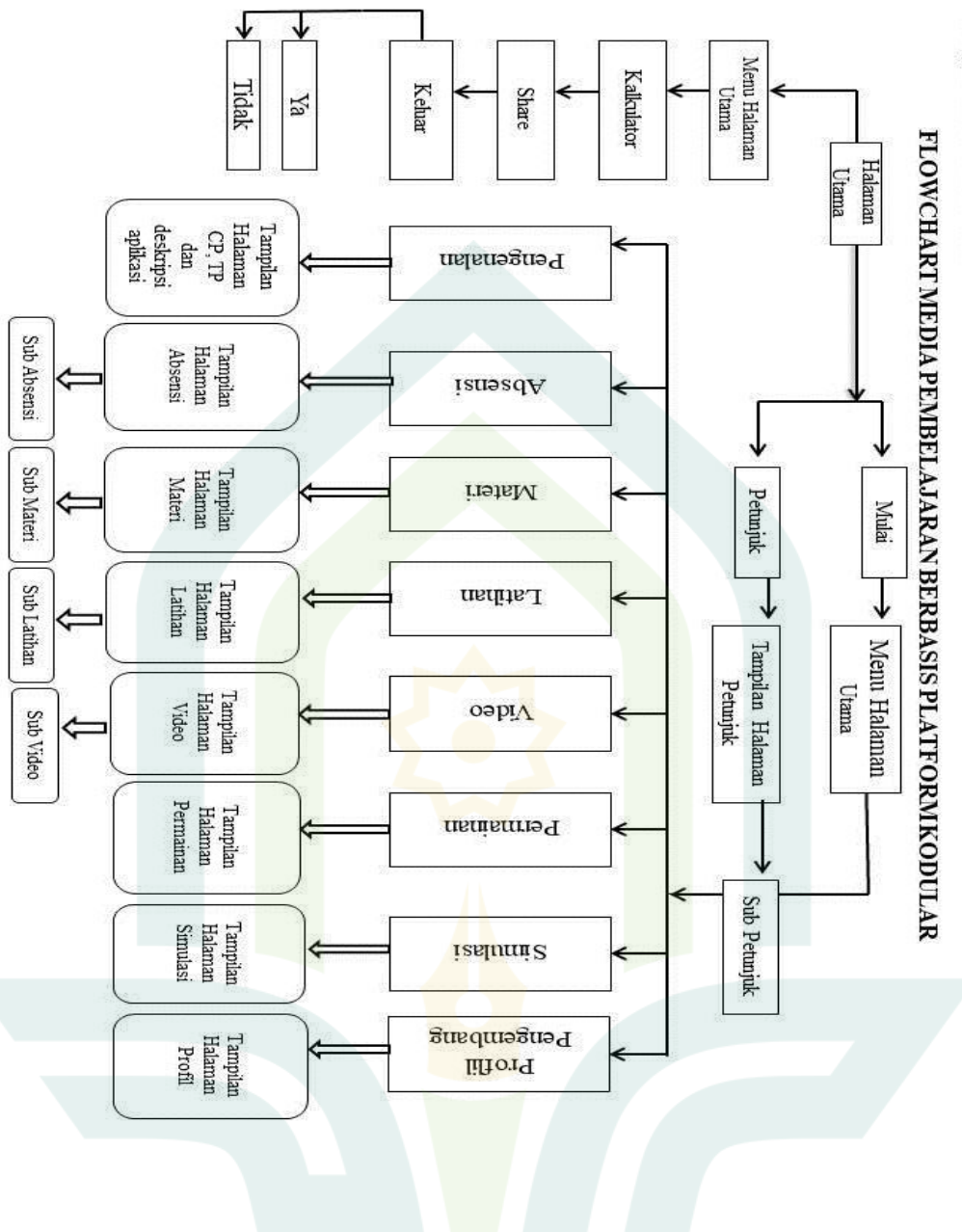


Lampiran 1. Flowchart Media



Lampiran 2. Pedoman Wawancara

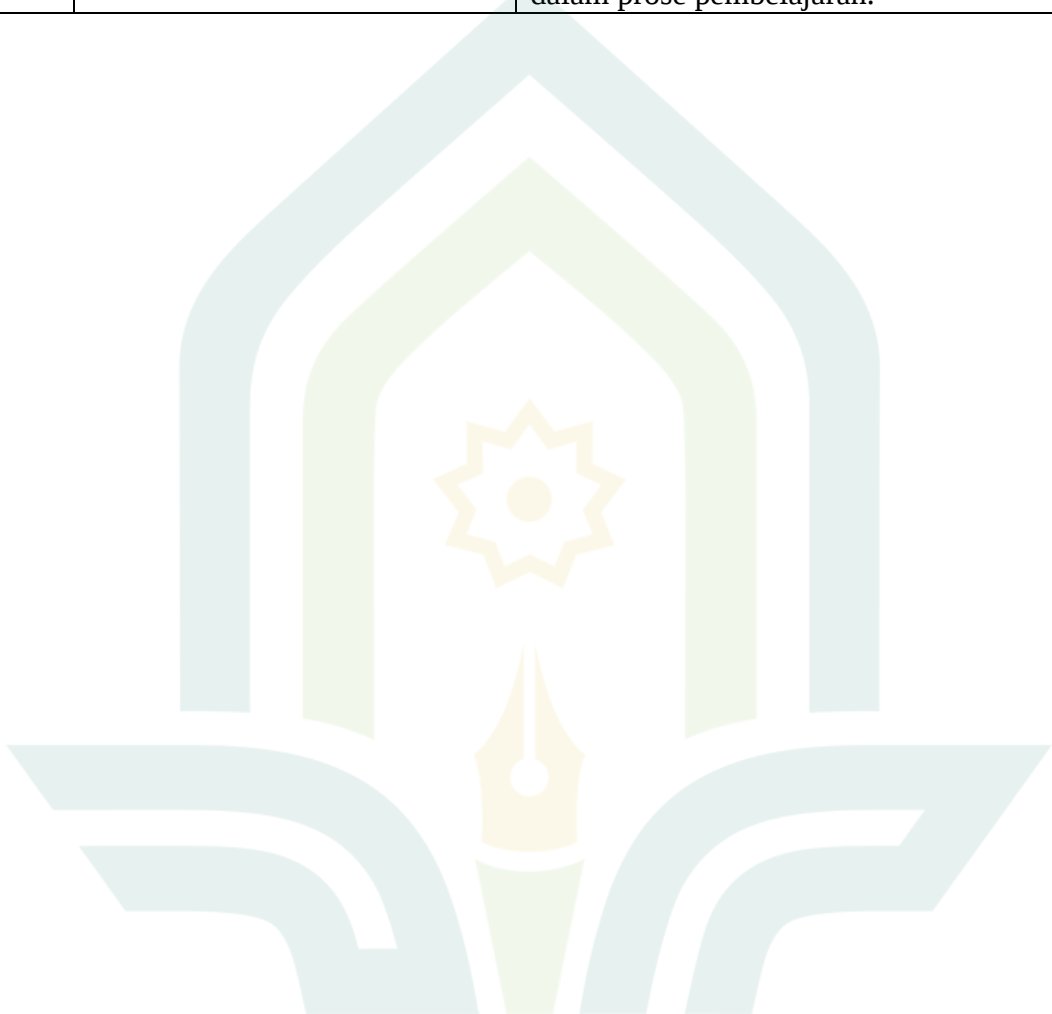
PEDOMAN WAWANCARA

Nama Sekolah : MI Salafiyah NU AL-Utsmani, Pekalongan
Alamat Sekolah : Jln. Rowolaku, Kajen, Pekalongan, Jawa Tengah
Nama Guru : Bapak Khadziq, S.Pd.I
Hari/tanggal : Senin, 28 April 2025

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apa yang menjadi daya tarik MI Salafiyah NU AL-Utsmani?	Salah satu hal yang menjadi daya tarik di MI Salafiyah NU AL-Utsmani yaitu adanya berbagai kegiatan yang beragam mulai dari Pramuka, Tilawatil Qur'an, Mewarnai, dll
2.	Berapa jumlah siswa kelas V di MI Salafiyah NU AL-Utsmani?	Untuk jumlah siswa MI Salafiyah NU AL-Utsmani kelas V ada dua rombel dengan rincian sebagai berikut: Kelas Va terdapat 29 siswa Kelas Vb terdapat 28 siswa.
3.	Bagaimana proses pembelajaran matematika saat ini di MI Salafiyah NU AL-Utsmani?	Pembelajaran di MI Salafiyah NU AL-Utsmani masih didominasi dengan bantuan media cetak seperti buku LKS, buku paket dan alat peraga buatan seperti kardus, kertas dan limbah.
4.	Apa media pembelajaran matematika yang digunakan MI Salafiyah NU AL-Utsmani?	Media pembelajaran yang telah digunakan di MI Salafiyah NU AL-Utsmani yaitu gambar print, kartu materi, dan buku LKS.
5.	Apakah sudah ada media pembelajaran matematika yang telah memanfaatkan teknologi MI Salafiyah NU Al-Utsmani?	MI Salafiyah NU Al-Utsmani belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut penuturan wali kelas digunakan untuk hal-hal terbatas saja seperti memberi informasi dan komunikasi dengan wali murid di grup <i>whatsapp</i> kelas.
6.	Media Pembelajaran apa yang telah anda gunakan dalam pembelajaran matematika?	Media pembelajaran yang seringkali digunakan di MI Salafiyah NU Al-Utsmani yaitu buku Lembar Kerja Siswa dan buku paket.
7.	Apakah media pembelajaran yang sekarang ini dipakai sudah optimal?	Belum optimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep matematika karena media yang dipakai belum cukup membantu proses belajar siswa.

8.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang anda gunakan?	Respon yang didapatkan pengembang yaitu sudah baik, dimana siswa bersemangat ketika membuka menu demi menu yang ada di media pembelajaran terutama pada menu permainan .
9.	Apakah <i>handphone</i> telah digunakan dalam pembelajaran di MI Salafiyah NU AL-Utsmani?	MI Salafiyah NU AL-Utsmani telah digunakan semenjak adanya covid melanda yang beralih melakukan pembelajaran menggunakan <i>handphone</i> seperti menggunakan <i>whatsapp</i> atau <i>google classroom</i> .
10.	Kegiatan seperti apa yang mengharuskan peserta didik menggunakan <i>handphone</i> ?	Kegiatan tertentu yang memang diperintah oleh kepala madrasah seperti ketika ekstrakurikuler TIK .
11.	Apakah sudah ada media pembelajaran semacam <i>e-learning</i> di MI Salafiyah NU Al-Utsmani?	MI Salafiyah NU Al-Utsmani belum mengembangkan secara optimal. Hal ini dikarenakan banyak guru yang kurang adanya waktu guru untuk membuat media.
12.	Kedala apa yang sekarang ini dihadapi MI Salafiyah NU Al-Utsmani mengenai media pembelajaran?	Kendala dalam penggunaan media yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang lengkap seperti alat peraga matematika, LCD, komputer dan ruang kelas yang mendukung.
13.	Dampak apa yang telah terjadi setelah MI Salafiyah NU Al-Utsmani menggunakan pembelajaran melibatkan <i>handphone</i> ?	Dampak positif dari pembelajaran melibatkan <i>handphone</i> yakni siswa belajar dan mengulas materi tidak hanya di sekolah , namun dampak negatif juga dari <i>handphone</i> adalah siswa yang menjadi kurang bersosialisasi dengan teman sekitarnya.
14.	Menurut anda, media pembelajaran seperti apa yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran?	Media pembelajaran yang membuat siswa banyak terlibat langsung dan membuat siswa aktif, interaktif dan banyak latihan untuk mata pelajaran matematika terutama.
15.	Bagaimana tanggapan anda mengenai media pembelajaran matematika berbasis <i>android</i> ?	Tanggapan wali kelas di MI Salafiyah NU Al-Utsmani yaitu sangat mendukung adanya media semacam teknologi apalagi di zaman yang semakin canggih. Media pembelajaran berbasis teknologi terasa menyenangkan dan lebih menarik siswa dalam pembelajaran apalagi mata pelajaran matematika.

16.	Apa harapan anda mengenai media pembelajaran matematika di MI Salafiyah NU Al-Utsmani untuk kedepannya?	Harapan dari wali kelas di MI Salafiyah NU Al-Utsmani adalah kedepannya semoga adanya peningkatan dari segi sarana dan prasarana yang lebih dimaksimalkan. Media pembelajaran tidak hanya berbasis buku paket saja tetapi juga dapat dikembangkan media media yang berbasis teknologi agar dapat membantu dan mewadahi siswa dalam prose pembelajaran.
-----	---	--



Lampiran 3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	No. item
1.	Kesesuaian antara Materi dengan Capaian Pembelajaran	Kelengkapan materi yang ditampilkan.	1
		Kedalaman materi yang terdapat di media pembelajaran.	2
2	Keakuratan Materi	Keakuratan materi yang ditampilkan.	3
		Ketepatan urutan konsep materi.	4
		Kejelasan materi yang ditampilkan.	5
		Ketepatan penggunaan gambar dan ilustrasi.	6
		Keakuratan contoh soal dan latihan soal.	7
3	Integrasi Media	Media mampu mendorong ketertarikan peserta didik.	8
		Media mampu memotivasi peserta didik.	9
		Media mampu menambah keaktifan peserta didik.	10
		Media interaktif dan menarik digunakan.	11
4	Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum pendidikan yang berlaku.	12
		Kejelasan penyajian materi.	13
5	Penggunaan Istilah	Ketepatan penggunaan istilah	14
		Konsistensi penggunaan istilah	15

Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Materi



**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PLATFORM KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarrry

A. Identitas Penguji Ahli

Nama Penguji :

Instansi/ Universitas :

Sebagai :

Ahli pada Bidang :

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran file	: 9,0 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini.

Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji materi:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
2.	Kedalaman materi yang terdapat di media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
3.	Keakuratan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
4.	Ketepatan urutan konsep materi pada media					

	pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
5.	Kebenaran materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
6.	Ketepatan gambar dan ilustrasi materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
7.	Keakuratan contoh dan latihan soal dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
8.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat memotivasi peserta didik.					
9.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat mendorong ketertarikan peserta didik akan materi.					
10.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.					
11.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> interaktif dan menarik.					
12.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dengan kurikulum yang berlaku.					
13.	Kejelasan penyajian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
14.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					
15.	Konsistensi penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .					

F. Kritik dan Saran

--

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan,
Validator Ahli Materi

.....
NIP.

Lampiran 5. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1	Kemudahan dalam menggunakan dan Navigasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	1
		Kesesuaian navigasi dengan fungsi yang ditentukan.	2
		Konsistensi letak tombol navigasi.	3
		Kemudahan akses tombol.	4
		Kelancaraan aplikasi ketika digunakan.	5
		Konsistensi penggunaan icon aplikasi.	6
		Kejelasan dalam alur penggunaan aplikasi.	7
2	Artistika dan Estetika	Keserasian antara tampilan <i>background</i> dan kontras.	8
		Ketepatan penggunaan teks, gambar, suara dan video pada aplikasi.	9
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf pada aplikasi.	10
		Kemenarikan desain aplikasi bagi pengguna.	11
		Keserasian tampilan latar belakang aplikasi.	12
		Kreativitas dan inovasi dalam aplikasi.	13
3	Integrasi Media	Ketepatan penerapan kombinasi unsur-unsur aplikasi (teks, gambar, video, suara).	14
4	Bahan	Media aman dan nyaman digunakan pengguna.	15

Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Media



ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM *KODULAR* PADA MATERI BANGUN DATAR di MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji

Nama Penguji :

Instansi/ Universitas :

Sebagai :

Ahli pada Bidang :

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran file	: 9,0 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (√) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji media:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam penggunaan media					

	pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
2.	Kesesuain navigasi dengan fungsi yang ditetapkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
3.	Konsistensi peletakan tombol navigasi pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
4.	Kemudahan pengaksesan tombol/button media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
5.	Kelancaran media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ketika digunakan.					
6.	Konsistensi penggunaan icon dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
7.	Kejelasan alur penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
8.	Keserasian tampilan <i>background</i> dan kontras media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
9.	Ketepatan penggunaan teks, gambar, video media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
10.	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
11.	Kemenarikan desain media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> bagi pengguna.					
12.	Keserasian tampilan <i>background</i> media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					

13.	Kekreativitasan dan inovasi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
14.	Ketepatan penerapan kombinasi komponen-komponen (teks, gambar, suara dan video) yang disajikan oleh media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
15.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> aman dan nyaman digunakan pengguna.					

F. Kritik dan Saran

--

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan,
Validator Ahli Media

.....
NIP.

