

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### LEMBAR WAWANCARA SISWA KELAS III

Nama sekolah :

Nama Siswa :

Waktu pelaksanaan :

**Daftar Pertanyaan :**

1. Apakah proses pembelajaran selama ini menyenangkan?
2. Apakah kamu sering merasa kesulitan saat memahami materi pelajaran?
3. Apa mata pelajaran yang sulit kamu pahami?
4. Apa mata pelajaran yang tidak kamu sukai
5. Apa sajakah kendala yang sering kamu alami ketika pembelajaran dikelas?
6. Apakah kamu mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran?
7. Apa yang lebih kamu sukai antara media, bahan ajar/buku, atau situasi pembelajaran yang menyenangkan?
8. Apa media pembelajaran yang kamu sukai?
9. Apakah kamu menyukai media pembelajaran multimedia interaktif (media yang membuat materi dalam bentuk video, gambar, animasi, dan game)?
10. Apakah kamu suka jika pembelajaran dilaksanakan dilaboratorium computer?
11. Apakah kamu sering belajar menggunakan hp/computer?
12. Apakah orang tuamu mengizinkan ke sekolah membawa hp, jika digunakan untuk belajar?
13. Apakah kamu suka bermain game?
14. Apa game pembelajaran yang kamu sukai?
15. Manakah yang lebih kamu sukai, secara mandiri atau kelompok saat mengerjakan soal dari guru?

Lampiran 2

### LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS III

Nama sekolah :

Nama guru :

NIP/NUPTK :

Waktu pelaksanaan:

#### Daftar Pertanyaan :

1. Kurikulum apakah yang digunakan pada kelas III SDN Kedali Lamongan? Lalu bagaimanakah pelaksanaannya?
2. Apa sajakah kendala dalam pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan?
3. Apakah Bapak/Ibu selalu membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar?
4. Apa sajakah model atau metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan?
5. Bagaimanakah karakteristik siswa di kelas III SDN Kedali Lamongan?
6. Apakah materi perkalian dalam pembelajaran matematika kurang dikuasai oleh siswa?
7. Bagaimanakah upaya yang dilakukan guru agar siswa aktif dan kondusif selama pembelajaran berlangsung?
8. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam pembelajaran?
9. Manakah yang lebih disukai oleh siswa antara media, bahan ajar/buku, atau situasi pembelajaran yang menyenangkan?
10. Apa media yang lebih disukai siswa? apakah berbasis digital atau berbentuk nyata?
11. Apakah Bapak/Ibu terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
12. Apa sajakah fasilitas sekolah yang sering digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan?
13. Apakah Selama ini pemanfaatan laboratorium computer sudah maksimal?
14. Apakah Bapak/Ibu selalu memberikan soal evaluasi baik berupa tes maupun penugasan untuk siswa setiap akhir pembelajaran?
15. Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran telah mencapai nilai KKM?

### Lampiran 3

#### LEMBAR WAWANCARA SISWA KELAS III

Nama sekolah : SDN Kelahi .  
Nama Siswa : Mikayla .  
Waktu pelaksanaan : 4 Desember 2023 .

#### Daftar Pertanyaan :

1. Apakah proses pembelajaran selama ini menyenangkan? *Iya*
2. Apakah kamu sering merasa kesulitan saat memahami materi pelajaran? *Ayah ada*
3. Apa mata pelajaran yang sulit kamu pahami? *Matematika sudah lebih Inggris*
4. Apa mata pelajaran yang tidak kamu sukai *Matematika*
5. Apa sajakah kendala yang sering kamu alami ketika pembelajaran dikelas? *tidak fokus*
6. Apakah kamu mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran? *Iya*
7. Apa yang lebih kamu sukai antara media, bahan ajar/buku, atau situasi pembelajaran yang menyenangkan? *Media*
8. Apa media pembelajaran yang kamu sukai? *Media digital*
9. Apakah kamu menyukai media pembelajaran multimedia interaktif (media yang membuat materi dalam bentuk video, gambar, animasi, dan game)? *Iya*
10. Apakah kamu suka jika pembelajaran dilaksanakan dilaboratorium computer? *Iya*
11. Apakah kamu sering belajar menggunakan hp/computer? *Kadang-kadang*
12. Apakah orang tuamu mengizinkan ke sekolah membawa hp, jika digunakan untuk belajar? *Kada*
13. Apakah kamu suka bermain game? *Iya*
14. Apa game pembelajaran yang kamu sukai? *ML*
15. Manakah yang lebih kamu sukai, secara mandiri atau kelompok saat mengerjakan soal dari guru? *Kelompok*

## Lampiran 4

### LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS III

Nama sekolah : SDN Kedali

Nama guru : Agus Imam Fahri

Waktu pelaksanaan: 9 Desember 2023

#### Daftar Pertanyaan :

1. Kurikulum apakah yang digunakan pada kelas III SDN Kedali Lamongan? Lalu bagaimanakah pelaksanaannya? Kurikulum 2013, terlaksana dengan baik dan lancar.
2. Apa sajakah kendala dalam pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan?
3. Apakah Bapak/Ibu selalu membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar? Iya
4. Apa sajakah model atau metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan? dengan metode Ceramah, tanya jawab, dan Penugasan.
5. Bagaimanakah karakteristik siswa di kelas III SDN Kedali Lamongan? Siswa suka mengikuti pembelajaran dan suka berdiskusi, tetapi siswa malas saat pembelajaran.
6. Apakah materi perkalian dalam pembelajaran matematika kurang dikuasai oleh siswa? Iya.
7. Bagaimanakah upaya yang dilakukan guru agar siswa aktif dan kondusif selama pembelajaran berlangsung? Pengun memberikan sesuatu yang membuat siswa tertarik.
8. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam pembelajaran? Tidak pernah.
9. Manakah yang lebih disukai oleh siswa antara media, bahan ajar/buku, atau situasi pembelajaran yang menyenangkan? semuanya siswa suka.
10. Apa media yang lebih disukai siswa? apakah berbasis digital atau berbentuk <sup>nyata</sup> ~~nyata~~? Media digital.
11. Apakah Bapak/Ibu terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital? Tidak terbiasa, karena jarang menggunakannya.
12. Apa sajakah fasilitas sekolah yang sering digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas III SDN Kedali Lamongan? terdapat perpustakaan kecil.
13. Apakah Selama ini pemanfaatan laboratorium computer sudah maksimal? Tidak ada.
14. Apakah Bapak/Ibu selalu memberikan soal evaluasi baik berupa tes maupun penugasan untuk siswa setiap akhir pembelajaran? Iya, selalu mengadakan evaluasi.
15. Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran telah mencapai nilai KKM? sudah hampir semuanya, tetapi ada yang belum tuntas KKM.

