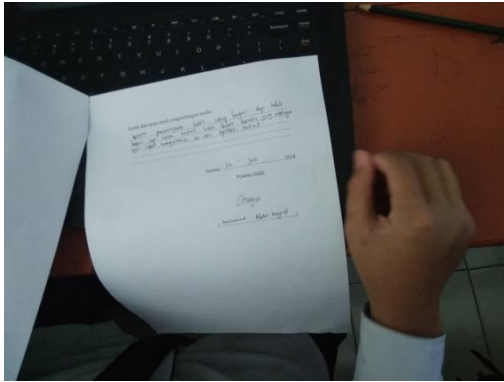
RIWAYAT HIDUP

Anggrid Rizki Nugroho lahir di Banyuwangi, 17 Desember 1994. Anak pertama dari dua saudara dari pasangan Bapak Jhama'udin dengan ibu Nur Azizah. Pendidikan dasar telah ditempuh di Kota Ibu Kota Jakarta di SDN Rawamangun 07 Pagi. Sekolah menengah pertama telah ditempuh di Kota kelahirannya Banyuwangi di SMP Negeri 1 Gambiran. Sekolah menengah atas telah ditempuh di SMK/STM Muhammadiyah 2 Genteng. Pendidikan berikutnya ditempuh di prodi pendidikan matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Jember pada tahun 2014.




Dokumentasi





Surat Bukti Penelitian


YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
SMP PLUS DARUS SHOLAH JEMBER
 STATUS : TERAKREDITASI "A"
 SEKOLAH STANDART NASIONAL (SSN)
 Jl. Moh. Yamin No. 25 Tegal Besar Kaltiwates Phone: 0331-334639 Jember 68132

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 153/A/SMP Plus/VII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Drs. H. Zainal Fanani
 Jabatan : Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Anggrid Rizki Nugroho
 Nim : 141 025 1008
 Fakultas / Jurusan : FKIP/Pendidikan Matematika
 Judul : **Pengembangan CD Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Pokok Bahasan Segitiga Kelas VII di SMP Plus Darus Sholah.**

Adalah benar – benar telah melakukan wawancara/observasi di SMP Plus Darus Sholah Jember pada tanggal 15 Maret - 23 Juni 2018 dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir Strata (Skripsi).

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember 25 Juli 2018
 Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember

Drs. H. Zainal Fanani, M. Pd



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Anggrid Rizki Nugroho
NIM : 1410251008
Program Studi : Matematika
Fakultas : KIP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jember,
Yang membuat pernyataan,

Anggrid Rizki Nugroho
NIM. 1410251008