Lampiran 7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	No. item
1.	Pembelajaran	Kejelasan sistematika materi	1
		.Inovasi media pembelajaran	2
		.Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum	3
		Ketepatan nilai dengan hasil hitungan	4
		Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	5
		Daya tarik media pembelajaran	6
2.	Materi	Kejelasan materi yang disajikan	7
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	8
		Kedalaman materi yang disajikan	9
		Kesesuaian contoh dan latihan soal	10
		Motivasi media pembelajaran	11
3.	Manfaat	Efisiensi waktu.	12
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	13
		Keaktifan dan kemandirian peserta didik.	14
		Keingintahuan peserta didik.	15



**ANGKET VALIDASI AHLI PRAKTISI
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PLATFORM KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Bangun Datar
Kelas/ Semester : V/ II
Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji

Nama : Khadziq, S.Pd. I
Instansi : MI Salafiyah NU Al- Utsmani
Sebagai : Validator
Ahli pada Bidang : Praktisi

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli praktisi pada kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran file	: 9,0 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (√) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji praktis:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Sistematika materi yang disajikan pada media pembelajaran jelas.					
2.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ditampilkan secara inovatif.					
3.	Materi yang ditampilkan dalam media					

	pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
4.	Ketepatan nilai dengan hasil hitungan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
5.	Kesesuaian media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan karakteristik peserta didik.					
6.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membuat pembelajaran lebih menarik.					
7.	Materi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan secara jelas dan rapi.					
8.	Materi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					
9.	Kedalaman isi materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
10.	Latihan soal dan soal dalam permainan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan materi bangun datar.					
11.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika.					
12.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dapat mengefisienkan waktu pembelajaran.					
13.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah digunakan.					
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam					

	pembelajaran.					
15.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran.					

F. Kritik dan Saran

--

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan,
Guru Matematika Kelas V MI
Salafiyah NU Al-Utsmani

.....

Lampiran 9. Kisi-Kisi Lembar Validasi Responden

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI RESPONDEN

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	No. item
1.	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	1
		Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	2
		Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.	3
		Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.	4
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	5
2.	Kejelasan Sajian	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.	6
		Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	7
		Contoh soal dan video dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.	8
		Saya bisa berlatih mengerjakan soal	9

		dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	
		Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	10
3.	Aestetika	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.	11
		Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.	12
		Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.	13
4.	Kualitas Instruksional	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.	14
		Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	15

Lampiran 10. Angket Responden



ANGKET RESPONDEN SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :

Kelas :

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti

mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi : MEDITAR
Platform : *Android*
Versi Android : 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran file : 9,0 MB
Platform Pembuat : *Kodular*
Materi Pembelajaran : Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (√) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.					
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan					

	media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.					
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.					
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.					
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.					
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.					
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.					
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .					
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.					
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.					

13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.					
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.					
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.					

F. Kritik dan Saran

Pekalongan,
Responden Siswa

.....

MODUL AJAR MATEMATIKA MI/SD

I. INFORMASI UMUM		Mengetahui	Guru Kelas V,
A. IDENTITAS MODUL		Kepala Madrasah,	
Nama Penyusun	: Della Puspita Sarry, S.Pd.		
Instansi/Sekolah	: MI Salafiyah NU Al Utsmani	<u>Annad Najib, S.Ag.</u>	<u>Della Puspita Sarry</u>
Tahun Penyusunan	: 2025	NIP.	NIM 20322069
Jenjang Sekolah	: MI/SD		
Mata Pelajaran	: Matematika		
Fase / Kelas	: C/ 5		
Topik/BAB 1	: Mengenal Bentuk bentuk Bangun Datar		
Hari/Tanggal	: Selasa, 29 April 2025		
Alokasi Waktu	: 2 jp (2x 35 Menit)		
B. KOMPETENSI AWAL			
1. Peserta didik mampu mengenali dan membedakan berbagai bentuk bangun datar seperti segitiga, jajargenjang, trapesium dan belah ketupat. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan konsep luas dalam konteks sehari-hari misalnya menghitung luas benda-benda berbentuk bangun datar disekitar mereka.			
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA			
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, saat pembelajaran dimulai peserta didik berdoa sebelum belajar bersama-sama. 2. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan soal latihan. 3. Bernalar Kritis			

D. SARANA DAN PRASARANA
1. Alat Pembelajaran: Aplikasi Meditar, Handphone, Jaringan Internet 2. Angket Responden, Buku, Spidol 3. Ruang Kelas yang cukup luas
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
28 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
Ceramah dan Tanya Jawab
II. KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
Capaian Pembelajaran: Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut. Tujuan Pembelajaran: 1. Peserta didik dapat memahami konsep dasar bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajargenjang, belah ketupat, layang layang dan lingkaran.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Bangun datar memiliki ciri-ciri yang unik dan dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. 2. Penggunaan media pembelajaran digital (aplikasi Meditar) dapat

membantu memahami materi lebih baik dan menyenangkan.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Pernahkah kamu mengamati bentuk permukaan papan tulis? Seperti apa bentuknya? 2. Pernahkah kamu mengamati jam dinding yang ada di kelas ini? Apa bentuk bangun datar itu? 3. Bisakah kamu menyebutkan bentuk-bentuk yang lain? 4. Bagaimana teknologi dapat membantu kita belajar matematika?
D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN
1. Menyiapkan perangkat berupa handphone dalam kondisi siap pakai. 2. Memastikan aplikasi Meditar sudah terinstal dan berfungsi dengan baik. 3. Menyediakan print-out Angket Responden untuk semua siswa (28 lembar). 4. Mempersiapkan ruang kelas untuk pembelajaran interaktif.
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru membuka dengan salam dan doa. 2. Guru menanyakan kabar dan saling menyapa 3. Guru mengabsensi siswa dan menanyakan yang tidak masuk. 4. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (menggunakan pertanyaan pemantik). 5. Menyampaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 6. Menjelaskan alur kegiatan hari ini. B. Kegiatan Inti (50 menit) Metode Pembelajaran: Ceramah (20 menit) 7. Guru menjelaskan definisi bangun datar.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

8. Menyampaikan ciri-ciri masing-masing jenis bangun datar dengan bantuan visual di aplikasi Meditar.
9. Menunjukkan contoh bangun datar di aplikasi secara bergiliran.

Metode Pembelajaran: Tanya Jawab dan Demonstrasi Aplikasi (30 menit)

10. Menampilkan bentuk-bentuk bangun datar dari aplikasi Meditar.
 11. Mengajukan pertanyaan secara interaktif:
 - a. "Siapa yang tahu gambar bangun apa ini?"
 - b. "Berapa sisi dan sudut yang dimiliki persegi?"
 12. Memberi kesempatan siswa mengoperasikan aplikasi satu persatu menu yang ada.
 13. Meminta siswa mengamati dan menjelaskan ciri bangun datar yang mereka lihat.
- C. Kegiatan Penutup (10 menit)**
14. Guru mengulas kembali materi secara singkat.
 15. Guru membagikan **Angket Responden** kepada siswa.
 16. Memberikan waktu ± 5 menit untuk mengisi angket.
 17. Guru menutup pelajaran dengan motivasi dan doa.

F. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Meditar.
2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media berdasarkan hasil angket.
3. Menyusun rencana tindak lanjut pembelajaran bangun datar berikutnya (keliling dan luas).

Refleksi Siswa

Petunjuk: Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pengalamanmu hari ini!

No.	Nama	Pernyataan	Keterangan		
			1	2	3
1.		Hari ini saya belajar tentang bangun datar.			
2.		Menurut saya, aplikasi Meditar:			
3.		Pembelajaran hari ini terasa:			

Keterangan:

1: Sangat Setuju

2: Setuju

3: Tidak Setuju

G. PENILAIAN

1. Observasi: Keaktifan siswa saat tanya jawab.
2. Angket Responden: Mengukur pendapat siswa tentang penggunaan aplikasi Meditar. Instrumen Penilaian

H. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Kegiatan Pengayaan: Membuat Kolase Bangun Datar

1. Siswa membuat gambar bebas (contoh: rumah, taman, robot) menggunakan potongan kertas berbentuk bangun datar.
2. Memberi label pada setiap bangun datar yang digunakan.

Kegiatan Remedial: Belajar Ulang dengan Bimbingan

1. Guru mengulangi penjelasan tentang bangun datar menggunakan aplikasi MEDITAR dengan fokus yang lebih lambat dan sederhana.
2. Memperlihatkan satu persatu gambar bangun datar di Meditar, lalu bertanya:

"Ini bentuk apa?", "Ciri-cirinya apa?"

I. GLOSARIUM

Bangun Datar	: Bentuk dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi atau ketebalan.
Sisi	: Garis yang membentuk batas suatu bangun datar.
Sudut	: Pertemuan antara dua sisi pada suatu bangun datar.
Keliling	: Jumlah panjang seluruh sisi suatu bangun datar.
Luas	: Besarnya bidang yang dibatasi oleh sisi-sisi bangun datar.
Segitiga	: Bangun datar yang terdiri dari 3 sisi dan 3 sudut.
Persegi	: Bangun datar dengan 4 sisi sama panjang dan 4 sudut siku-siku.
Persegi Panjang	: Bangun datar dengan 2 pasang sisi yang sama panjang dan 4 sudut siku-siku.
Jajar Genjang	: Bangun datar dengan dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
Lingkaran	: Bangun datar yang seluruh titiknya berjarak sama dari satu titik pusat.

J. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku Matematika Kelas V SD Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kemdikbud.

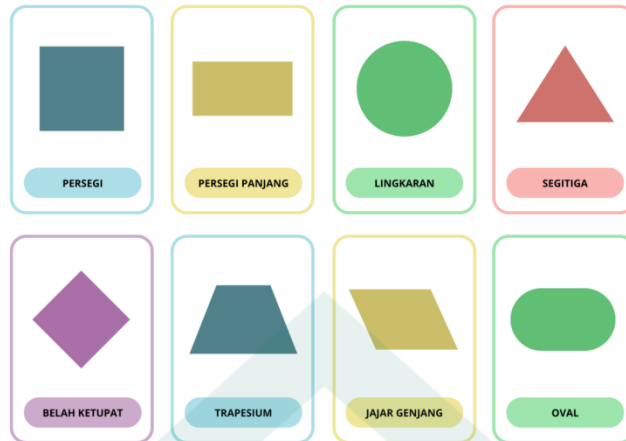
Tim Penyusun. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Depdiknas. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Materi pengayaan dari aplikasi pembelajaran buatan guru, Meditar (Media Bangun Datar).

Bahan Bacaan Siswa

Topik : Mengenal Bangun Datar



1. Apa itu Bangun Datar?

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Bangun datar dapat diukur luas dan kelilingnya. Contoh bangun datar yang sering kita lihat di sekitar kita adalah: Buku berbentuk persegi panjang Rambu lalu lintas berbentuk segitiga Tutup kaleng berbentuk lingkaran

2. Jenis-jenis Bangun Datar dan Ciri-cirinya

Berdasarkan penjelasan diatas, dibawah ini jenis dan ciri utama bangun datar:

No.	Nama Bangun Datar	Ciri-ciri Utama	
1.	Persegi	• Mempunyai semua sisi sama panjang • Mempunyai semua sudutnya siku-siku (90°).	
2.	Persegi Panjang	• Mempunyai dua pasang sisi yang sama panjang • semua sudut siku-siku (90°).	
3.	Segitiga	• Memiliki 3 sisi dan 3 sudut. • Ada beberapa jenis: segitiga sama sisi, sama kaki, dan sembarang.	
4.	Jajar Genjang	• Memiliki 2 pasang sisi yang sejajar dan sama panjang	

5.	Belah Ketupat	• Semua sisi sama panjang • Memiliki 2 pasang sudut yang sama besar.	
6.	Layang-layang	• Mempunyai dua pasang sisi yang panjangnya sama dan saling berdekatan.	
7.	Trapesium	• Memiliki tepat satu pasang sisi yang sejajar.	
8.	Lingkaran	• Tidak memiliki sisi dan sudut, semua titik pada lingkaran berjarak sama dari pusatnya.	

3. Contoh Bangun Datar dalam Kehidupan Sehari-hari

1. Persegi: papan catur, jendela kecil.
2. Persegi Panjang: meja belajar, pintu.
3. Segitiga: penggaris segitiga, rambu peringatan jalan.
4. Lingkaran: roda sepeda, jam dinding.

4. Pentingnya Mengetahui Bangun Datar

1. Menghitung luas dan keliling benda.
2. Mengenali bentuk-bentuk di sekitar kita.
3. Memahami konsep matematika dengan lebih mudah.

5. Kegiatan Menggunakan Aplikasi Meditar

Hari ini, kita menggunakan Aplikasi Meditar untuk:

1. Melihat bentuk bangun datar secara visual.
2. Menjelajahi ciri-ciri bangun datar lebih interaktif.
3. Belajar sambil bermain dengan teknologi!

Lampiran 12. Penilaian Validasi Ahli Materi Pertama



**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji Ahli

Nama Penguji : Dirasi Novianti. M.Pd.

Instansi/ Universitas : UIN K.H. Abdurrahman Walid Pekalongan

Sebagai : Dosen.

Ahli pada Bidang : Pendidikan Matematika.

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi : MEDITAR
Platform : *Android*
Versi Android : 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi : 9,4 MB
Platform Pembuat : *Kodular*
Materi Pembelajaran : Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini.

Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji materi:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
2.	Kedalaman materi yang terdapat di media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
3.	Keakuratan materi yang disediakan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
4.	Ketepatan urutan konsep materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			

5.	Kebenaran materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
6.	Ketepatan gambar dan ilustrasi materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
7.	Keakuratan contoh dan latihan soal dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
8.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat memotivasi peserta didik.	✓				
9.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat mendorong ketertarikan peserta didik akan materi.		✓			
10.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.		✓			
11.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> interaktif dan menarik.	✓				
12.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dengan kurikulum yang berlaku.	✓				
13.	Kejelasan penyajian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
14.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
15.	Konsistensi penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				

F. Kritik dan Saran

Perlu ditambahkan gambar pada materi 1. dan perubahan font yang lebih menarik untuk siswa

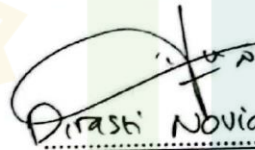
G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

	Media layak diujicobakan tanpa revisi
✓	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan, 10 Maret 2025

Validator Ahli Materi



Dirasti Novianti, M.Pd
NIP. 1987 1114 2019 03 2009

Lampiran 13. Penilaian Validasi Ahli Materi Kedua



**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji Ahli

Nama Penguji : Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd

Instansi/ Universitas : UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Sebagai : Dosen

Ahli pada Bidang : pendidikan matematika

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini.

Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji materi:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
2.	Kedalaman materi yang terdapat di media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
3.	Keakuratan materi yang disediakan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
4.	Ketepatan urutan konsep materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				

5.	Kebenaran materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
6.	Ketepatan gambar dan ilustrasi materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
7.	Keakuratan contoh dan latihan soal dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
8.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat memotivasi peserta didik.		✓			
9.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dapat mendorong ketertarikan peserta didik akan materi.		✓			
10.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.		✓			
11.	Media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> interaktif dan menarik.		✓			
12.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> dengan kurikulum yang berlaku.		✓			
13.	Kejelasan penyajian materi pada media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			
14.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .	✓				
15.	Konsistensi penggunaan istilah dalam media pembelajaran berbasis <i>kodular</i> .		✓			

F. Kritik dan Saran

Tambahi gambar benda Real
Rumus di latihan soal dihapus
Revisi sesuai komen

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

	Media layak diujicobakan tanpa revisi
✓	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan, 25 April 2025

Validator Ahli Materi



Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd
NIP. 19910906202022019

Lampiran 14. Penilaian Validasi Ahli Media Pertama



**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji

Nama Penguji : Alyan Fatwa, M.Pd.

Instansi/ Universitas : UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Sebagai : Validator Ahli Media

Ahli pada Bidang : media pembelajaran

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji media:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
2.	Kesesuain navigasi dengan fungsi yang ditetapkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .			✓		
3.	Konsistensi peletakan tombol navigasi pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
4.	Kemudahan pengaksesan tombol/button media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .			✓		

5.	Kelancaran media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ketika digunakan.		✓			
6.	Konsistensi penggunaan icon dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
7.	Kejelasan alur penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
8.	Keserasian tampilan <i>background</i> dan kontras media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
9.	Ketepatan penggunaan teks, gambar, video media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
10.	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
11.	Kemenarikan desain media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> bagi pengguna.		✓			
12.	Keserasian tampilan <i>background</i> media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .			✓		
13.	Kekreativitasan dan inovasi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
14.	Ketepatan penerapan kombinasi komponen-komponen (teks, gambar, suara dan video) yang disajikan oleh media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
15.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> aman dan nyaman digunakan pengguna.		✓			

F. Kritik dan Saran

Media pembelajaran sudah baik layak untuk digunakan

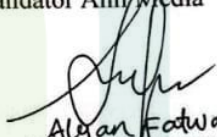
G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

✓	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan, 10 Maret 2025

Validator Ahli Media


Algan Fatwa, M.pd.