Lampiran 5

**LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN GURU**

Pedoman Observasi

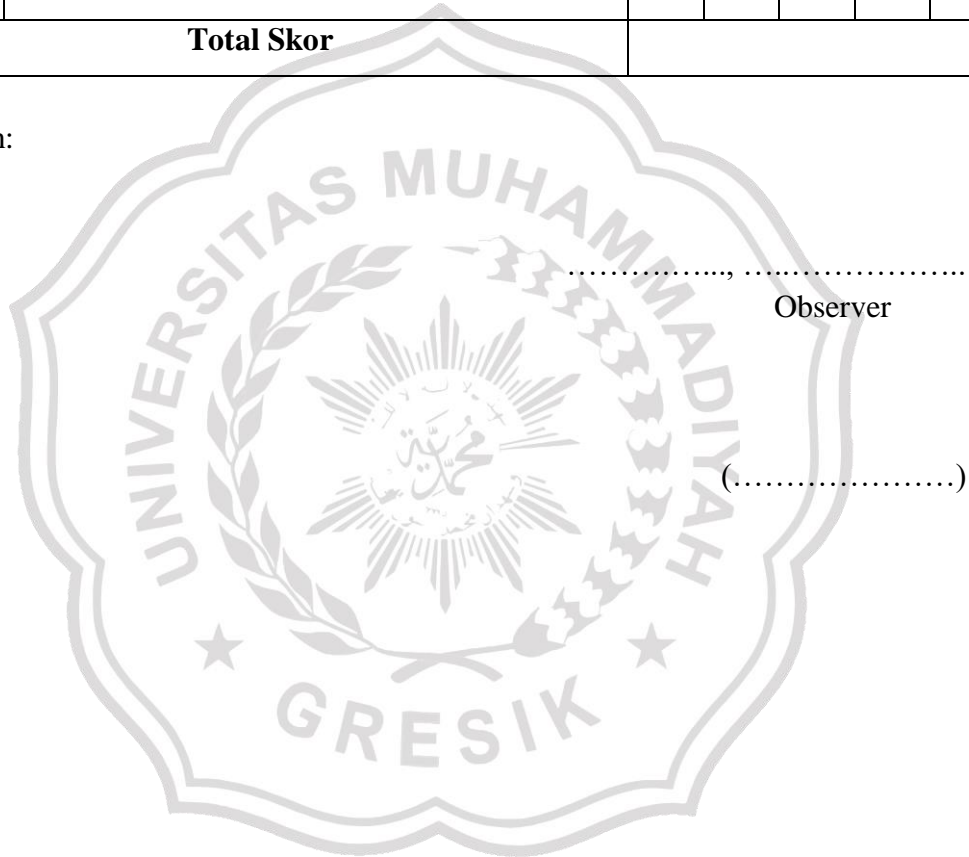
1. Berikan tanda centang pada kolom skor sesuai pedoman berikut:
  - 5 : guru melakukan dengan sangat baik
  - 4 : guru melakukan dengan baik
  - 3 : guru melakukan dengan cukup baik
  - 2 : guru melakukan dengan kurang baik
  - 1 : guru melakukan dengan tidak baik
2. Jika observer menemukan hal-hal selama pembelajaran mengenai analisis kebutuhan siswa. Mohon observer menuliskan di lembar catatan yang tersedia.

Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Guru

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Guru menyusun RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.					
2	Guru menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sesuai dengan perkembangan peserta didik					
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa kemudian melakukan apresiasi					
4	Guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung					
5	Guru memanfaatkan fasilitas sekolah berupa laboratorium computer untuk pembelajaran					
6	Guru senantiasa memotivasi siswa agar tidak bosan selama pembelajaran berlangsung					

7	Guru dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan .					
8	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran siswa yang berorientasi pada kegiatan siswa atau siswa lebih banyak terlibat					
9	Guru membuat rangkuman pembelajaran bersama siswa dan melakukan refleksi					
10	Guru melakukan evaluasi akhir atau penilaian					
<b>Total Skor</b>						

Catatan:



Lampiran 6

**LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN GURU**

**Pedoman Observasi**

1. Berikan tanda centang pada kolom skor sesuai pedoman berikut:
  - 5 : guru melakukan dengan sangat baik
  - 4 : guru melakukan dengan baik
  - 3 : guru melakukan dengan cukup baik
  - 2 : guru melakukan dengan kurang baik
  - 1 : guru melakukan dengan tidak baik
2. Jika observer menemukan hal-hal selama pembelajaran mengenai analisis kebutuhan siswa. Mohon observer menuliskan di lembar catatan yang tersedia.

Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Guru

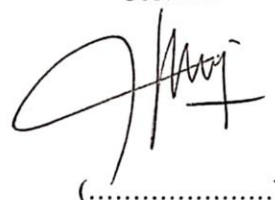
No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Guru menyusun RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.					✓
2	Guru menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa kemudian melakukan apresiasi					✓
4	Guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung		✓			
5	Guru memanfaatkan fasilitas sekolah berupa laboratorium computer untuk pembelajaran	✓				
6	Guru senantiasa memotivasi siswa agar tidak bosan				✓	

	selama pembelajaran berlangsung					
7	Guru dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan .					✓
8	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran siswa yang berorientasi pada kegiatan siswa atau siswa lebih banyak terlibat				✓	
9	Guru membuat rangkuman pembelajaran bersama siswa dan melakukan refleksi				✓	
10	Guru melakukan evaluasi akhir atau penilaian					✓
<b>Total Skor</b>						

Catatan :

....., .....

Observer

  
(.....)





Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**

**Pedoman Observasi**

1. Berikan tanda centang pada kolom skor sesuai pedoman berikut:
  - 5 : guru melakukan dengan sangat baik
  - 4 : guru melakukan dengan baik
  - 3 : guru melakukan dengan cukup baik
  - 2 : guru melakukan dengan kurang baik
  - 1 : guru melakukan dengan tidak baik
2. Jika observer menemukan hal-hal selama pembelajaran mengenai analisis kebutuhan siswa. Mohon observer menuliskan di lembar catatan yang tersedia.

Tabel 2 Instrumen Lembar Observasi Siswa.

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa tidak ramai saat pembelajaran berlangsung.					
2	Siswa menyimak materi pembelajaran secara seksama					
3	Siswa senantiasa memperhatikan materi yang disampaikan					
4	Siswa berani bertanya kepada guru jika ada materi pembelajaran yang belum dipahami.					
5	Siswa senantiasa bersemangat saat pembelajaran berlangsung					
6	Siswa mampu memanfaatkan waktu sebaik mungkin saat pembelajaran berlangsung					
7	Siswa senang ketika guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran					

	berlangsung					
8	Siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis digital					
9	Siswa tertarik dengan media pembelajaran berupa multimedia interaktif					
10	Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dari guru dengan maksimal					
<b>Total Skor</b>						

Catatan:



Lampiran 8

**LEMBAR ANGKET SISWA**

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

a. Isilah angket dibawah ingin dengan benar dan jujur!

b. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yg sesuai

1. Apakah kamu suka pelajaran dikelas?

Ya  Tidak

2. Manakah yang lebih kamu sukai?

Belajar mandiri  Belajar Kelompok

3. Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran untuk belajar?

