

Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Tampilan	Jenis dan ukuran <i>font</i>	1,2
		Komposisi warna	3
		Pemilihan latar	4,5
		Tata letak	6
		Urutan penyajian	7
		Pemilihan <i>background</i>	8
		Tampilan desain dan gambar	9,10
2	Pemrograman	Navigasi media	11
		Interaksi dan umpan balik siswa	12,15
		Penggunaan media	13,14

(Triayuningtyas, 2024)

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Scratch pada Materi SPLTV untuk Siswa Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Mata Pelajaran : Matematika
Peneliti : Aisyah Hanan Munawaroh
Validator :
Tanggal Validasi :
Instansi :

A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom "Skor" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran matematika interaktif berbasis Scratch pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta.
- Sebagai pedoman penilaian, gunakan indikator berikut pada lampiran.
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Sangat Kurang Baik
- Berikan saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi media pembelajaran.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
A. Tampilan						
1.	Kesesuaian ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media					
2.	Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media					
3.	Ketepatan komposisi antara warna pada tulisan dan latar					
4.	Ketepatan pemilahan latar					
5.	Jenis latar yang digunakan					
6.	Ketepatan tata letak					
7.	Sistematika penyajian yang teratur					
8.	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>					

9.	Desain media yang disajikan menarik					
10.	Kejelasan gambar, ilustrasi, foto, dan tabel					
B. Pemrograman						
11.	Navigasi media pembelajaran berfungsi dengan baik					
12.	Keterlibatan interaksi siswa					
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
14.	Kemudahan menggunakan media pembelajaran					
15.	Memberikan umpan balik jawaban kepada siswa					

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Dengan ini, saya menyatakan bahwa media pembelajaran matematika interaktif berbasis scratch pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi total
- *) lingkari salah satu

Yogyakarta,
Validator Ahli Media

2025

()
NIPM/NIY

Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Kurikulum	1,2,3
		Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	4
		Kerelevanan contoh soal dengan kebutuhan materi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan	6
		Kejelasan petunjuk	7
		Kesesuaian penggunaan bahasa	8,9
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	10
3	Sajian	Kejelasan tujuan	11
		Keruntutan penyajian	12,13
		Kelengkapan materi	14
		Umpan balik siswa	15

(Triayuningtyas, 2024)

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Scratch pada Materi SPLTV untuk Siswa Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Mata Pelajaran : Matematika
Peneliti : Aisyah Hanan Munawaroh
Validator :
Tanggal Validasi :
Instansi : Universitas Ahmad Dahlan

A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom "Skor" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran matematika interaktif berbasis Scratch pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta.
- Sebagai pedoman penilaian, gunakan indikator berikut pada lampiran.
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Sangat Kurang Baik
- Berikan saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi media pembelajaran.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
A. Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
2.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran (TP)					
3.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan kurikulum					
4.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan kebutuhan siswa					

5.	Kesesuaian contoh-contoh yang disajikan dengan kebutuhan materi					
B. Kebahasaan						
6.	Keterbacaan informasi dan tulisan					
7.	Kejelasan isi petunjuk penggunaan media pembelajaran					
8.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda					
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif					
10.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia					
C. Aspek Sajian						
11.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan langkah <i>Problem Based Learning</i>					
12.	Keruntutan penyajian materi					
13.	Keruntutan penyajian latihan soal					
14.	Kelengkapan isi materi dan tidak mengandung unsur miskonsepsi					
15.	Memberikan umpan balik jawaban kepada siswa					

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Dengan ini, saya menyatakan bahwa media pembelajaran matematika interaktif berbasis scratch pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

4. Layak digunakan tanpa revisi
 5. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 6. Tidak layak digunakan dan harus revisi total
- *) lingkari salah satu

Yogyakarta,
Validator Ahli Materi

2025

()
NIPM/NIY