NIP. 198709282019031003

Lampiran 15. Penilaian Validasi Ahli Media Kedua



**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji

Nama Penguji : Didley Anggrawan Nugroho

Instansi/ Universitas : UIN L.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Sebagai : Dosen

Ahli pada Bidang : IT

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi : MEDITAR
Platform : *Android*
Versi Android : 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi : 9,4 MB
Platform Pembuat : *Kodular*
Materi Pembelajaran : Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji media:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
2.	Kesesuain navigasi dengan fungsi yang ditetapkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
3.	Konsistensi peletakan tombol navigasi pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
4.	Kemudahan pengaksesan tombol/button media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				

5.	Kelancaran media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ketika digunakan.	✓					
6.	Konsistensi penggunaan icon dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
7.	Kejelasan alur penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
8.	Keserasian tampilan <i>background</i> dan kontras media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
9.	Ketepatan penggunaan teks, gambar, video media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
10.	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
11.	Kemenarikan desain media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> bagi pengguna.	✓					
12.	Keserasian tampilan <i>background</i> media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
13.	Kekreativitasan dan inovasi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
14.	Ketepatan penerapan kombinasi komponen-komponen (teks, gambar, suara dan video) yang disajikan oleh media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
15.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> aman dan nyaman digunakan pengguna.	✓					

F. Kritik dan Saran

Media layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

✓	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan, 13 Maret 2025

Validator Ahli Media


Dicky Andrian Nugroho
NIP. 19930306 2022031001

Lampiran 16. Penilaian Ahli Praktisi

Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Praktisi



**ANGKET VALIDASI AHLI PRAKTIKI
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di Mi Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Penguji

Nama : KHADIZA S. Pd. 1

Instansi : MI Salafiyah NU Al- Utsmani

Sebagai : Validator

Ahli pada Bidang : Praktisi

B. Tujuan Angket

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli praktisi pada kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket validasi ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang nantinya bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran file	: 9,0 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket validasi untuk menguji praktis:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Sistematika materi yang disajikan pada media pembelajaran jelas.		✓			
2.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ditampilkan secara inovatif.		✓			
3.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan kurikulum yang berlaku.		✓			

4.	Ketepatan nilai dengan hasil hitungan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
5.	Kesesuaian media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan karakteristik peserta didik.		✓			
6.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membuat pembelajaran lebih menarik.		✓			
7.	Materi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan secara jelas dan rapi.		✓			
8.	Materi dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.		✓			
9.	Kedalaman isi materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
10.	Latihan soal dan soal dalam permainan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan materi bangun datar.		✓			
11.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika.		✓			
12.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dapat mengefisienkan waktu pembelajaran.		✓			
13.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah digunakan.		✓			
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.		✓			
15.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran.	✓				

F. Kritik dan Saran

Sangat menyenangkan, tapi bagi siswa belum bisa dilaksanakan maksimal karena tidak setiap siswa bisa membawa hp ke kelas.

G. Kesimpulan

Berikan kesimpulan mengenai media pembelajaran ini dengan memberikan tanda centang (✓) berikut ini:

✓	Media layak diujicobakan tanpa revisi
	Media layak diujicobakan dengan revisi
	Media tidak layak diujicobakan

Pekalongan,

Guru Matematika Kelas V MI

Salafiyah NU Al-Utsmani

KHADZIA S.Pd.

Lampiran 17. Penilaian Responden Siswa



**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : ADRIAN ARUL FADU

Kelas : 5B

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.			✓		
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.		✓			

5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓				
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.		✓			
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.		✓			
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.			✓		
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.		✓			
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.	✓				
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.			✓		
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.		✓			

F. Kritik dan Saran

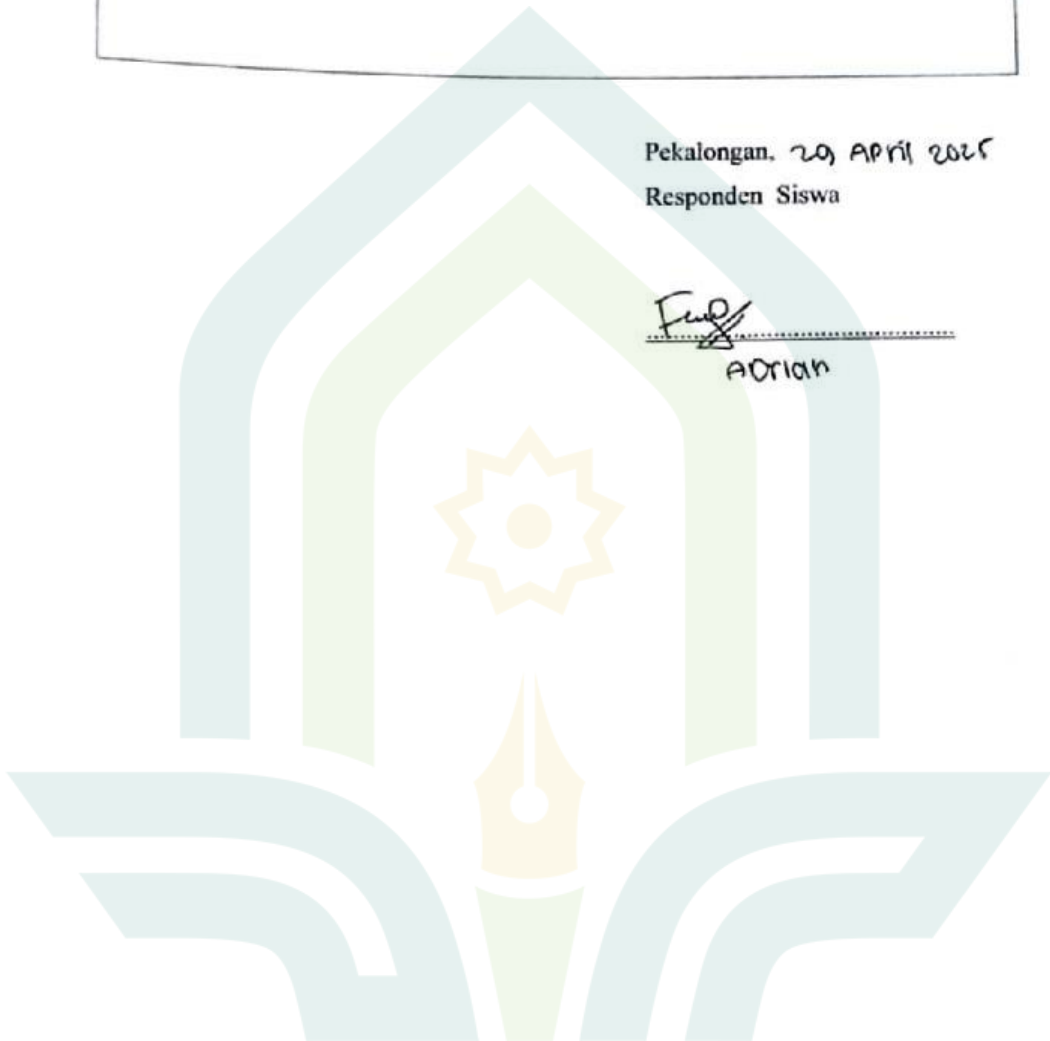
Pengajaran tidak menarik

Pekalongan, 20 April 2025

Responden Siswa



Adrian





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : *Ahmad Faizur Rahan*

Kelas : *5B*

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

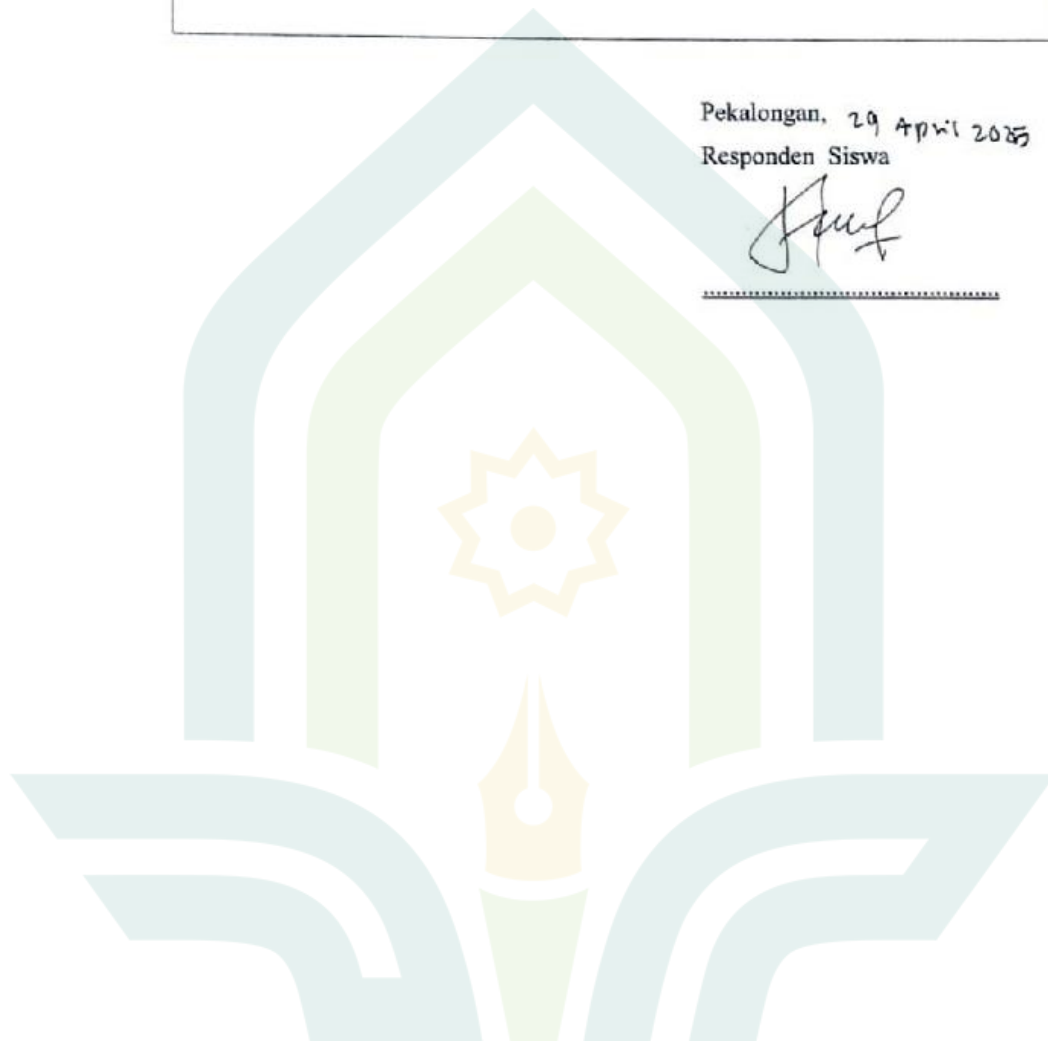
No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.	✓				
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.			✓		

F. Kritik dan Saran

Menyenangkan

Pekalongan, 29 April 2025
Responden Siswa







**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : Aisyah Sifa Alina R.

Kelas : 5B

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi : MEDITAR
Platform : *Android*
Versi Android : 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi : 9,4 MB
Platform Pembuat : *Kodular*
Materi Pembelajaran : Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.		✓			
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.				✓	

F. Kritik dan Saran

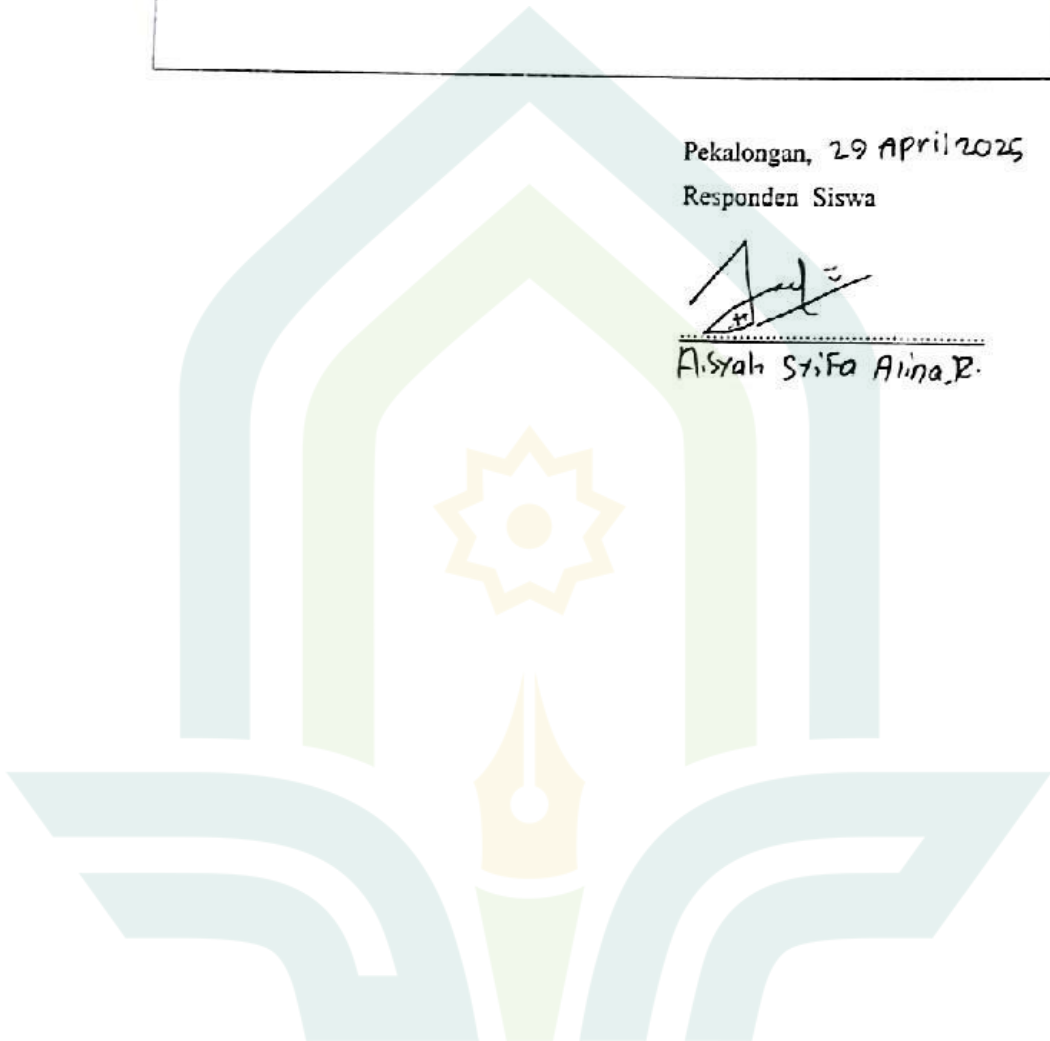
Udah bagus

Pekalongan, 29 April 2025

Responden Siswa



Aisyah Stifa Aina R.