Ya  Tidak

4. Manakah media pembelajaran yang bisa kamu gunakan untuk belajar?

Multimedia Interaktif ( media yang memuat gambar, teks, animasi, audio, dan video

Alat Peraga

Video Pembelajaran

Lainnya, sebutkan .....

5. Apakah media pembelajaran yang kamu gunakan untuk belajar?

Ya  Tidak

6. Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran lain?

7.  Ya  Tidak

8. Apakah kamu suka belajar menggunakan hp/computer?

Ya  Tidak

9. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis digital?

Ya  Tidak

10. Apakah media pembelajaran berbasis digital itu menyenangkan?

Ya  Tidak

11. Apakah kamu menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, atau video?

Ya  Tidak

## Lampiran 9

### LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Wllly

Kelas : 3

Petunjuk pengisian

- a. Isilah angket dibawah ingin dengan benar dan jujur!
- b. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yg sesuai

1. Apakah kamu suka pelajaran dikelas?  
 Ya  Tidak
2. Manakah yang lebih kamu sukai?  
 Belajar mandiri  Belajar Kelompok
3. Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran untuk belajar?  
 Ya  Tidak
4. Manakah media pembelajaran yang bisa kamu gunakan untuk belajar?  
 Multimedia Interaktif ( media yang memuat gambar, teks, animasi, audio, dan video)  
 Alat Peraga  
 Video Pembelajaran  
 Lainnya, sebutkan .....
5. Apakah media pembelajaran yang kamu gunakan untuk belajar?  
 Ya  Tidak
6. Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran lain?  
 Ya  Tidak
7. Apakah kamu suka belajar menggunakan hp/computer?  
 Ya  Tidak
8. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis digital?  
 Ya  Tidak
9. Apakah media pembelajaran berbasis digital itu menyenangkan?  
 Ya  Tidak
10. Apakah kamu menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, atau video?  
 Ya  Tidak

Lampiran 9

**ANGKET RESPON SISWA  
(Uji Coba Kelompok Kecil)**

Nama :  
No. Absen :  
Kelas :  
Sekolah :

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah biodatamu terlebih dahulu dengan lengkap
2. Jawablah semua pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan pendapatmu!
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom **YA/TIDAK**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah materi yang disajikan melalui multimedia interaktif mudah untuk dipahami?		
2	Apakah kamu lebih bersemangat belajar jika menggunakan multimedia interaktif ini?		
3	Apakah kalimat ataupun angka pada multimedia interaktif dapat dibaca dengan jelas?		
4	Apakah tombol-tombol pada multimedia interaktif dapat diklik dengan mudah?		
5	Apakah audio pada multimedia interaktif dapat didengar dengan jelas?		
6	Apakah petunjuk yang ada di multimedia interaktif mudah dipahami?		
7	Apakah gambar pada multimedia interaktif dapat terlihat dengan jelas?		
8	Apakah kamu suka dengan warna yang ada pada multimedia inetraktif?		
9	Apakah video pada multimedia interaktif menarik?		
10	Apakah kamu dapat mengerjakan soal evaluasi pada multimedia interaktif dengan mudah?		

**Pesan dan Kesan**

Lampiran 10

**ANGKET RESPON SISWA  
(Uji Kelompok Besar)**

Nama :  
No. Absen :  
Kelas :  
Sekolah :

**Petunjuk pengisian**

1. Isilah biodatamu terlebih dahulu dengan lengkap
2. Jawablah semua pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan pendapatmu!
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom **YA/TIDAK**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah materi dalam multimedia interaktif mudah untuk dipahami?		
2	Apakah kamu lebih aktif pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif ?		
3	Apakah rasa ingin tahumu semakin meningkat dalam pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif?		
4	Apakah materi dalam multimedia interaktif ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?		
5	Apakah kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan multimedia interaktif?		
6	Apakah kamu dapat belajar mandiri ketika menggunakan multimedia interaktif?		
7	Apakah tampilan pada multimedia inetraktif ini menarik?		
8	Apakah multimedia interaktif sebuah media pembelajaran yang menyennagkan?		
9	Apakah bahasa yang digunakan dalam media inetraktif ini mudah dimengerti?		
10	Apakah kamu dapat mengerjakan soal lebih mudah jika menggunakan multimedia interaktif?		

**Pesan dan Kesan**

Lampiran 11

**ANGKET RESPON SISWA  
(Uji Coba Kelompok Kecil)**

Nama : Willy  
 No. Absen : 6  
 Kelas : 3  
 Sekolah : SDN Kelah

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah biodatamu terlebih dahulu dengan lengkap
2. Jawablah semua pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan pendapatmu!
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom YA/TIDAK

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah materi yang disajikan melalui multimedia interaktif mudah untuk dipahami?	✓	
2	Apakah kamu lebih bersemangat belajar jika menggunakan multimedia interaktif ini?	✓	
3	Apakah kalimat ataupun angka pada multimedia interaktif dapat dibaca dengan jelas?	✓	
4	Apakah tombol-tombol pada multimedia interaktif dapat diklik dengan mudah?	✓	
5	Apakah audio pada multimedia interaktif dapat didengar dengan jelas?	✓	
6	Apakah petunjuk yang ada di multimedia interaktif mudah dipahami?	✓	
7	Apakah gambar pada multimedia interaktif dapat terlihat dengan jelas?	✓	
8	Apakah kamu suka dengan warna yang ada pada multimedia inetraktif?	✓	
9	Apakah video pada multimedia interaktif menarik?	✓	
10	Apakah kamu dapat mengerjakan soal evaluasi pada multimedia interaktif dengan mudah?	✓	

**Pesan dan Kesan**

Mengasyikkan .

Lampiran 12

**ANGKET RESPON SISWA**

(Uji Kelompok Besar)

Nama : *Melampai Semua Siswa*  
 No. Absen :  
 Kelas : *3*  
 Sekolah : *SDN Kedahi*

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah biodatamu terlebih dahulu dengan lengkap
2. Jawablah semua pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan pendapatmu!
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom YA/TIDAK

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah materi dalam multimedia interaktif mudah untuk dipahami?	✓	
2	Apakah kamu lebih aktif pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif?	✓	
3	Apakah rasa ingin tahumu semakin meningkat dalam pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif?	✓	
4	Apakah materi dalam multimedia interaktif ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?	✓	
5	Apakah kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan multimedia interaktif?	✓	
6	Apakah kamu dapat belajar mandiri ketika menggunakan multimedia interaktif?	✓	
7	Apakah tampilan pada multimedia inetraktif ini menarik?	✓	
8	Apakah multimedia interaktif sebuah media pembelajaran yang menyennagkan?	✓	
9	Apakah bahasa yang digunakan dalam media inetraktif ini mudah dimengerti?	✓	
10	Apakah kamu dapat mengerjakan soal lebih mudah jika menggunakan multimedia interaktif?	✓	

**Pesan dan Kesan**

*Seru , Bagus*



Lampiran 13

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Kedali  
Kelas/Semester : III/ 1  
Tema : Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan  
Sub Tema : Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 1 JP (40 menit)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
3. memahami pengetahuan factual dan cara mengamati ( mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PECAMPAIAN KOMPETENSI**

**Matematika**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.3 Menemukan sifat pertukaran pada perkalian (komutatif perkalian)
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1 Menyelesaikan permasalahan terkait sifat pertukaran pada perkalian

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati penjelasan materi melalui multimedia interaktif, siswa mampu meneukan sifat pertukaran pada perkalian dengan benar
2. Setelah mengamati penjelasan materi melalui multimedia interaktif, siswa mampu mnyelesaikan masalah terkait sifat pertukaran pada perkalian dengan tepat.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

- Matematika = Sifat komutatif perkalian

#### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Student Center Learning
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Model Pembelajaran : STAD (Student Team Achievement Division)
4. Metode Pembelajaran : Diskusi, ceramah, tanya jawab, penugasan

#### **F. SUMBER ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Sumber
  - a. Buku Siswa Kelas III Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan Republik Indonesia 2018
  - b. Buku Guru Kelas III Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan Republik Indonesia 2018
2. Media Pembelajaran : Multimedia Interaktif
3. Alat : Laptop, buku tulis, speaker dan alat tulis

#### **G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam, menyapa siswa dan menanyakan kabar</li><li>2. Guru meminta siswa untuk memimpin do'a</li><li>3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan Indonesia Raya bersama-sama</li><li>4. Guru meminta siswa untuk bertepuk tangan seusai menyanyikan indonesia raya.</li><li>5. Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>6. Guru Mengulas kembali mengenai materi perkalian</li></ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka multimedia interaktif</li><li>2. Guru menjelaskan materi mengenai perkalian</li></ol>	30 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta siswa untuk menyimak penjelasan mengenai materi yang disampaikan</li> <li>4. Guru meminta siswa untuk menjawab soal yang ada di multimedia interaktif</li> <li>5. Guru meminta menunjuk siswa untuk menuliskan soal perkalian dan siswa yang lain menjawab</li> <li>6. Guru menambahkan penjelasan materi terhadap siswa</li> <li>7. Guru melakukan tanya jawab bersama siswa</li> <li>8. Guru melakukan ice breaking agar kelas semakin bersemangat</li> <li>9. Guru membentuk kelompok masing masing beranggotakan 2 orang</li> <li>10. Setelah itu, Guru memberikan LKPD disetiap kelompok</li> <li>11. Guru meminta setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil dari pekerjaanya.</li> <li>12. Kemudian setelah selesai, guru dan siswa mengoreksi LKPD bersama.</li> <li>13. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang menjawab dengan benar.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami</li> <li>3. Guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran</li> <li>4. Guru memberikan refleksi berupa motivasi</li> </ol>	10 menit

	<p>untuk membangun semangat belajar siswa</p> <p>5. Guru meminta semua siswa untuk melakukan doa penutup bersama sama</p> <p>6. Guru mengucapkan salam penutup.</p>	
--	---	--

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian spiritual

Ya : Apabila kamu melakukan kegiatan pada pernyataan

Tidak: Apabila kamu tidak melakukan kegiatan pada pernyataan

Nama:

Kelas:

No	Pernyataan	Ya	Tidak
	Saya berpamitan kepada orang tua ketika berangkat ke sekolah		
	Saya selalu tidak menaati perintah orang tua		
	Saya selalu berdo'a ketika mulai belajar		
	Saya selalu tidak berdo'a ketika selesai belajar		
	Saya senantiasa mendoakan kedua orang tua		

### 2. Penilaian Sikap

Dilakukan dengan observasi tertutup oleh guru disetiap pembelajaran.

Berikan tanda ( ) pada kolom Ya/Tidak

No	Nama Siswa	Aktif		percaya diri		Keterangan
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1						
2						

### 3. Penilaian Pengetahuan

Prosedur Tes : Test ( Terdapat pada multimedia Interaktif)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{sekor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai:

<70 = Tidak tuntas

70-100 = Tuntas

Rekapan nilai :

No	Nama	Nilai	Ket
1			
2			
Dst			

#### 4. Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
1	Keterampilan mengoperasikan multimedia interaktif					
2	Presentasi hasil diskusi					

#### Rubrik

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Keterampilan mengoperasikan multimedia	4	Mengoperasikan multimedia interaktif dengan lancar, percaya diri dan menarik
	3	Hanya 3 kriteria terpenuhi
	2	Hanya 2 kriteria terpenuhi
	1	Hanya 1 kriteria terpenuhi
Presentasi hasil diskusi	4	Menyampaikan hasil diskusi yang sesuai menggunakan kalimat efektif, jelas, percaya diri, dan berbahasa baku
	3	Hanya 3 kriteria yang terpenuhi
	2	Hanya 2 kriteria yang terpenuhi
	1	Hanya 1 kriteria yang terpenuhi

#### Rekapan penilaian;

No	Nama	Keterampilan				Ket
		1	2	3	4	

#### Keterangan:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

## **I. REMEDIAL**

1. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang belum memahami sifat pertukaran pada perkalian
2. Guru memberikan bimbingan kepada siswa-siswa yang belum memahami cara menyelesaikan perkalian yang memiliki sifat pertukaran

## **J. Pengayaan**

1. siswa menuliskan sifat-sifat semua anggota keluarganya
2. Siswa menuliskan memaafkan orang lain