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL-UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : *WUFAR RIZKI EL JAZIR*

Kelas : *5B*

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara menencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

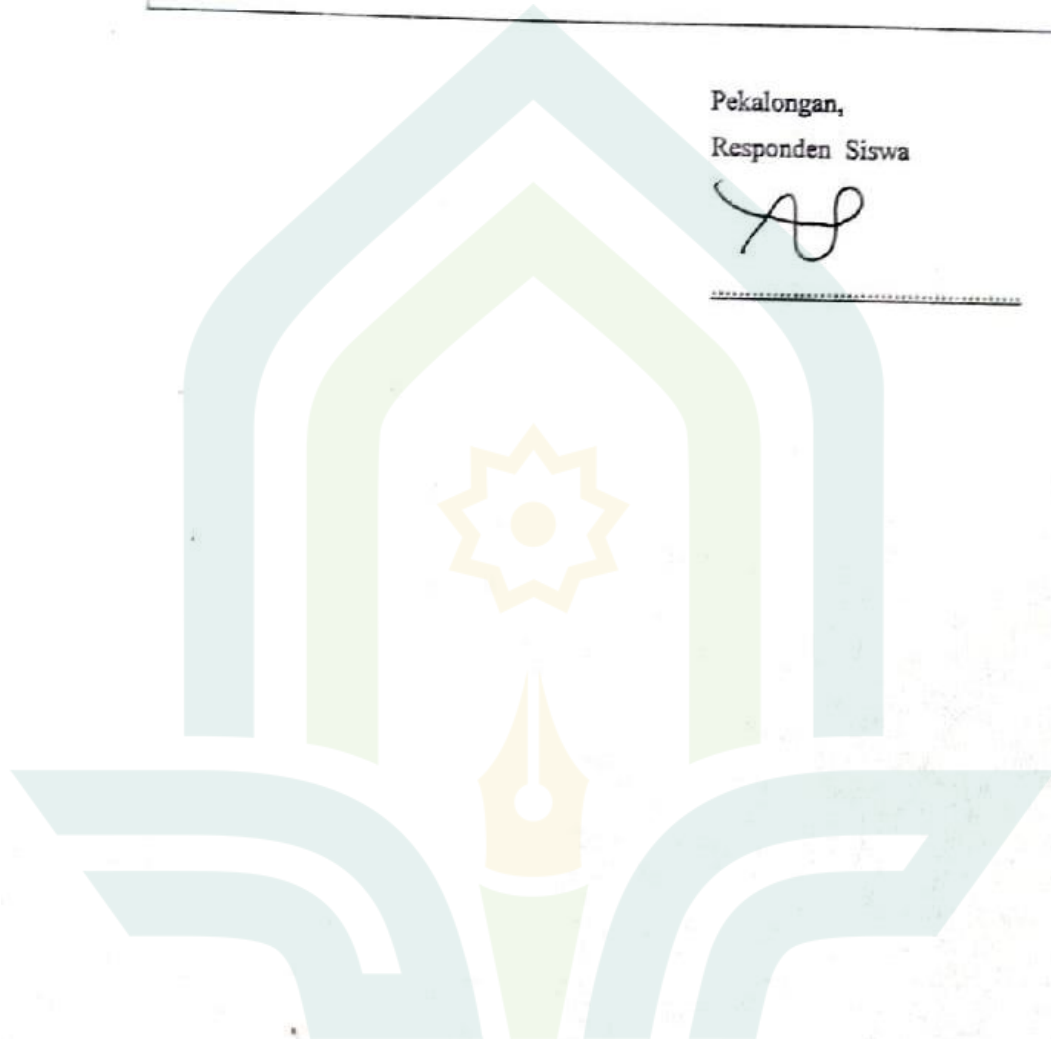
No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.		✓			
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.		✓			

5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓				
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.		✓			
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.			✓		
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.		✓			
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .			✓		
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.		✓			
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.		✓			
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.		✓			
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.		✓			
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				

F. Kritik dan Saran

GPIK Kabeh --

Pekalongan,
Responden Siswa





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : **AYUNDA PRAMESWARI** Parbeon

Kelas : **5B**

Sekolah : **MIS NU Al-Utsmani**

Sebagai : **Responden**

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.		✓			
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.		✓			
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.		✓			

5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓				
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.	✓				
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.		✓			
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.		✓			
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .			✓		
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.		✓			
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.			✓		
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.		✓			
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.	✓	.			
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.		✓			

F. Kritik dan Saran

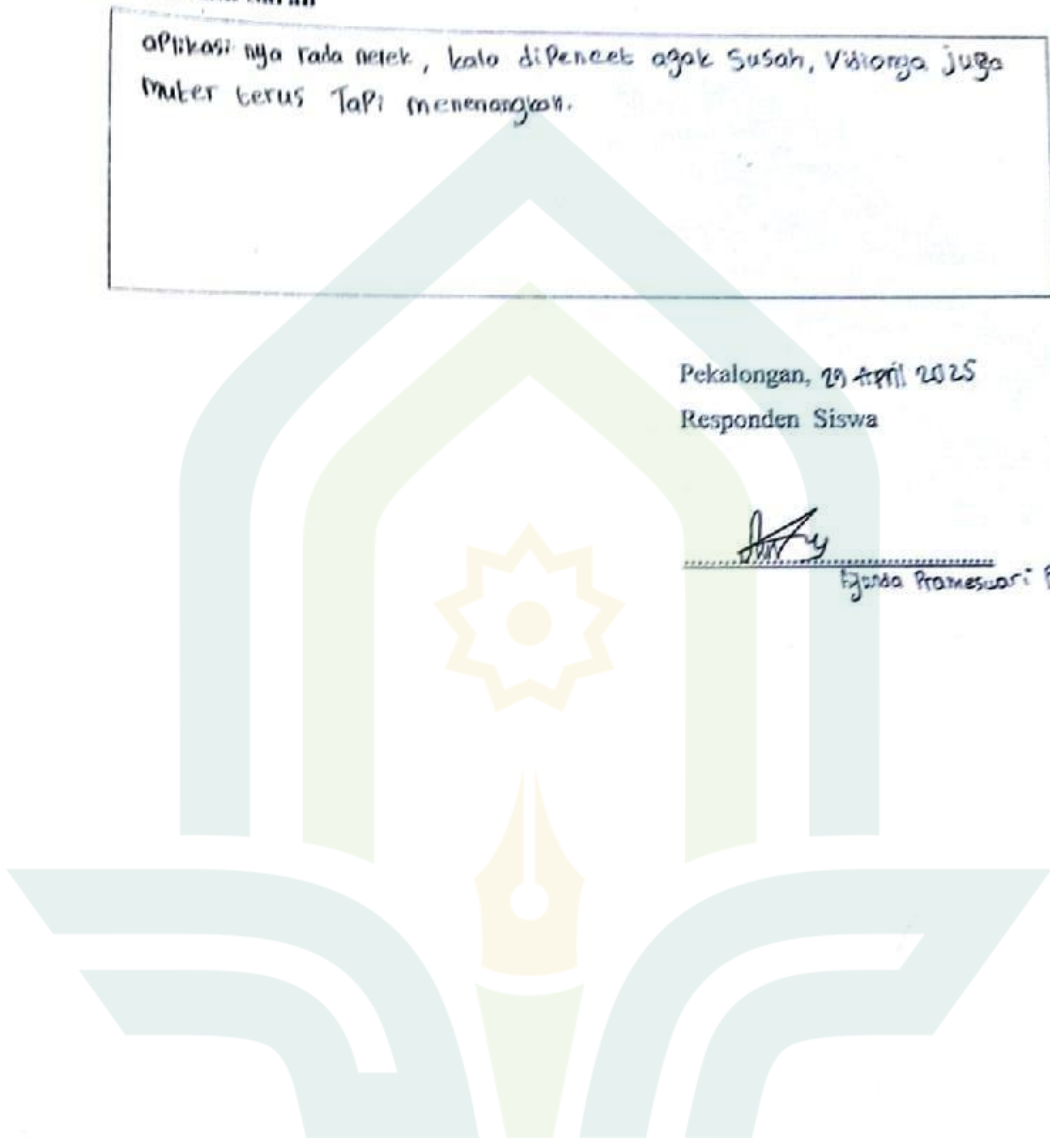
aplikasi nya rada netek, kalo di peneet agak susah, Vidionga juga muter terus Tapi menyenangkan.

Pekalongan, 29 April 2025

Responden Siswa



Ayda Prameswari P





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : *Canisa*

Kelas : *VB*

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (√) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.		✓			
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .		✓			
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.		✓			
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.		✓			

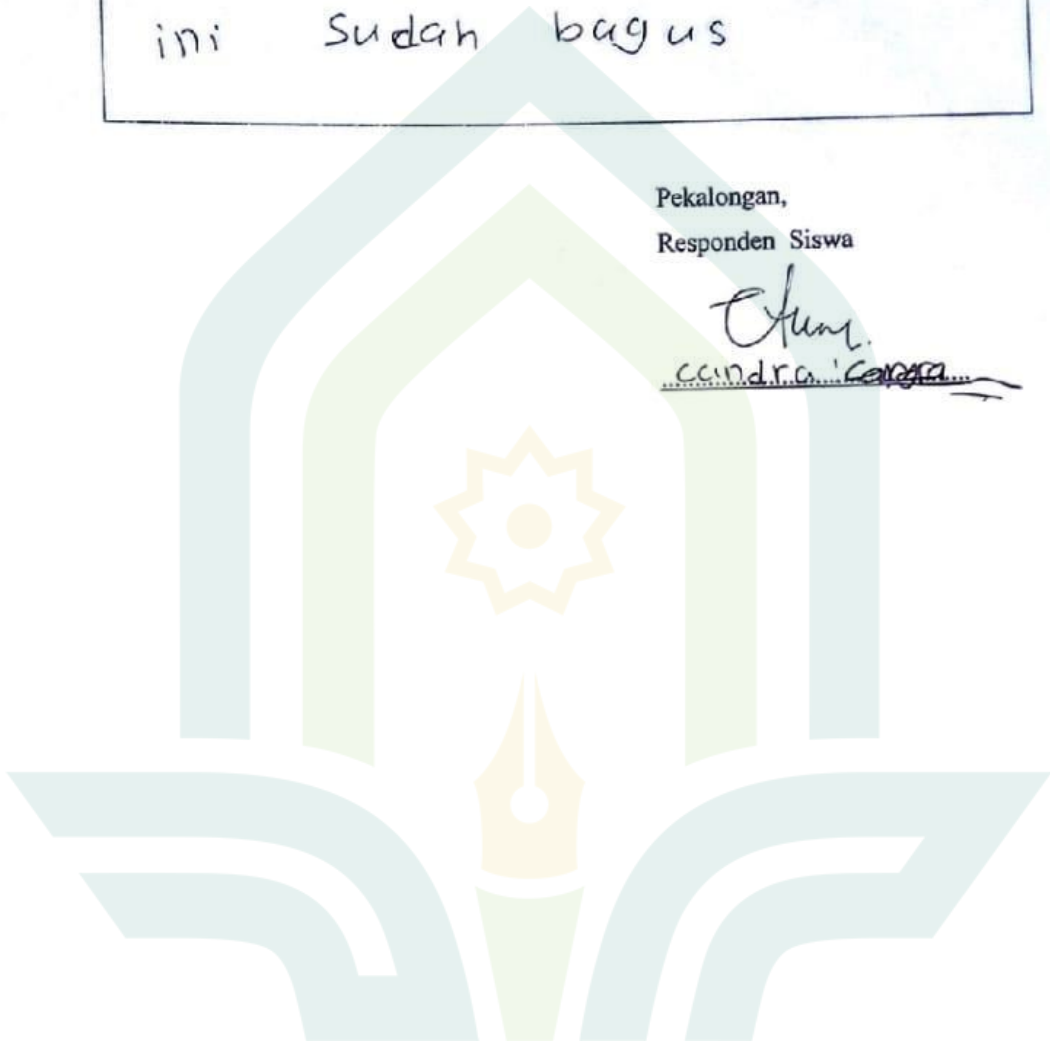
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓				
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.	✓				
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.	✓				
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.	✓				
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.	✓				
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.	✓				
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.	✓				
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				

F. Kritik dan Saran

ini sudah bagus

Pekalongan,
Responden Siswa

Candra
candra.candra





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : DZoky al Faruq

Kelas : VB/5B

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi	: MEDITAR
Platform	: <i>Android</i>
Versi Android	: 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi	: 9,4 MB
Platform Pembuat	: <i>Kodular</i>
Materi Pembelajaran	: Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.	✓				
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.	✓				

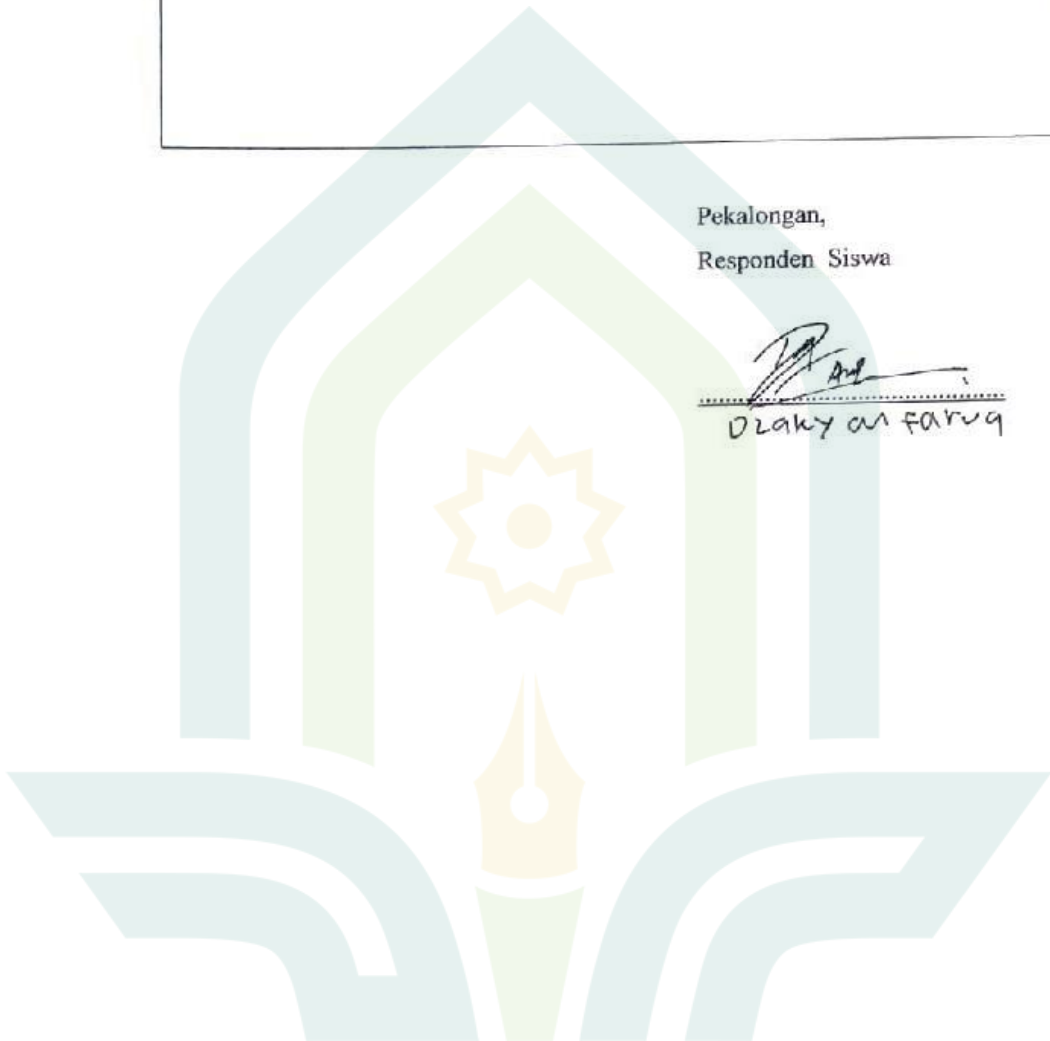
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓				
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.	✓				
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.	✓				
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.	✓				
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.	✓				
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.	✓				
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.	✓				
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓				

F. Kritik dan Saran

keu ini sudah bagus

Pekalongan,
Responden Siswa


Dzaky an Faruq





**ANGKET RESPONDEN SISWA
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di
MI SALAFIYAH NU AL- UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform
Kodular Pada Materi Bangun Datar di MI Salafiyah NU
Al- Utsmani Kabupaten Pekalongan.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : FA 'A L

Kelas : 5B

Sekolah : MIS NU Al-Utsmani

Sebagai : Responden

B. Tujuan Angket

Angket responden ini bertujuan untuk memperoleh pendapat siswa sebagai responden terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis platform *kodular* pada materi bangun datar. Hasil dari lembar angket responden ini akan digunakan sebagai data peneliti dan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Maka dari itu, peneliti berharap untuk meminta bantuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, saran dan kritik yang bisa membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Deskripsi Media Pembelajaran

Nama Aplikasi : MEDITAR
Platform : *Android*
Versi Android : 5.0 -5.0.2 (API 21)
Ukuran Aplikasi : 9,4 MB
Platform Pembuat : *Kodular*
Materi Pembelajaran : Bangun Datar

D. Panduan

Siswa dimohon untuk memberikan respon berupa pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan. Selain itu, juga berikan kesimpulan mengenai kepraktisan media pembelajaran ini. Keterangan skor penilaian:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

E. Penilaian

Berikut ini beberapa point angket responden:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan mudah.	✓				
2.	Saya mudah memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓				
3.	Tombol-tombol pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> sesuai dengan halaman selanjutnya.	✓				
4.	Saya dapat menjalankan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> dengan lancar.	✓				