Lamongan, 28 Januari 2024

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SDN Kedali

Peneliti

**AMARI S.Ag**

**LUTFIAH AINUN J**

**NIP:**

**NIM. 200404070**



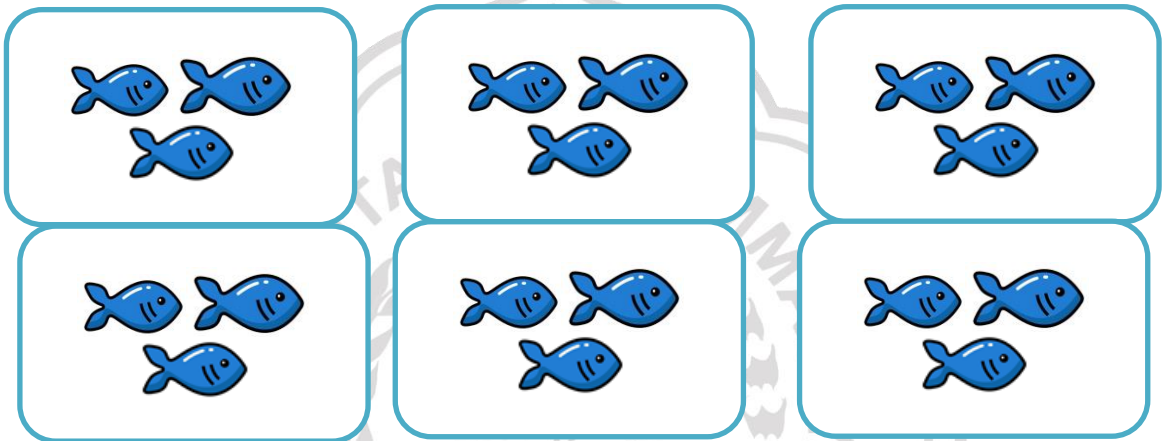
## SOAL PRE TEST

### MATEMATIKA

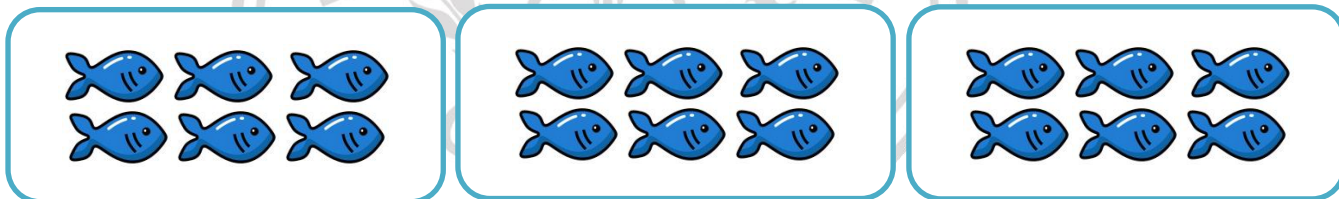
Nama :

Kelas :

Kerjakan dengan penulisan lambang bilangan sifat pertukaran pada perkalian !!!

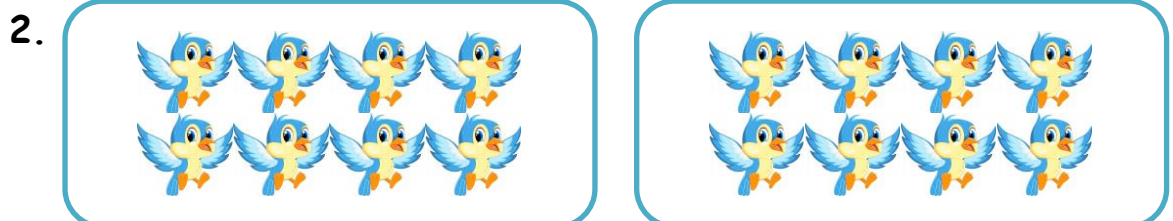


1.a. Penulisan lambang bilanganya adalah ? ..... x ..... = .....



b. Penulisan lambang bilanganya adalah ? ..... x ..... = .....

c. Jadi ..... x ..... =



a. Penulisan lambang bilanganya adalah? ..... x ..... = .....



b. Penulisan lambang bilangannya adalah? ..... x ..... = .....

c. Jadi ..... x ..... = ..... x .....



**SEMANGAT!!!**





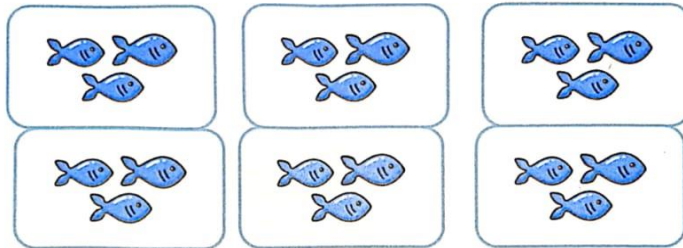
SOAL PRE TEST

MATEMATIKA

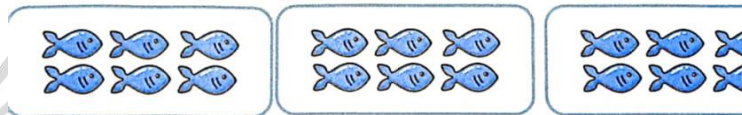
Nama : *willy*

Kelas : 3

Kerjakan dengan penulisan lambang bilangan sifat pertukaran pada perkalian !!!



1.a. Penulisan lambang bilanganya adalah ?  $6 \times 3 = 18$



b. Penulisan lambang bilanganya adalah ?  $6 \times 3 = 18$

c. Jadi  $6 \times 3 = 18$

2.



a. Penulisan lambang bilanganya adalah?  $2 \times 8 = 16$



b. Penulisan lambang bilanganya adalah?  $2 \times 8 = 16$

c. Jadi  $2 \times 8 = 16$  dan  $4 \times 4 = 16$

60



Lampiran 16

**RUBRIK VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa</li> <li>3. Ketepatan media dengan materi yang dipilih</li> <li>4. Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi yang ada</li> </ol>	4	1,2,3,4
2	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran multimedia interaktif articulate storyline dapat meningkatkan motivasi belajar</li> <li>2. Kemampuan media memberikan umpan balik dengan segera</li> <li>3. Kemampuan media mengulang apa yang dipelajari</li> <li>4. Kemampuan media sebagai stimulus belajar siswa</li> </ol>	4	5,7,8,9
3	Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran multimedia interaktif.</li> <li>2. Media bersifat tahan lama</li> </ol>	2	6,10

Lampiran 17

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
NIM : 200404070  
Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Kedali  
Petunjuk

1. Lembar validasi ahli media ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Ragu-ragu  
4 = Setuju  
5 = Sangat setuju

Pertanyaan

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3	Ketepatan media dengan materi yang dipilih					
4	Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi yang ada					
5	Media pembelajaran multimedia intarktif articulate storyline dapat meningkatkan motivasi belajar					
6	Kemudahan pengoprasian media					

	pembelajaran multimedia interaktif.					
7	Kemampuan media memberikan umpan balik dengan segera					
8	Kemampuan media mengulang apa yang dipelajari					
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar siswa					
10	Media bersifat tahan lama					
Jumlah skor yang diperoleh						
Skor maksimal						
Catatan untuk media						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 2024  
Validasi Ahli Media Pembelajaran

.....  
NIP

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
 NIM : 200404070  
 Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi  
 Articulat Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III  
 SDN Kedali

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ahli media ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:
  - 1 = Sangat tidak setuju
  - 2 = Tidak setuju
  - 3 = Ragu-ragu
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat setuju

**Pertanyaan**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	✓
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3	Ketepatan media dengan materi yang dipilih					✓
4	Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi yang ada				✓	
5	Media pembelajaran multimedia intarktif articulate storyline dapat meningkatkan motivasi belajar				✓	
6	Kemudahan pengoprasian media				✓	

	pembelajaran multimedia interaktif.					
7	Kemampuan media memberikan umpan balik dengan segera					✓
8	Kemampuan media mengulang apa yang dipelajari				✓	
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar siswa				✓	
10	Media bersifat tahan lama					✓
Jumlah skor yang diperoleh						49
Skor maksimal						50
Catatan untuk media						
- tambahkan suara						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 11-1-2024  
~~2023~~  
 Validasi Ahli Media Pembelajaran