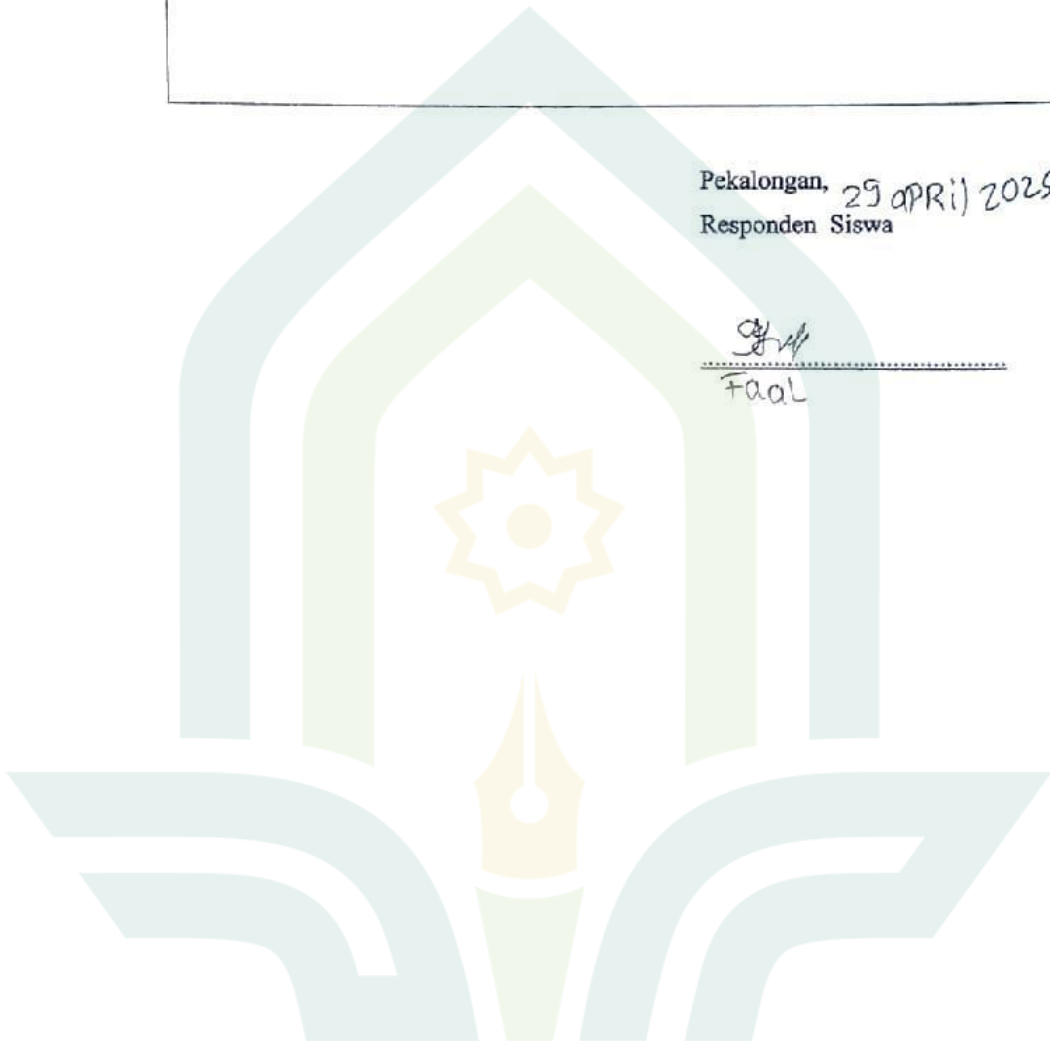
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> mudah dipahami.	✓					
6.	Materi yang terdapat media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> disajikan dengan jelas.	✓					
7.	Saya dapat memahami materi melalui media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓					
8.	Contoh soal dan video dalam media media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu memahami materi bangun datar.	✓					
9.	Saya bisa berlatih mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
10.	Saya merasa lebih menyenangkan belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> .	✓					
11.	Tampilan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> menarik dan interaktif.	✓					
12.	Teks yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> jelas dan mudah saya mengerti.	✓					
13.	Tata letak menu utama, teks, gambar, video dan lainnya pada media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> tersusun dengan rapi.	✓					
14.	Media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> membantu saya untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.	✓					
15.	Saya merasa semangat dan terdorong untuk belajar lebih giat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis platform <i>kodular</i> ini.	✓					

F. Kritik dan Saran

Asik dan menyenangkan.

Pekalongan, 29 April 2025
Responden Siswa


Faal



Lampiran 18. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@iainpekalongan.ac.id

Nomor : B-156/Un.27/J.II.3/PP.01.1/04/2025 29 April 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Surat Izin Penelitian

Yth. KEPALA MI SALAFIYAH NU AL-UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa:

Nama : DELLA PUSPITA SARRY
NIM : 20322069
Jurusan/Prodi : PGMI
Fakultas : FTIK

Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul:
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM KODULAR PADA MATERI BANGUN DATAR di MI SALAFIYAH NU AL-UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN”

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalaamu 'alaikum Wr. Wb.



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

a.n. Dekan



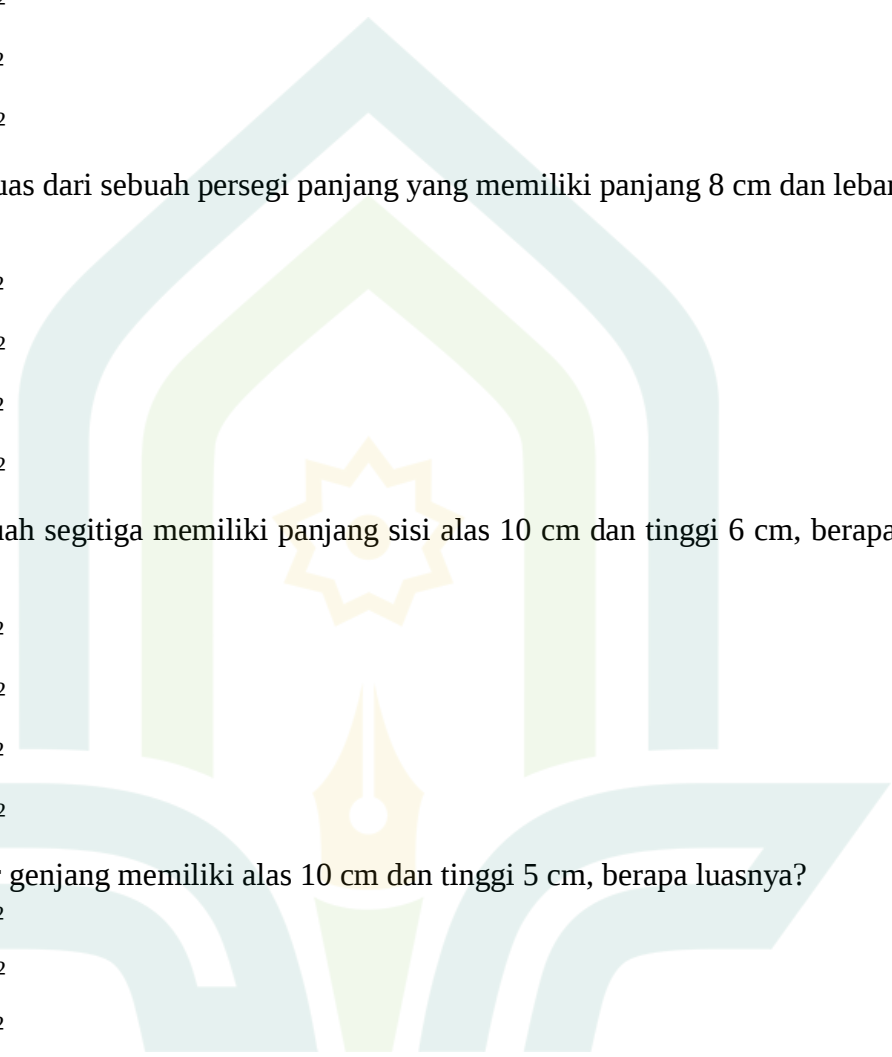
Ditandatangani Secara Elektronik Oleh:

**Juwita Rini, MPd
NIP. 199103012015032010**

**Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah
Ibtida'iyah**

SOAL MENU LATIHAN LEVEL 1

1. Apa nama bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang?
 - a. Segitiga
 - b. Persegi
 - c. Lingkaran
 - d. Trapesium
2. Berapa jumlah sudut pada persegi?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
3. Apa nama bangun datar yang berbentuk bulat?
 - a. Persegi
 - b. Lingkaran
 - c. Trapesium
 - d. Segitiga
4. Apa nama bangun datar yang memiliki 4 sisi dan semua sudutnya siku-siku?
 - a. Trapesium
 - b. Jajar genjang
 - c. Persegi
 - d. Segitiga
5. Bangun datar manakah yang memiliki 4 sisi, tetapi tidak semua sudutnya siku-siku?
 - a. Persegi
 - b. Persegi panjang
 - c. Jajar genjang
 - d. Lingkaran
6. Berapa luas dari sebuah persegi yang memiliki sisi sepanjang 4 cm?
 - a. 8 cm²

- 
- b. 12 cm^2
c. 16 cm^2
d. 20 cm^2
7. Berapa luas dari sebuah segitiga yang memiliki alas 6 cm dan tinggi 4 cm?
a. 10 cm^2
b. 12 cm^2
c. 24 cm^2
d. 30 cm^2
8. Berapa luas dari sebuah persegi panjang yang memiliki panjang 8 cm dan lebar 3 cm?
a. 20 cm^2
b. 24 cm^2
c. 30 cm^2
d. 32 cm^2
9. Jika sebuah segitiga memiliki panjang sisi alas 10 cm dan tinggi 6 cm, berapa luasnya?
a. 30 cm^2
b. 35 cm^2
c. 60 cm^2
d. 40 cm^2
10. Jika jajar genjang memiliki alas 10 cm dan tinggi 5 cm, berapa luasnya?
a. 25 cm^2
b. 40 cm^2
c. 30 cm^2
d. 50 cm^2

SOAL MENU LATIHAN LEVEL II

1. Keliling sebuah segitiga sama sisi adalah 33 cm. Panjang sisi segitiga tersebut adalah...

- a. 10 cm
- b. 11 cm
- c. 12 cm
- d. 13 cm

Jawaban: b. 11 cm

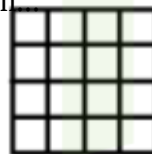
2. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi 4 cm, 11 cm, dan 12 cm. keliling segitiga tersebut adalah...

- a. 24 cm
- b. 25 cm
- c. 26 cm
- d. 27 cm

Jawaban: d. 27 cm

3. Luas persegi pada gambar dibawah ini adalah

- a. 14 petak satuan
- b. 16 petak satuan
- c. 18 petak satuan
- d. 20 petak satuan



Jawaban: b. 16 petak satuan

4. Luas persegi dengan panjang sisi seperti gambar dibawah ini adalah...



11 cm

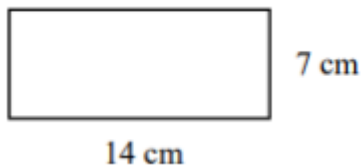
- a. 121 cm^2
- b. 48 cm^2

c. 52 cm^2

d. 56 cm^2

Jawaban: a. 121 cm^2

5. Keliling persegi panjang pada gambar berikut adalah...



a. 36 cm^2

b. 98 cm^2

c. 42 cm^2

d. 48 cm^2

Jawaban:

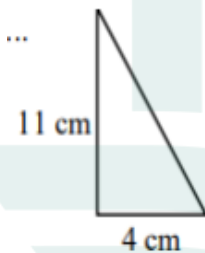
6. Sebuah persegi panjang memiliki ukuran panjang 32 cm dan lebar 20 cm. Keliling persegi panjang tersebut adalah...

a. 100 cm

b. 104 cm

c. 110 cm

Jawaban:



7. Luas segitiga berikut adalah....

a. 15 cm^2

b. 22 cm^2

c. 33 cm^2

d. 44 cm^2

Jawaban: b. 22 cm^2

8. Luas sebuah persegi panjang adalah 56 cm^2 . Panjang dari persegi panjang tersebut adalah 8 cm. Lebar dari persegi panjang tersebut adalah ...

- a. 5 cm
- b. 6 cm
- c. 7 cm
- d. 8 cm

Jawaban:

9. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 7 cm, maka keliling persegi tersebut adalah...

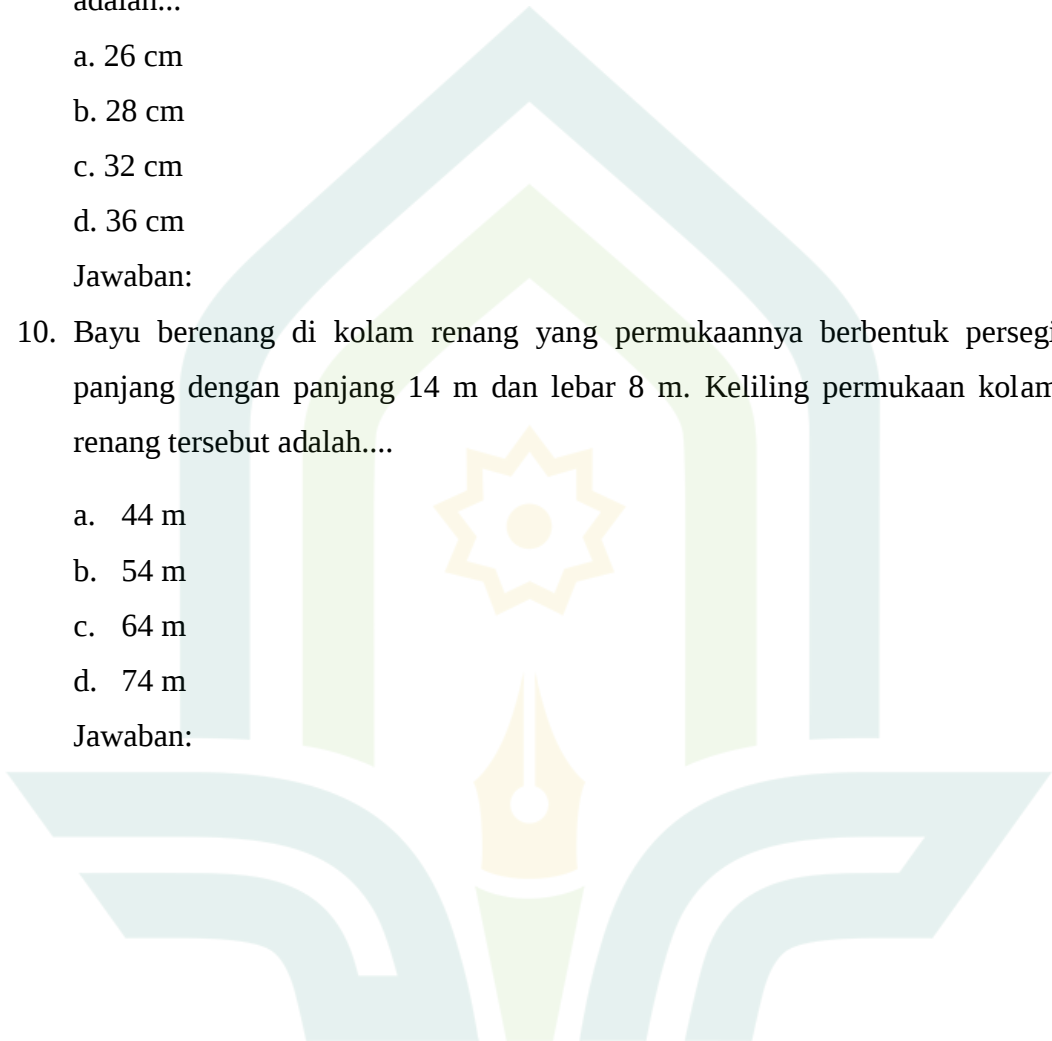
- a. 26 cm
- b. 28 cm
- c. 32 cm
- d. 36 cm

Jawaban:

10. Bayu berenang di kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dengan panjang 14 m dan lebar 8 m. Keliling permukaan kolam renang tersebut adalah....

- a. 44 m
- b. 54 m
- c. 64 m
- d. 74 m

Jawaban:



SOAL MENU LATIHAN LEVEL III

1. Sebuah lapangan berbentuk persegi memiliki luas 10.000 m^2 . Berapakah panjang sisinya?

- a. 50 m
- b. 75 m
- c. 100 m
- d. 125 m

Jawaban: c. 100 m

2. Sebuah gedung berbentuk persegi panjang memiliki panjang 125 m dan lebar 85 m.

Berapakah luas gedung tersebut?

- a. 10.125 m^2
- b. 10.625 m^2
- c. 11.325 m^2
- d. 12.500 m^2

Jawaban: b. 10.625 m^2

3. Sebuah persegi memiliki panjang sisi 25 cm. Berapakah luasnya?

- a. 500 cm^2
- b. 650 cm^2
- c. 525 cm^2
- d. 625 cm^2

Jawaban: d. 625 cm^2

4. Sebuah layang-layang memiliki luas 9.600 cm^2 . Jika panjang salah satu diagonalnya adalah 160 cm, berapa panjang diagonal lainnya?