*Natung*  
 .....  
 NIP

Lampiran 19

**RUBRIK VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam pemilihan warna baghround</li> <li>2. Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD</li> <li>3. Penempatan gambar animasi pada multimedia interaktif</li> <li>4. Kejelasan materi yang disajikan</li> <li>5. Kejelasan bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> <li>6. Penulisan di multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa</li> <li>7. Kejelasan suara yang ada di multimedia interaktif</li> </ol>	7	1,2,3,4,6,7,9
2	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi dalam media pembelajaran interaktif dikemas secara runtut</li> <li>2. Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran</li> <li>3. Memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi</li> </ol>	3	5,8,10

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
 NIM : 200404070  
 Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi  
 Articulat Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III  
 SDN Kedali

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ahli desain ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:  
 1 = Sangat tidak setuju  
 2 = Tidak setuju  
 3 = Ragu-ragu  
 4 = Setuju  
 5 = Sangat setuju

**Pertanyaan:**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan dalam pemilihan warna baghround					
2	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD					
3	Penempatan gambar animasi pada multimedia interaktif					
4	Kejelasan materi yang disajikan					
5	Materi dalam media pembelajaran interaktif dikemas secara runtut					
6	Kejelasan bahasa yang digunakan mudah dipahami					



7	Penulisan di multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa					
8	Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran					
9	Kejelasan suara yang ada di multimedia interaktif					
10	Memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi					
Jumlah skor yang diperoleh						
Skor maksimal						
Catatan untuk media						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 2024  
Validasi Ahli Desain Pembelajaran

.....  
NIP

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
 NIM : 200404070  
 Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi Articulat Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Kedali

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ahli desain ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:  
 1 = Sangat tidak setuju  
 2 = Tidak setuju  
 3 = Ragu-ragu  
 4 = Setuju  
 5 = Sangat setuju

**Pertanyaan:**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan dalam pemilihan warna baghround					✓
2	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD				✓	
3	Penempatan gambar animasi pada multimedia interaktif				✓	
4	Kejelasan materi yang disajikan					✓
5	Materi dalam media pembelajaran interaktif				✓	

	dikemas secara runtut					
6	Kejelasan bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Penulisan di multimedia interaktif mudah dibaca oleh siswa					✓
8	Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran				✓	
9	Kejelasan suara yang ada di multimedia interaktif					✓
10	Memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi				✓	
Jumlah skor yang diperoleh						
Skor maksimal		50				
Catatan untuk media						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 2023  
Validasi Ahli Desain Pembelajaran

  
.....  
NIP

**RUBRIK VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Materi	1. Menyajikan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 3. Kesesuaian pemberian contoh dan materi 4. Kejelasan isi materi 5. Latihan soal yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa 6. Kecukupan pemberian materi yang sesuai dengan kurikulum 7. Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa 8. Penyajian materi harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari 9. Penyajian materi yang komunikatif 10. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
 NIM : 200404070  
 Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi  
 Articulat Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III  
 SDN Kedali

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ahli desain ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:
  - 1 = Sangat tidak setuju
  - 2 = Tidak setuju
  - 3 = Ragu-ragu
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat setuju

**Pertanyaan :**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menyajikan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai					
3	Kesesuaian pemberian contoh dan materi					
4	Kejelasan isi materi					
5	Latihan soal yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa					
6	Kecukupan pemberian materi yang sesuai					

	dengan kurikulum					
7	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa					
8	Penyajian materi harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
9	Penyajian materi yang komunikatif					
10	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					
Jumlah skor yang diperoleh						
Skor maksimal						
Catatan untuk media						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 2024  
Validasi Ahli Materi Pembelajaran

.....  
NIP

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Peneliti :Lutfiah Ainun Jariyah  
 NIM : 200404070  
 Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi  
 Articulat Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III  
 SDN Kedali

#### Petunjuk

1. Lembar validasi ahli desain ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali Lamongan. Sehingga memperoleh pedoman mengenai pengembangan media yang sedang dikembangkan
2. Di mohon Bapak/ Ibu guru untuk mengisi angket dengan keadaan yang sebenarnya serta memberikan pendapat, masukan atau saran dikolom yang telah disediakan agar menjadi bahan perbaikan untuk media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi articulate storyline pada materi perkalian kelas III.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/ibu pada salah satu jawaban yang dipilih
4. Kriteria penilaian:
  - 1 = Sangat tidak setuju
  - 2 = Tidak setuju
  - 3 = Ragu-ragu
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat setuju

#### Pertanyaan :

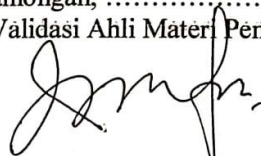
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menyajikan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai					✓
3	Kesesuaian pemberian contoh dan materi					✓
4	Kejelasan isi materi				✓	
5	Latihan soal yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa					
6	Kecukupan pemberian materi yang sesuai					✓

	dengan kurikulum					
7	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa					✓
8	Penyajian materi harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
9	Penyajian materi yang komunikatif				✓	
10	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					✓
Jumlah skor yang diperoleh						
Skor maksimal						
Catatan untuk media						

Multimedia Interaktif Articulate Storyline yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Lamongan, ..... 2023  
Validasi Ahli Materi Pembelajaran



.....  
NIP 19700408 1994 03 1007



Lampiran 25

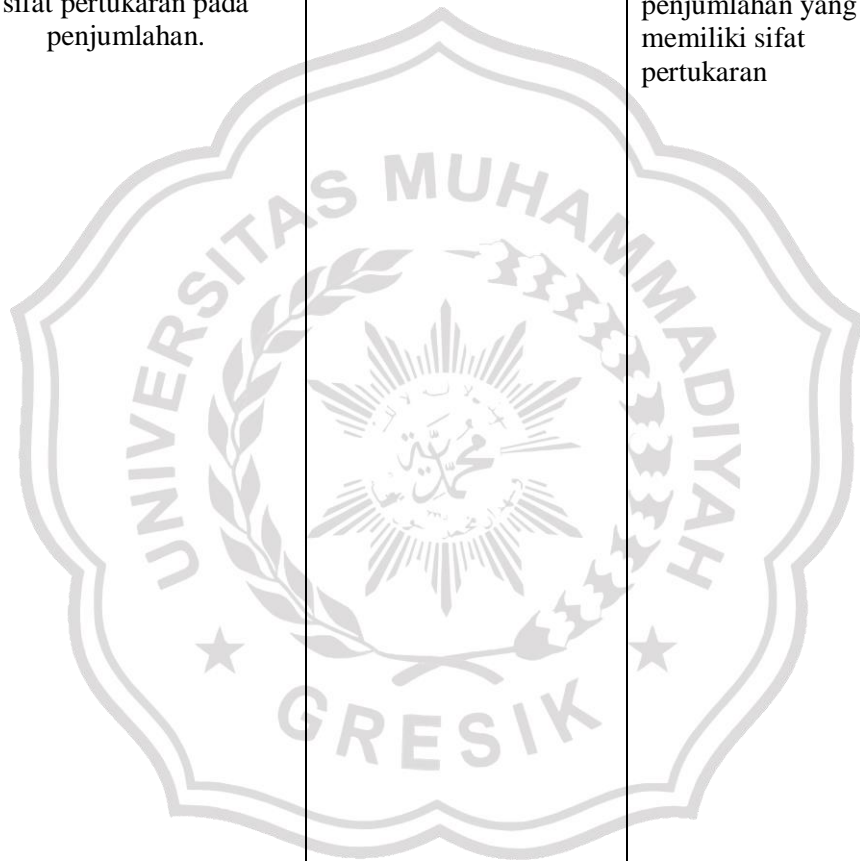
**SILABUS KELAS III**

Tema 2 : Menyanyi Tumbuhan dan Hewan  
 Subtema 1 : Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia  
 Semester : 1