- a. 100 cm

- b. 120 cm
- c. 140 cm
- d. 160 cm

Jawaban: b. 120 cm

5. Sebuah segitiga memiliki alas 24 cm dan tinggi 10 cm. Berapakah luasnya?

- a. 100 cm²
- b. 120 cm²
- c. 240 cm²
- d. 480 cm²

Jawaban: b. 120 cm²

6. Lebar persegi panjang adalah setengah dari panjangnya. Jika luas persegi panjang tersebut adalah 80 cm², berapakah keliling persegi panjang tersebut?

- a. 30 cm
- b. 32 cm
- c. 35 cm
- d. 36 cm

Jawaban: d. 36 cm

7. Sebuah kolam berbentuk lingkaran memiliki diameter 35 cm. Berapakah kelilingnya? (Gunakan $\pi = 3,14$)

- a. 105,42 cm
- b. 110 cm
- c. 109,9 cm
- d. 120,45 cm

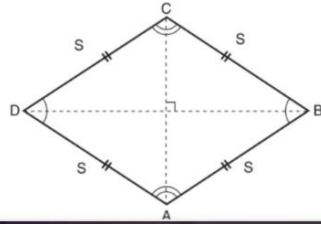
Jawaban: c. 109,9 cm

8. Sebuah taman berbentuk persegi panjang memiliki panjang 72 m dan lebar 48 m. Berapakah luasnya?

- a. 3.356 m²
- b. 3.456 m²
- c. 3.600 m²
- d. 3.850 m²

Jawaban: c. 3.600 m²

9.

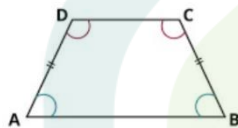


Sebuah belah ketupat memiliki panjang sisi 25 cm. Berapakah kelilingnya?

- a. 20 cm
- b. 100 cm
- c. 120 cm
- d. 150 cm

Jawaban: b. 100 cm

10.



Sebuah trapesium memiliki panjang sisi sejajar 50 cm dan 30 cm, serta tinggi 20 cm.

Berapakah luasnya?

- a. 700 cm²
- b. 800 cm²
- c. 900 cm²
- d. 1000 cm²

Jawaban: b. 800 cm²

SOAL MENU PERMAINAN

1. Apa nama bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang dibawah ini?

- a. Segitiga
- b. Persegi
- c. Lingkaran
- d. Trapesium

Jawaban: b. Persegi

2. Berapa jumlah sudut pada persegi?

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 5

Jawaban: c. 4

3. Apa nama bangun datar yang berbentuk bulat ini?

- a. Persegi
- b. Lingkaran
- c. Trapesium
- d. Segitiga

Jawaban: b. Lingkaran

4. Bangun datar manakah yang memiliki 4 sisi, tetapi tidak semua sudutnya siku siku?

- a. Persegi
- b. Persegi Panjang
- c. Jajar genjang
- d. Lingkaran

Jawaban: c. Jajar genjang

5. Berapa luas dari sebuah persegi yang memiliki sisi sepanjang 4 cm?

- a. 8 cm^2
- b. 12 cm^2
- c. 16 cm^2
- d. 20 cm^2

Jawaban: c. 16 cm^2

6. Berapa luas dari sebuah segitiga yang memiliki alas 6 cm dan tinggi 4 cm?

- a. 10 cm^2
- b. 12 cm^2
- c. 24 cm^2
- d. 30 cm^2

Jawaban: b. 12 cm^2

7. Berapa luas dari sebuah persegi panjang yang memiliki panjang 8 cm dan lebar 3 cm?

- a. 20 cm^2
- b. 24 cm^2
- c. 30 cm^2
- d. 32 cm^2

Jawaban: b. 24 cm^2

8. Jika sebuah segitiga memiliki panjang sisi alas 10 cm dan tinggi 6 cm, berapa luasnya?

- a. 30 cm^2
- b. 35 cm^2
- c. 60 cm^2
- d. 40 cm^2

Jawaban: a. 30 cm^2

9. Jika jajar genjang memiliki alas 10 cm dan tinggi 5 cm, berapa luasnya?

- a. 25 cm^2
- b. 40 cm^2
- c. 30 cm^2

d. 50 cm^2

Jawaban: d. 50 cm^2

10. Sebuah persegi panjang memiliki ukuran panjang 32 cm dan lebar 20 cm. Keliling persegi panjang tersebut adalah..

a. 100 cm

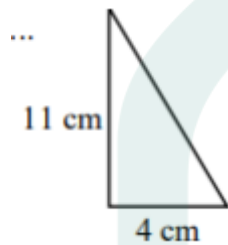
b. 104 cm

c. 110 cm

d. 120 cm

Jawaban: b. 104 cm

11. Luas segitiga berikut adalah....



a. 15 cm^2

b. 22 cm^2

c. 33 cm^2

d. 44 cm^2

Jawaban: b. 22 cm^2

12. Sebuah Persegi memiliki panjang sisi 7 cm, maka keliling persegi tersebut adalah...

a. 26 cm

b. 28 cm

c. 32 cm

d. 36 cm

Jawaban: b. 28 cm

13. Sebuah trapesium memiliki panjang sisi sejajar atas 6 cm, sisi sejajar bawah 10 cm dan tinggi 5 cm. Berapakah luas trapesium tersebut?

a. 30 cm^2

- b. 40 cm^2
- c. 50 cm^2
- d. 60 cm^2

Jawaban: b. 40 cm^2

14. Sebuah belah ketupat memiliki panjang diagonal 1 adalah 10 cm dan diagonal 2 adalah 24 cm. Berapakah luas belah ketupat tersebut?

- a. 120 cm^2
- b. 240 cm^2
- c. 300 cm^2
- d. 480 cm^2

Jawaban: a. 120 cm^2

15. Sebuah layang-layang terbang tinggi dilangit. Panjang diagonal 1 layang-layang tersebut adalah 10 m dan panjang diagonal 2 adalah 6 m. Berapa luas area yang dibentuk oleh layang-layang tersebut?

- a. 10 cm^2
- b. 30 cm^2
- c. 40 cm^2
- d. 50 cm^2

Jawaban: b. 30 cm^2

16. Sebuah segitiga memiliki tiga sisi. Jika salah satu sudutnya adalah 90 derajat, segitiga tersebut dinamakan...

- a. Segitiga sama kaki
- b. Segitiga sembarang
- c. Segitiga siku-siku
- d. Segitiga tumpul

Jawaban: c. Segitiga siku-siku

17. Apa yang disebut dengan jarak dari pusat lingkaran ke tepi lingkaran ?

- a. Diameter

- b. Jari-jari
- c. Busur lingkaran
- d. Garis lingkaran

Jawaban: b. Jari-jari

18. Sebuah persegi memiliki sifat-sifat sebagai berikut, kecuali...

- a. Semua sisi sama panjang
- b. Semua sudutnya siku-siku
- c. Diagonal saling membagi dua dan tegak lurus
- d. Hanya dua sisi yang sama panjang

Jawaban: d. Hanya dua sisi yang sama panjang

19. Sebuah belah ketupat memiliki panjang sisi 6 cm. Jika belah ketupat tersebut akan dikelilingi pagar, berapa keliling belah ketupat tersebut?

- a. 18 cm
- b. 24 cm
- c. 30 cm
- d. 36 cm

Jawaban: b. 24 cm

20. Sebuah kotak penyimpanan berbentuk persegi memiliki panjang sisi 3 m. Jika kotak tersebut akan dikelilingi dengan pita dekoratif, berapa panjang pita yang dibutuhkan?

- a. 9 m
- b. 12 m
- c. 15 m
- d. 18 m

Jawaban: b. 12 m

Lampiran 23. Detail Data Angket Responden

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14	15	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata
1.	ADRIAN AINUN	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4		3	4	5	3	4	62	75	82,7%	85,10%
2.	AHMAD FAIRUQ	5	4	5	3	5	4	4	4	4	5		4	4	5	3	4	63	75	84%	
3.	AISYAH SYIFA	5	5	4	2	5	5	4	5	5	3		5	4	5	4	5	66	75	88%	
4.	AUFAR RIZKY	5	4	4	4	5	4	3	4	3	5		4	4	4	4	5	62	75	82,7%	
5.	AYUNDA PRAMESWARI	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5		4	3	4	5	4	63	75	84%	
6.	CANDRA KUS	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4		4	4	4	4	4	69	75	92%	
7.	DZAKY AL FARUQ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	75	75	100%	
8.	FAAL ARBIYANSAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	75	75	100%	
9.	FATIKHA AL HILDA	4	5	5	3	3	4	4	5	3	5		4	4	5	5	5	64	75	85,3%	
10.	FATIKHA SAUFA	3	5	4	2	5	5	4	5	3	5		4	5	3	3	3	59	75	78,7%	
11.	FIRMAN SAPUTRA	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3		3	5	4	3	4	55	75	73,3%	
12.	KEVIN SEFTIAN	4	3	3	5	3	4	4	3	4	4		4	4	3	5	4	57	75	76%	
13.	M. FIKRI	4	3	3	3	3	4	5	3	4	3		5	4	4	3	5	57	75	76%	
14.	M. RIKI	4	4	3	4	4	3	4	5	5	4		3	5	4	4	4	56	75	74,7%	

15.	M. AFLAH	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3		3	5	5	2	5	54	75	72%
16.	M. FAUZAN	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5		4	4	5	3	4	63	75	84%
17.	M. MAHEZA	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4		3	4	3	4	3	56	75	74,7%
18.	M. SYAIFANI	3	4	4	3	3	4	5	4	5	5		4	5	3	5	3	60	75	80%
19.	RAKA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	60	75	80%
20.	RACKA ZAKARYA	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4		5	4	5	4	5	69	75	92%
21.	RAFA UBAYYU	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	60	75	80%
22.	RIDHO SYAFAUR	3	4	5	3	4	5	4	3	5	3		4	3	5	3	5	59	75	78,7%
23.	SHAKA ILHAM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	75	75	100%
24.	SILKA MADIHAH	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4		4	4	4	5	5	64	75	85,3%
25.	SUBKI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	75	75	100%
26.	SYAHFITRI NURAINI	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5		5	4	5	5	5	73	75	97,3%
27.	ZAKI FAEYZA	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5		4	5	5	5	4	71	75	94,7%
28.	ZULFA NABILAH	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5		4	4	4	5	3	65	75	86,7%



ANGKET TES PRETEST
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PLATFORM *KODULAR* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V MATERI BANGUN DATAR

Judul Penelitian Platform : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Kodular Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas V Materi Bangun Datar.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :
Kelas :
Sekolah :
Sebagai : Responden

B. Tujuan Tes Pretest

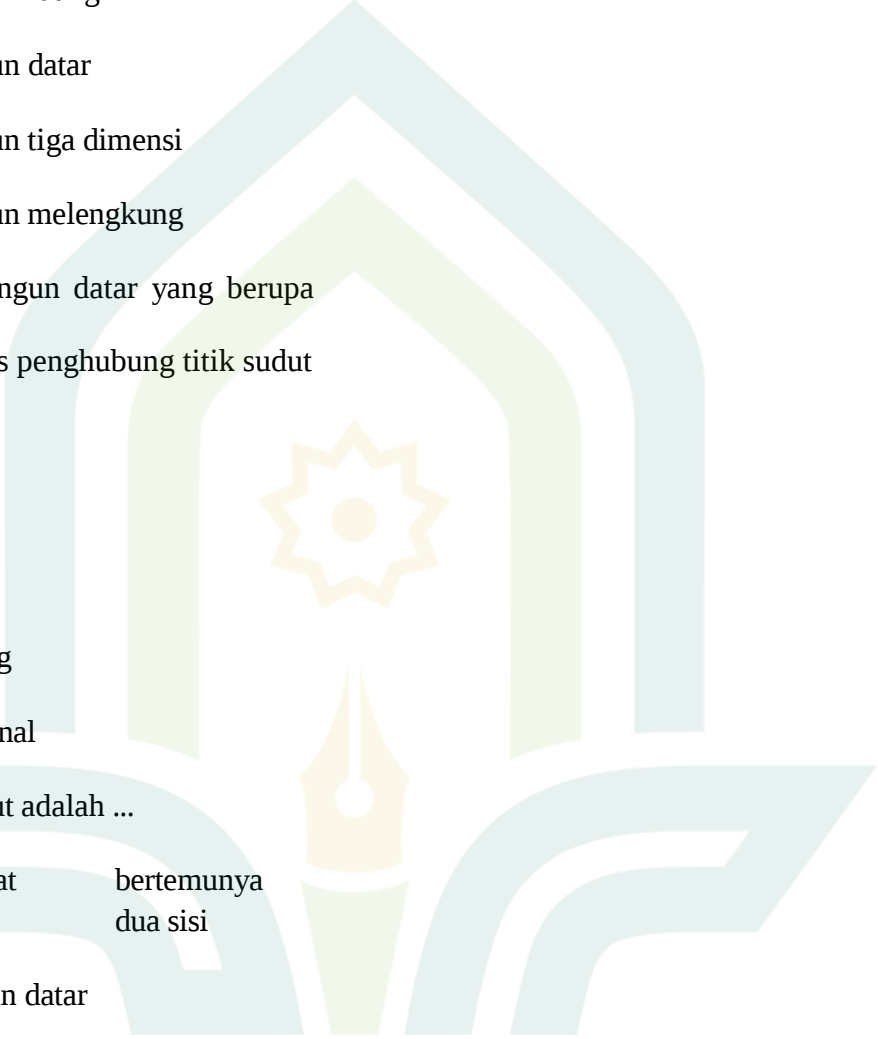
Angket Tes Pretest ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis platform *Kodular* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi Bangun Datar. Melalui tes ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan mengenali unsur-unsur bangun datar, serta

keterampilan siswa dalam menghitung luas dan keliling berbagai jenis bangun datar.

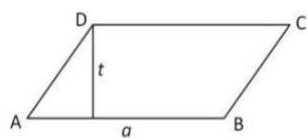
SOAL PRETEST

Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!



1. Bangun yang hanya memiliki panjang dan lebar, tanpa memiliki tinggi, disebut ...
a. Bangun ruang
b. Bangun datar
c. Bangun tiga dimensi
d. Bangun melengkung
2. Unsur bangun datar yang berupa garis lurus penghubung titik sudut disebut ...
a. Sisi
b. Sudut
c. Bidang
d. Diagonal
3. Titik sudut adalah ...
a. Tempat bertemunya dua sisi bangun datar
b. Panjang garis pembatas bangun
c. Luas permukaan bangun
d. Tinggi bangun datar
4. Berapa jumlah sudut pada bangun persegi?
a. 2 sudut
- 

- b. 3 sudut
 - c. 4 sudut
 - d. Tidak ada sudut
 - c. Trapesium
 - d. Belah ketupat
5. Bangun datar yang memiliki 3 sisi dan 3 sudut disebut ...
- a. Persegi
 - b. Lingkaran
 - c. Segitiga
 - d. Trapesium
6. Bangun datar yang sisi-sisinya tidak lurus, berbentuk melingkar, dan tidak memiliki titik sudut adalah ...
- a. Persegi panjang
 - b. Segitiga
 - c. Lingkaran
 - d. Layang-layang
7. Bangun datar yang mempunyai empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku adalah..
- a. Persegi panjang
 - b. Persegi
- 



- a. Panjang + lebar
- b. Sisi $\times$ sisi



c. $\frac{1}{2} \times \text{sisi}$

8.

d. $\times \text{sisi}$

Gambar diatas merupakan
gambar bangun?

- a. Persegi
- b. Persegi Panjang
- c. Belah Ketupat
- d. Jajargenjang

9. Lingkaran adalah bangun datar
yang hanya memiliki satu sisi
melengkung. Garis dari titik pusat
menuju tepi lingkaran disebut ...

- a. Diameter
- b. Jari-jari
- c. Busur
- d. Tali busur

10. Bangun datar yang memiliki satu
pasang sisi sejajar dinamakan ...

- a. Trapesium
- b. Jajar genjang
- c. Belah ketupat
- d. Lingkaran

11. Rumus luas persegi adalah ...

12. Berapa luas persegi dengan sisi
9 cm?

- a. 18 cm
- b. 81 cm²
- c. 36 cm
- d. 90 cm²

13. Luas segitiga dengan alas 12 cm
dan tinggi 4 cm adalah ...

- a. 12 cm²
- b. 16 cm²
- c. 24 cm²
- d. 48 cm²

14. Luas lingkaran seperti koin
dengan jari- jari 3 cm (gunakan
 $\pi = 3$) adalah ...

- a. 27 cm²
- b. 18 cm²
- c. 9 cm²
- d. 6 cm²

15. Luas persegi panjang seperti
buku catatan dengan panjang 8
cm dan lebar 5 cm adalah...

a. 13 cm^2

b. 40 cm^2



c. 26 cm^2

d. 3 cm^2

b. 44 cm

c. 14 cm

d. 49 cm

16. Hitunglah keliling layang-layang dengan panjang sisi yang berdekatan berturut-turut adalah 5 cm dan 7 cm....

a. 12 cm

b. 24 cm

c. 35 cm

d. 14 cm

19. Tentukanlah keliling dari belah ketupat yang memiliki panjang sisi 5 cm...

a. 10 cm

b. 25 cm

c. 15 cm

d. 20 cm

17. Sebuah segitiga kertas memiliki sisi berturut-turut sepanjang 6 cm, 2 cm, dan 4 cm. Berapa kelilingnya?

a. 12 cm

b. 8 cm

c. 18 cm

d. 10 cm

20. Tentukanlah keliling dari sebuah lapangan persegiyang memiliki panjang sisi 25 cm, untuk menghitung total pagar di sekitarnya!

a. 50 cm

b. 75 cm

c. 100 cm

d. 125 cm

18. Diketahui sebuah roda sepeda memiliki jari-jari 7 cm. Tentukan keliling roda tersebut!

a. 22 cm



ANGKET TES POSTTEST
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PLATFORM *KODULAR* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V MATERI BANGUN DATAR

Judul Penelitian Platform : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Kodular Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas V Materi Bangun Datar.

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas/ Semester : V/ II

Nama Peneliti : Della Puspita Sarry

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :
Kelas :
Sekolah :
Sebagai : Responden

B. Tujuan Tes Posttest

Angket Tes Posttest ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis platform *Kodular* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi Bangun Datar. Melalui tes ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan mengenali unsur-unsur

bangun datar, serta keterampilan siswa dalam menghitung luas dan keliling berbagai jenis bangun datar.

SOAL POSTTEST

Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!



1. Bangun yang hanya memiliki panjang dan lebar, tanpa memiliki tinggi, disebut
...
 - a. Bangun ruang
 - b. Bangun datar
 - c. Bangun tiga dimensi
 - d. Bangun melengkung
2. Unsur bangun datar yang berupa garis lurus penghubung titik sudut disebut
...
 - a. Sisi
 - b. Sudut
 - c. Bidang
 - d. Diagonal
3. Titik sudut adalah ...
 - a. Tempat bertemunya dua sisi bangun datar
 - b. Panjang garis pembatas bangun
 - c. Luas permukaan bangun
 - d. Tinggi bangun datar
4. Berapa jumlah sudut pada bangun Persegi panjang?
 - a. 2 sudut
 - b. 3 sudut
 - c. 4 sudut

- d. Tidak ada sudut
5. Bangun datar yang memiliki 3 sisi dan 3 sudut disebut ...
- a. Persegi
 - b. Lingkaran
 - c. Segitiga
 - d. Trapesium
6. Bangun datar yang sisi-sisinya tidak lurus, berbentuk melingkar, dan tidak memiliki titik sudut adalah ...
- a. Persegi panjang
 - b. Segitiga
 - c. Lingkaran
 - d. Layang-layang
7. Bangun datar yang mempunyai empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku adalah..
- a. Persegi panjang
 - b. Persegi
 - c. Trapesium
 - d. Belah ketupat

8.



Gambar diatas merupakan gambar bangun?

- a. Persegi

b. Persegi Panjang

c. Belah Ketupat

d. Jajargenjang



9. Lingkaran adalah bangun datar yang hanya memiliki satu sisi melengkung.

Garis dari titik pusat menuju tepi lingkaran disebut ...

- a. Diameter
- b. Jari-jari
- c. Busur
- d. Tali busur

10. Bangun datar yang memiliki satu pasang sisi sejajar dinamakan ...

- a. Trapesium
- b. Jajar genjang
- c. Belah ketupat
- d. Lingkaran

11. Rumus luas persegi adalah ...

- a. Panjang + lebar
- b. sisi $\times$ sisi
- c. $\frac{1}{2} \times$ sisi
- d. $2 \times$ sisi

12. Berapa luas persegi dengan sisi 7 cm?

- a. 14 cm
- b. 28 cm²
- c. 49 cm
- d. 70 cm²

13. Luas segitiga dengan alas 10 cm dan tinggi 6 cm adalah ...

- a. 16 cm²
- b. 30 cm²

c. 36 cm^2

d. 60 cm^2

14. Luas lingkaran seperti koin dengan jari- jari 4 cm (gunakan $\pi = 3$) adalah ...

a. 24 cm^2

b. 36 cm^2

c. 48 cm^2

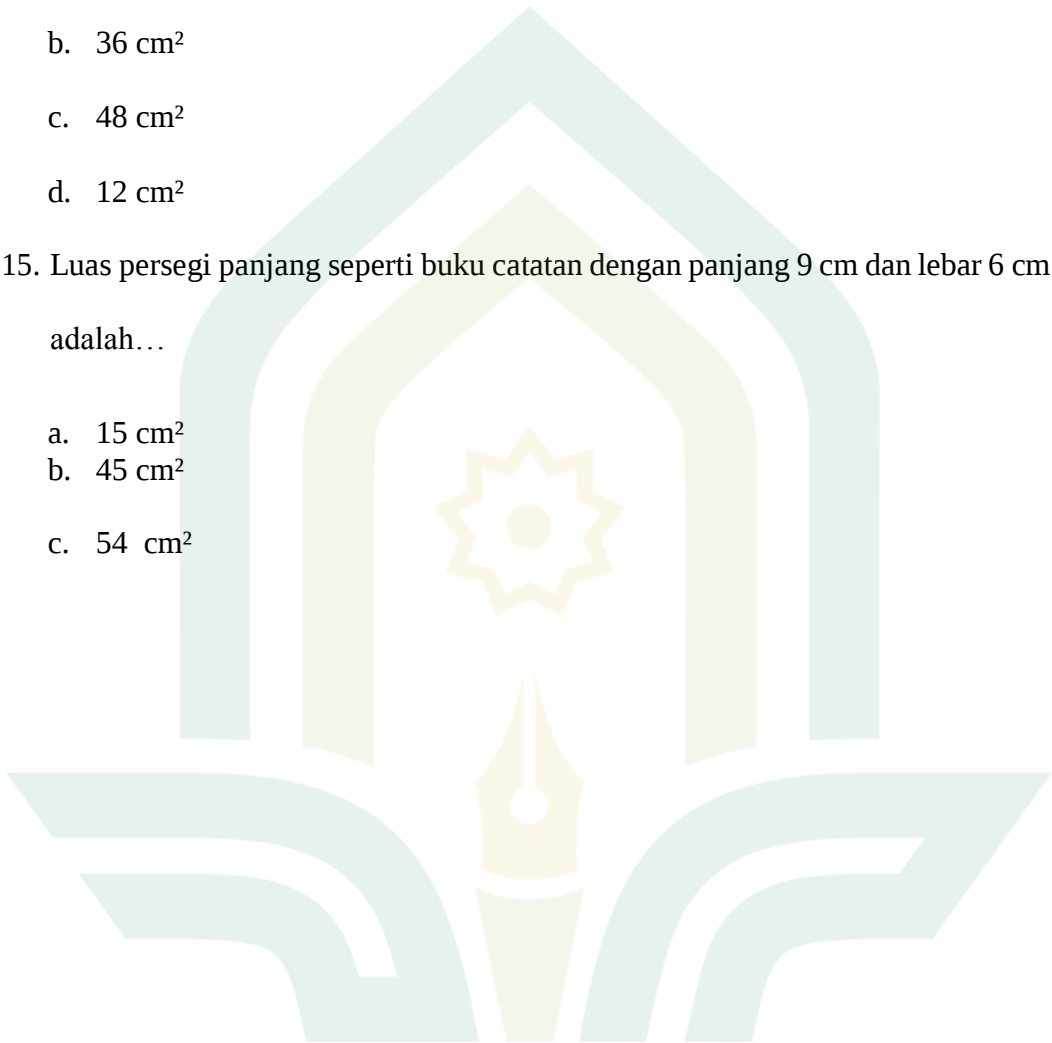
d. 12 cm^2

15. Luas persegi panjang seperti buku catatan dengan panjang 9 cm dan lebar 6 cm adalah...

a. 15 cm^2

b. 45 cm^2

c. 54 cm^2



d. 60 cm^2

16. Hitunglah keliling layang-layang dengan panjang sisi yang berdekatan berturut-turut adalah 6 cm dan 8 cm....

a. 12 cm

b. 20 cm

c. 28 cm

d. 40 cm

17. Sebuah segitiga kertas memiliki sisi berturut-turut sepanjang 5 cm, 4 cm, dan 3 cm. Berapa kelilingnya?

a. 9 cm

b. 10 cm

c. 11 cm

d. 12 cm

18. Diketahui sebuah roda sepeda memiliki jari-jari 14 cm. Tentukan keliling roda tersebut!

a. 44 cm

b. 66 cm

c. 88 cm

d. 100 cm

19. Tentukanlah keliling dari belah ketupat yang memiliki panjang sisi 8 cm...

a. 16 cm

b. 24 cm

c. 32 cm

d. 40 cm

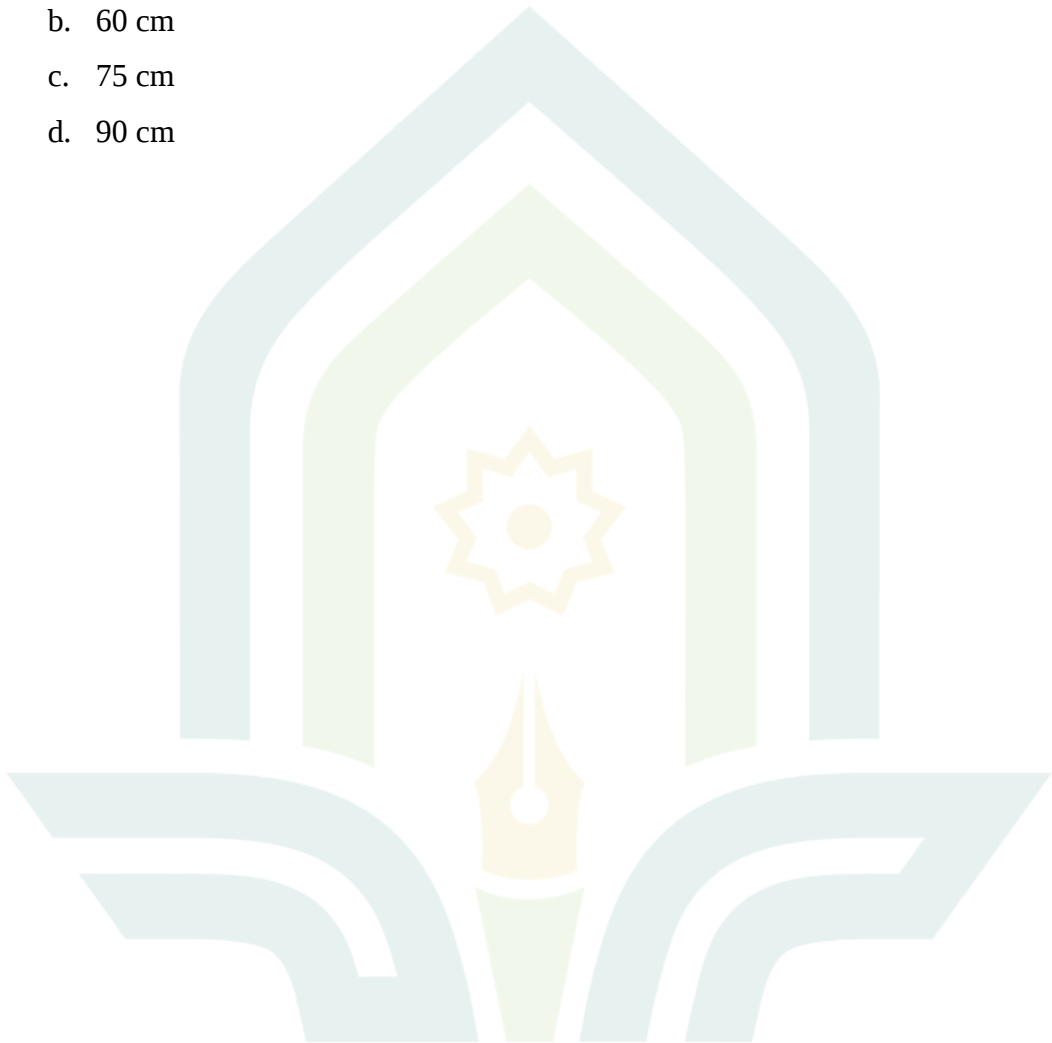
20. Tentukanla keliling dari sebuah lapangan persegiyang memiliki panjang sisi
15 cm, untuk menghitung total pagar di sekitarnya!

a. 45 cm

b. 60 cm

c. 75 cm

d. 90 cm



Lampiran 26. Dokumentasi Proses Validasi Ahli Praktisi



Gambar 4. 32. Proses Validasi Ahli Praktisi



Gambar 4. 33 . Proses Validasi Ahli Praktisi

Lampiran 27. Dokumentasi Proses Validasi Ahli Materi



Gambar 4. 34 Validasi Ahli Materi Pertama



Gambar 4. 35 Validasi Ahli Materi Kedua

Lampiran 28. Dokumentasi Proses Validasi Ahli Media



Gambar 4. 36 Validasi Ahli Media Pertama



Gambar 4. 37 Validasi Ahli Media Kedua

Lampiran 29. Dokumentasi Proses Penilaian Angket Responden Siswa





**Gambar 4. 38 Proses Awal Penyampaian
Insatalasi Media Pembelajaran**



**Gambar 4. 39 Pengenalan Halaman Utama
Media Pembelajaran**



**Gambar 4. 40 Penyampain Menu Pengenalan
Media Pembelajaran**



**Gambar 4. 41 Penyampain Menu Materi
dalam Media Pembelajaran**

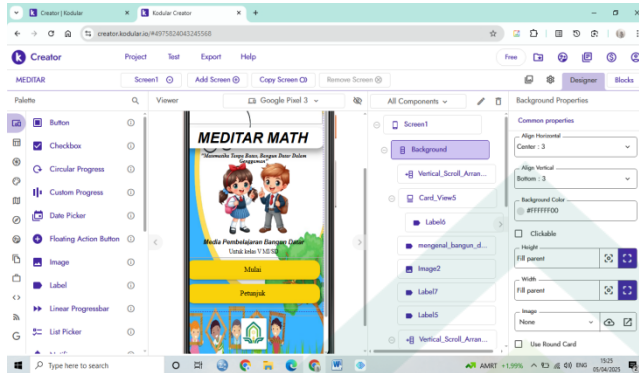


**Gambar 4. 42 Peserta Didik Mengerjakan Soal
Pada Menu Latihan Soal Media Pembelajaran**

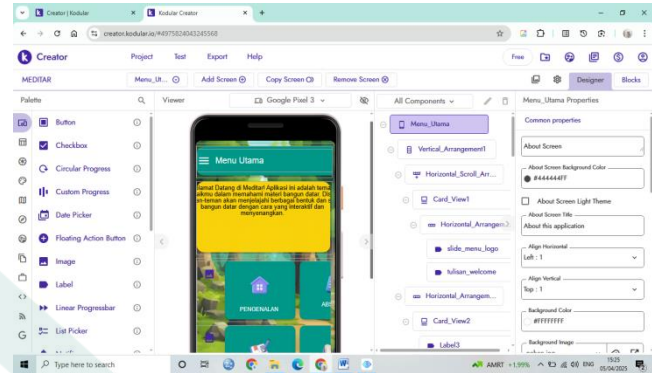


**Gambar 4. 43 Foto Bersama Kelas VB MI
Salafiyah NU Al Utsmani Setelah
Pembelajaran**

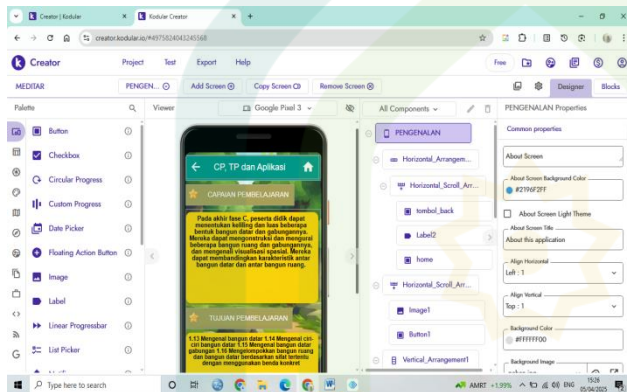
Lampiran 30. Pembuatan Media Pembelajaran