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dalam keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
Matematika	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	Mengetahui sifat- sifat operasi hitung bilangan cacah. 2 Memahami cara menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat. 1 Menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk	Menyelesaikan penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat Menyelesaikan soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan	Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada penjumlahan. Menyelesaikan soal-soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan. Menyelesaikan soal-soal yang	Sikap: Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama  Jurnal:	1 JP (40 menit)	Buku Guru Buku Siswa Multimedia Interaktif



					bersifat pertukaran pada penjumlahan		
--	--	--	--	--	--	--	--



Lampiran 26

KISI-KISI SOAL KELAS III

Status Pendidikan : SDN Kedali Lamongan  
 Kelas/Semester : III (Tiga) / 1 (Ganjil)  
 Tema/Subtema : 2/1

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1 Menemukan sifat pertukaran pada perkalian (C-4)	Sifat pertukaran pada perkalian	<p>Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menganalisis lambing bilangan yang sesuai dengan gambar</p> <p>Disajikan sebuah bentuk perkalian, siswa dapat mendeteksi gambar yang sesuai dengan bentuk perkalian</p> <p>Disajikan sebuah bentuk perkalian rumpang siswa dapat melengkapi bentuk komutatif dari perkalian tersebut</p> <p>Disajikan sebuah permasalahan, siswa dapat menganalisis komutatif yang sesuai dengan permasalahan</p>	<p>C-3</p> <p>C-4</p> <p>C-3</p> <p>C-6</p>	

**LEMBAR TES HASIL BELAJAR SISWA**

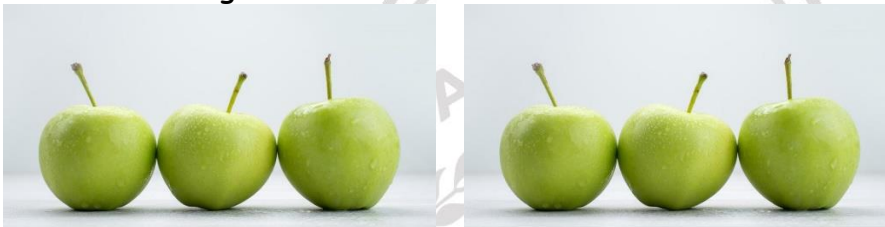
Nama :

No Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar dan berikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar !

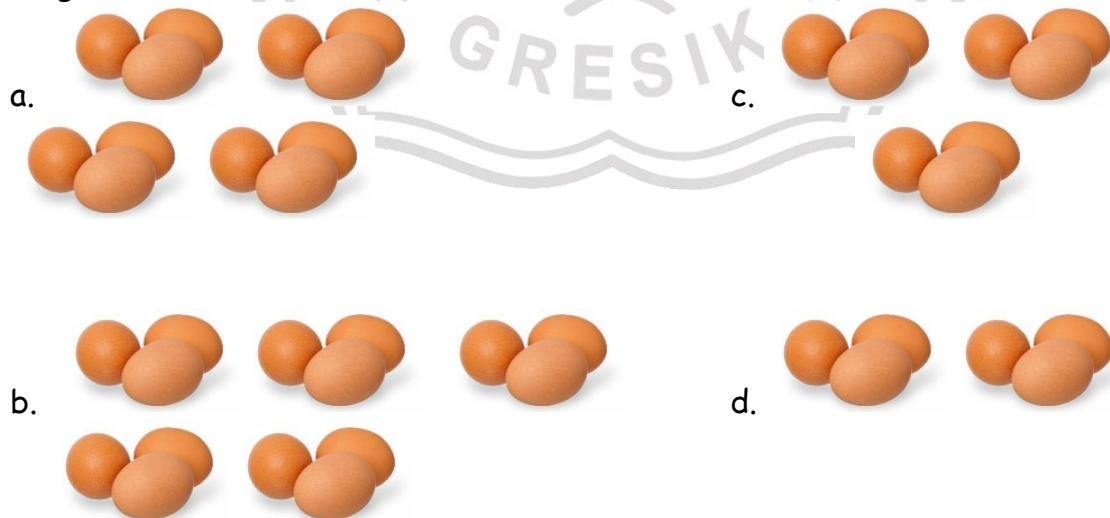
1. Perhatikan gambar berikut!



Lambang perkalian yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a.  $3 \times 2$
- b.  $1 \times 6$
- c.  $2 \times 3$
- d.  $6 \times 1$

2. Konsep perkalian yang sesuai dengan perkalian  $4 \times 3$  ditunjukkan oleh gambar...



3. Perhatikan perkalian berikut !

$$5 \times \dots = 10 \times \dots$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 5 dan 10
- b. 5 dan 5
- c. 10 dan 10
- d. 10 dan 5

4. Perhatikan perkalian berikut !

$$4 \times 8 = \dots \times \dots$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 8 dan 8
- b. 8 dan 4
- c. 4 dan 8
- d. 4 dan 4

5. Perhatikan gambar berikut ini



Lambang perkalian yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a.  $3 \times 3$
- b.  $3 \times 6$
- c.  $9 \times 3$
- d.  $3 \times 9$