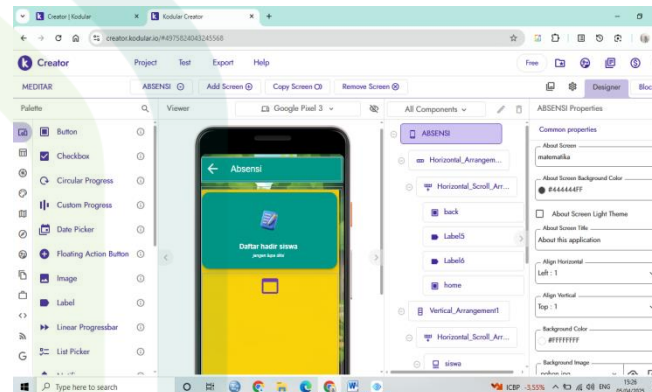
Gambar 4. 44 Halaman Utama



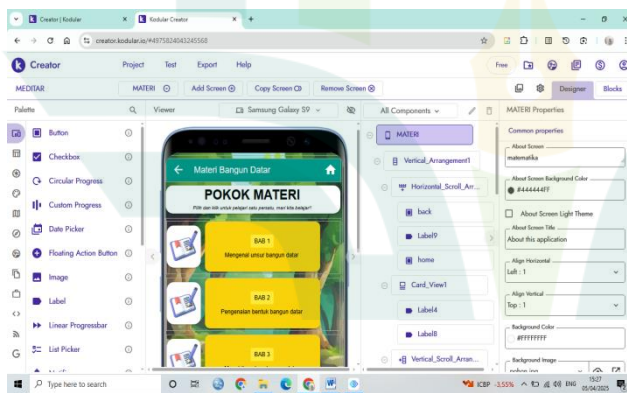
Gambar 4. 45 Menu Utama



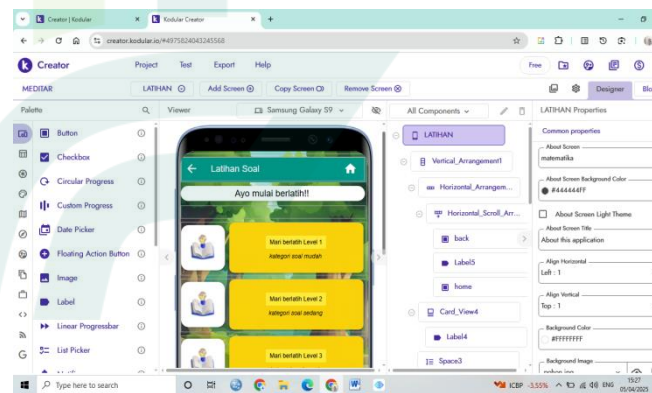
Gambar 4. 46 Menu Pengenalan



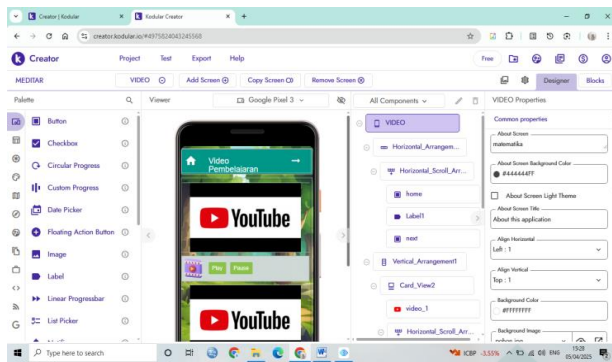
Gambar 4. 47 Menu Absensi



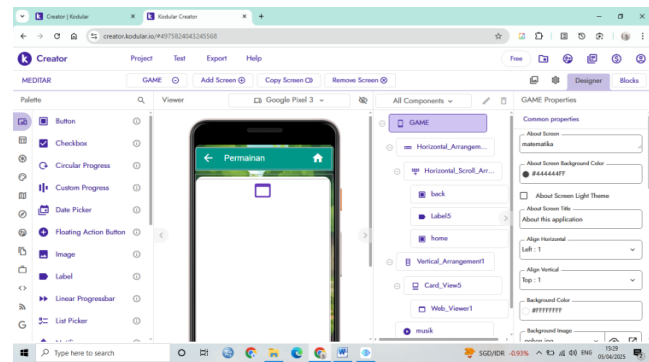
Gambar 4. 48 Menu Materi



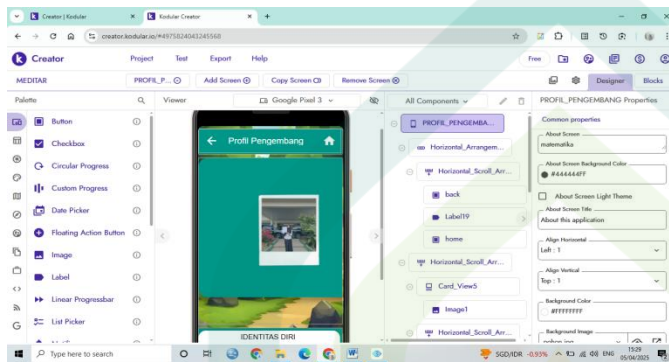
Gambar 4. 49 Menu Latihan



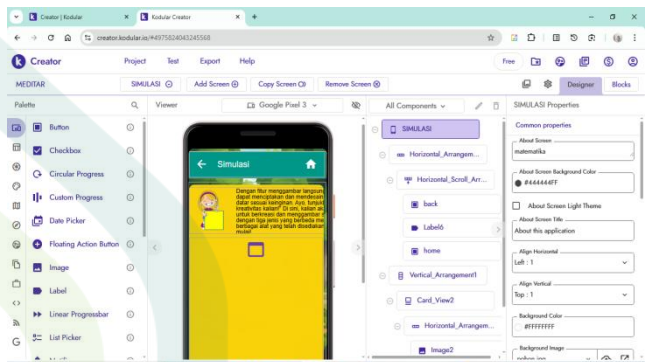
Gambar 4. 50 Menu Video Pembelajaran



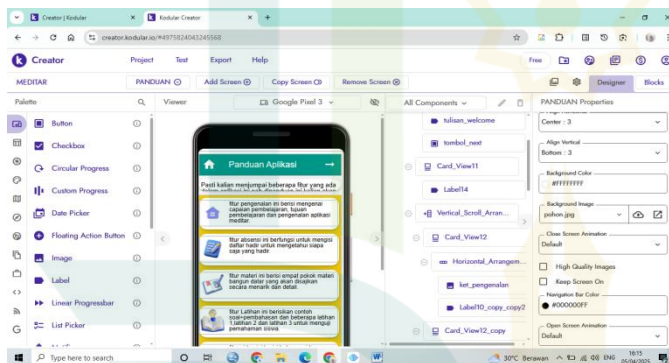
Gambar 4. 51 Menu Permainan



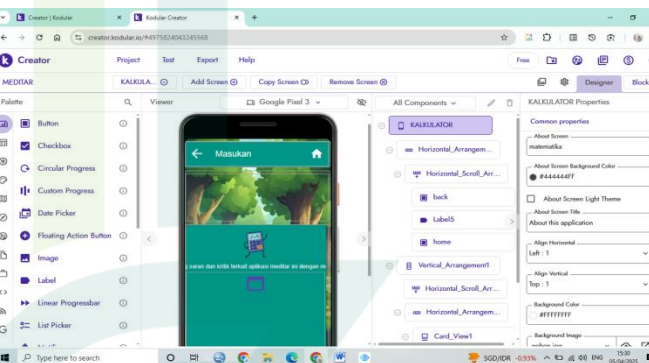
Gambar 4. 52 Menu Profil Pengembang



Gambar 4. 53 Menu Simulasi



Gambar 4. 54 Tampilan Petunjuk Aplikasi

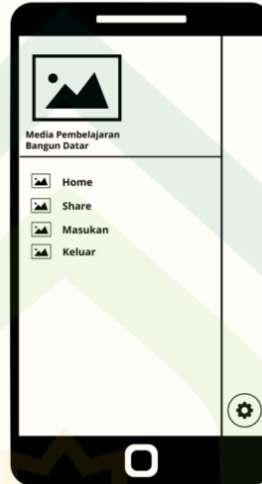


Gambar 4. 55 Tampilan Masukan

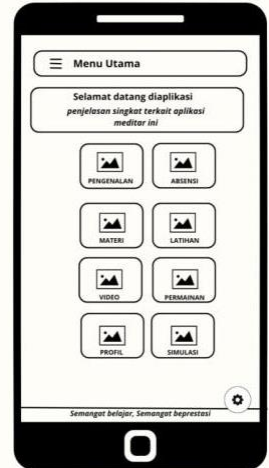
Lampiran 31. Desain *Storyboard* Media Pembelajaran



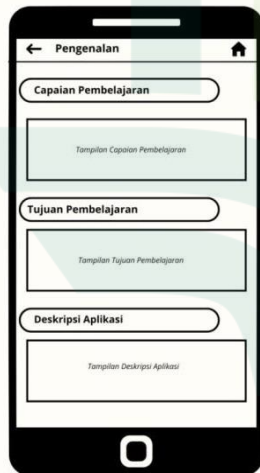
Gambar 4.12 *Storyboard* Halaman Utama



Gambar 4.13 *Storyboard* Slide Menu



Gambar 4.14 *Storyboard* Menu Utama



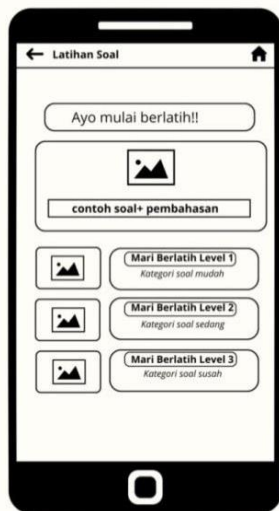
Gambar 4.15 *Storyboard* Menu Pengenalan



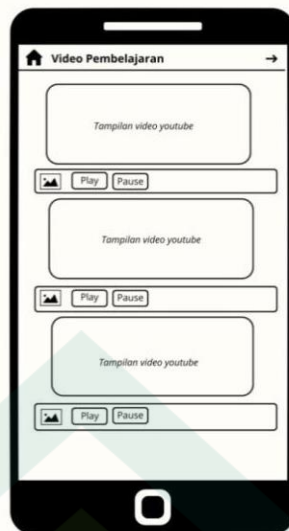
Gambar 4.16 *Storyboard* Menu Absensi



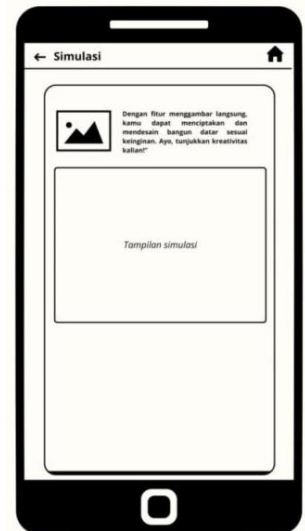
Gambar 4.17 *Storyboard* Menu Materi



Gambar 4.18 Storyboard
Menu Latihan Soal



Gambar 4.19 Storyboard
Menu Video



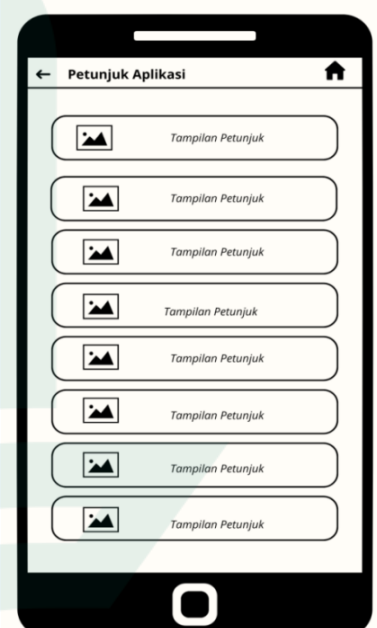
Gambar 4.20 Storyboard
Menu Simulasi



Gambar 4.21 Storyboard
Menu Profil



Gambar 4.22 Storyboard
Menu Permainan



Gambar 4.23 Storyboard
Petunjuk Aplikasi

Lampiran 32. Detail Data Pre Test dan Post Test

No.	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Post -Pre	Skor Deal	N-Gain	N- Gain Persen
1.	ADRIAN AINUN	60	90	30	40	0, 75	75
2.	AHMAD FAIRUQ	85	90	5	15	0,33334	33,334
3.	AISYAH SYIFA	50	85	35	50	0,7	70
4.	AUFAR RIZKY	75	90	15	25	0, 6	60
5.	AYUNDA PRAMESWARI	55	85	30	45	0, 666667	66,667
6.	CANDRA KUS	55	80	25	45	0, 555556	55, 5556
7.	DZAKY AL FARUQ	75	85	10	25	0,4	40
8.	FAAL ARBIYANSAH	55	95	40	45	0,8888889	88,888889
9.	FATIKHA AL HILDA	80	90	10	20	0,5	50
10.	FATIKHA SAUFA	55	80	25	45	0,5555556	55, 5555556
11.	FIRMAN SAPUTRA	45	75	30	55	0, 545454	54,545454
12.	KEVIN SEFTIAN	40	70	30	60	0,5	50
13.	M. FIKRI	45	90	45	55	0,8181818	81,81818
14.	M. RIKI	65	95	30	35	0,8571428571	85, 71428571
15.	M. AFLAH	70	100	30	30	1	100
16.	M. FAUZAN	60	90	30	40	0,75	75
17.	M. MAHEZA	60	85	25	40	0, 625	62,5
18.	M. SYAIFANI	75	90	15	25	0,6	60
19.	RAKA	65	95	30	35	0,85714285714	85,714285714

20.	RACKA ZAKARYA	45	85	40	55	0,72727272 72	72,727272
Rata-rata		60,75	87,25	26,5	39,25	0,6615	66,15%

Lampiran 33. CP,TP dan ATP Materi Bangun Datar

CAPAIAN PEMBELAJARAN, TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALUR

TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI BANGUN DATAR

Capaian Pembelajaran
Pada akhir kelas V, peserta didik dapat memahami dan menggunakan sifat-sifat bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, dan lingkaran. Menghitung keliling dan luas bangun datar menggunakan berbagai strategi serta menyelesaikan masalah kontekstual yang melibatkan bangun datar.

Tujuan Pembelajaran
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:
1. Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar dan sifat-sifatnya (sisi, sudut, simetri lipat, simetri putar).
2. Mengelompokkan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.
3. Menggambar dan membuat model bangun datar.
4. Menjelaskan cara menghitung keliling dan luas bangun datar.
5. Menyelesaikan soal-soal kontekstual yang melibatkan keliling dan luas bangun datar.

Alur Tujuan Pembelajaran
1. Mengenal berbagai jenis bangun datar serta ciri-cirinya
2. Mengidentifikasi dan membandingkan sifat bangun datar
3. Mengelompokkan bangun datar berdasarkan sifat-sifat tertentu
4. Menghitung keliling bangun datar sederhana

5. Menghitung luas bangun datar dan gabungannya
6. Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar
7. Mengerjakan proyek sederhana membuat taman atau denah rumah dengan ukuran tertentu

Lampiran 34. Surat Pernyataan Validasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@iainpekalongan.ac.id

Hal : Surat Permohonan Validasi Angket Pre test dan Post test

Lampiran : -

Kepada Yth,
Ibu Juwita Rini, M.Pd.
Dosen Pembimbing
di
Tempat

Sehubungan dengan keperluan penelitian skripsi dengan ini saya:

Nama : Della Puspita Sarry
NIM : 20322069
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platfoam
Kodular Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V
Materi Bangun Datar

Dengan hormat memohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Angket Pre test dan Post test yang telah saya susun, Sebagai bahan pertimbangan saya melampirkan kisi-kisi angket pre test dan post testnya.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu, diucapkan terima kasih.

Pekalongan, 27 Oktober 2025

Dosen
Pembimbing,

Juwita Rini, M.Pd.
NIP. 19910301 201503
2 010

Lampiran 35. Surat Telah Melakukan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
SALAFIYAH NU KABUPATEN PEKALONGAN
MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH NU AL-UTSMANI**
*Jln. Masjid, Gardu, Gejlig, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan,
Jawa Tengah Kode Posn (51161)*

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Salafiyah NU Al-Utsmani,
menerangkan bahwa:

Nama	:	Della Puspita Sarry
NIM	:	20322069
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan – FTIK

Benar- benar telah melakukan penelitian skripsi di MI Salafiyah NU Al-Utsmani
mulai tanggal 28 sampai dengan 29 April 2025 guna penyusunan Skripsi yang
berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Kodular
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Bangun Datar”***.