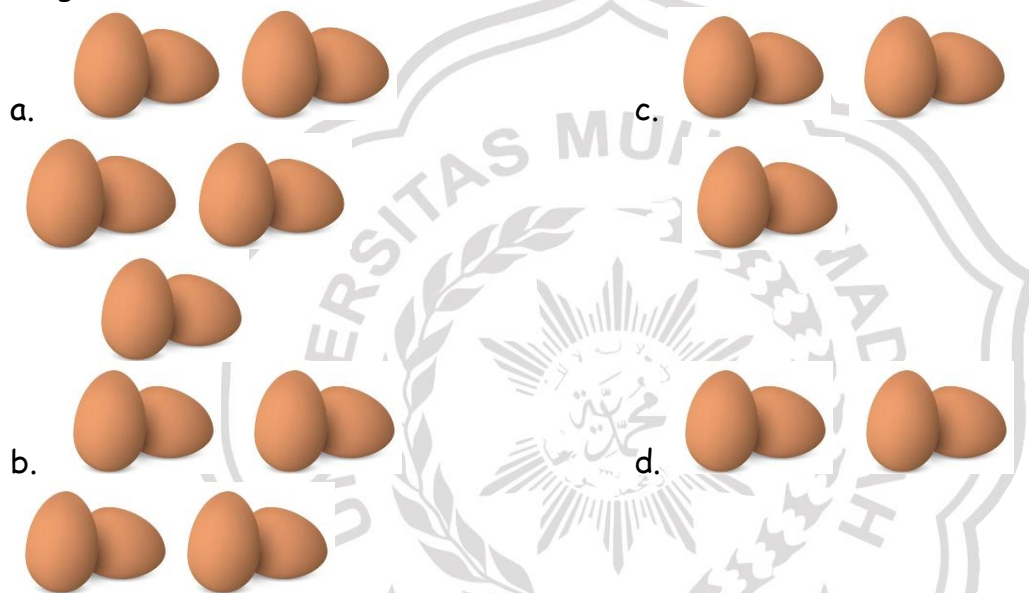
6. Adik meminta membeli telur itik ke warung menggunakan 2 kantong plastik. setiap kantong plastic diisi dengan 5 buah telur. Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

- a.  $5 \times 2$
- b.  $2 \times 5$
- c.  $2 \times 2$
- d.  $5 \times 5$

7. Adi sedang bermain kelereng bersama temanya. Adi memiliki 7 kantong kelereng. Setiap kantong berisi 9 butir kelereng. Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

- a.  $9 \times 7$
- b.  $7 \times 9$
- c.  $9 \times 9$
- d.  $7 \times 7$

8. Konsep perkalian yang sesuai dengan perkalian  $5 \times 2$  ditunjukkan oleh gambar ...



9. Perhatikan perkalian berikut !

$$\dots \times 5 = \dots \times 15$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 5 dan 5
- b. 5 dan 15
- c. 15 dan 5
- d. 15 dan 15

10. Di rumah andin terdapat 4 kamar tidur, setiap kamar memiliki 2 jendela.

Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

a.  $2 \times 2$

b.  $2 \times 4$

c.  $4 \times 4$

d.  $4 \times 2$





Lampiran 28

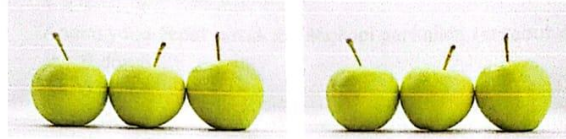
Nama : *Willy* **LEMBAR TES HASIL BELAJAR SISWA**

No Absen : *6*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar dan berikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar !

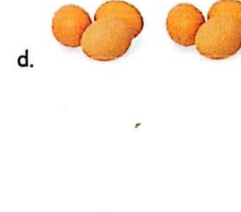
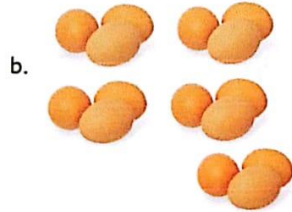
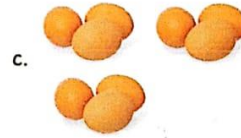
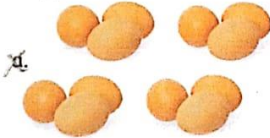
1. Perhatikan gambar berikut!



Lambang perkalian yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a.  $3 \times 2$
- b.  $1 \times 6$
- c.  $2 \times 3$
- d.  $6 \times 1$

2. Konsep perkalian yang sesuai dengan perkalian  $4 \times 3$  ditunjukkan oleh gambar...



3. Perhatikan perkalian berikut !

$$5 \times \dots = 10 \times \dots$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 5 dan 10
- b. 5 dan 5
- c. 10 dan 10
- d. 10 dan 5

4. Perhatikan perkalian berikut !

$$4 \times 8 = \dots \times \dots$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 8 dan 8
- b. 8 dan 4
- c. 4 dan 8
- d. 4 dan 4

5. Perhatikan gambar berikut ini



Lambang perkalian yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a.  $3 \times 3$
- b.  $3 \times 6$
- c.  $9 \times 3$
- d.  $3 \times 9$

6. Adik meminta membeli telur itik ke warung menggunakan 2 kantong plastik. setiap kantong plastic diisi dengan 5 buah telur. Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

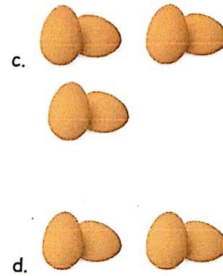
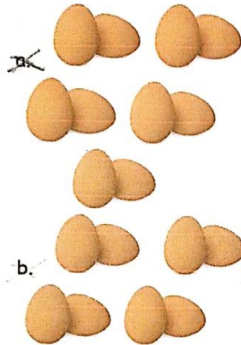
- a.  $5 \times 2$
- b.  $2 \times 5$
- c.  $2 \times 2$
- d.  $5 \times 5$

RESI

7. Adi sedang bermain kelereng bersama temanya. Adi memiliki 7 kantong kelereng. Setiap kantong berisi 9 butir kelereng. Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

- a.  $9 \times 7$
- b.  $7 \times 9$
- c.  $9 \times 9$
- d.  $7 \times 7$

8. Konsep perkalian yang sesuai dengan perkalian  $5 \times 2$  ditunjukkan oleh gambar ...



9. Perhatikan perkalian berikut !

$$\dots \times 5 = \dots \times 15$$

Angka yang tepat untuk melengkapi perkalian tersebut adalah ...

- a. 5 dan 5
- b. 5 dan 15
- c. 15 dan 5
- d. 15 dan 15

10. Di rumah andin terdapat 4 kamar tidur, setiap kamar memiliki 2 jendela. Bentuk perkalian yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ...

- a.  $2 \times 2$
- b.  $2 \times 4$
- c.  $4 \times 4$
- d.  $4 \times 2$

90 //

Lampiran 29

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS III SDN KEDALI**

<b>NOMOR</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>
1	Ahmad Burhanasya
2	Ahmad Daffa Lutfi Tamami
3	Az Zahra Zahwa
4	Bilqis Aqillah Putri Qumayrah
5	Dimas Aditya Saputra
6	Wiliamsyah Falah
7	Anindita Mikayla Azzahra

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



Lampiran 31

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN DI SDN KEDALI



PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI KEDALI  
KECAMATAN PUCUK

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 422.1/06/413.101.3486/2024

Schubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gersik, Nomor 018/II.3.UMG/PGSD/F/2024, hal Izin mengadakan Penelitian Skripsi tertanggal 10 Januari 2024, maka Kepala Sekolah SDN Kedali dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini

Nama : LUTFIAH AINUN JARIYAH  
NIM : 200404070  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang : SI

Benar telah mengadakan Penelitian di SDN Kedali pada tanggal 12 Januari s/d 27 Januari 2024 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Kedali

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Kedali, 27 Januari 2024  
Kepala Sekolah

AMARI, S. Ag  
NIP.196603011992021002