

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Terjemah

No.	BAB	Kutipan	Halaman	Terjemah
1	1	Al-Mujadilah ayat 11	2	Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu
2	1	<i>Education is know as a deliberate activity process done to input according to the predetermined goal. As a process, the result must be evaluated to find out the effectiveness of the teaching and learning process that has been implemented</i>	1	Pendidikan di kenal sebagai proses kegiatan yang disengaja dilakukan untuk input sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Sebagai suatu proses, hasilnya harus dievaluasi untuk mengetahui berpengaruhnya proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan
3	1	Al-Ankabut ayat 20	5	Katakanlah, "Berjalanlah di (muka) bumi, lalu perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan (semua makhluk). Kemudian, Allah membuat kejadian yang akhir (setelah mati di akhirat kelak). Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu.
4	1	<i>Thinkable is one of the applications available for instructors to develop phone apps. Instructors can develop phone apps online at https://thinkable.com/. They can sign up for free to create an account using a Google account, Apple account or an email. The screen layout for signing up is as follows.</i>	8	Thinkable adalah salah satu aplikasi yang tersedia bagi instruktur untuk mengembangkan aplikasi telepon. Instruktur dapat mengembangkan aplikasi telepon online di https://thinkable.com/ . Mereka dapat mendaftar secara gratis untuk membuat akun menggunakan akun Google, akun Apple, atau email. Tata letak layar untuk mendaftar adalah sebagai berikut.
5				

Lampiran 2. Lembar Wawancara dengan guru matematika

LEMBAR WAWANCARA GURU MATEMATIKA

Nama Sekolah : MTsN 6 Banjar

Nama Guru : Kamelia Melda, S.Pd.

NO.	Pedoman Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1	Berapa banyak jumlah kelas dan siswa kelas VII di MTsN 6 Banjar ?	Kelas VII memiliki 5 rombongan belajar dan jumlah siswanya sekitar 159 orang.
2	Kurikulum apa yang digunakan di MTsN 6 Banjar ?	Kurikulum yang digunakan yaitu untuk kelas VII sudah kurikulum merdeka, namun kelas VII dan IX masih menggunakan kurikulum K13
3	Bagaimana proses pembelajaran matematika yang biasa dilaksanakan di MTsN 6 Banjar ?	Pembelajaran di MTsN 6 Banjar dilakukan secara offline dan aktif belajar di sekolah
4	Apa saja bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika ?	Kami biasanya menggunakan buku paket dan juga tambahan dari sumber internet bila diperlukan
5	Bagaimana karakteristik siswa dalam pembelajaran matematika ?	Seperti kebanyakan siswa ada yang aktif dan juga ada yang pasif dalam pembelajaran
6	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika ?	Hasil belajar mereka masih tidak mengecewakan, beberapa masih bias menjangkau KKTP, untuk KKTP di sekolah MTsN 6 Banjar yaitu Rata-rata mereka masih bias mencapai nilai itu walaupun sedikit beberapa ada yang masih dibawah nilai KKTP
7	Apakah di MTsN 6 Banjar boleh bebas menggunakan gawai saat pembelajaran berlangsung ?	Boleh, tetapi dengan izin koordinasi dari guru BK dan juga pengawasan dari guru mata pelajaran dengan ketat dan tidak selalu menggunakan gawai.
8	Apakah di MTsN 6 Banjar pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi ?	Selama ini belum pernah. Akan tetapi biasanya menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran
9	Bagaimana pendapat Ibu jika peneliti akan melakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbentuk	Saya tentunya mendukung penelitian tersebut karena saya yakin dampaknya akan sangat positif pada peningkatan pembelajaran di sekolah ini.

	aplikasi pada materi bentuk aljabar ?	
10	Apa harapan Ibu kepada peneliti terkait media pembelajaran yang nantinya peneliti kembangkan ?	Saya harapkan penelitian ini tentunya akan berguna dan menghasilkan sumber belajar yang tentunya bisa meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah ini.

Lampiran 3. Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi

DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN AHLI MATERI

No Soal	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan mencakup materi yang dapat menunjang pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut: 1. Siswa diharapkan mampu menyatakan kuantitas yang berubah-ubah dan tidak diketahui variabelnya. 2. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi konstanta, koefisien, variable, dan suku pada bentuk aljabar. 3. mengaitkan unsur-unsur bentuk aljabar dengan konteksnya. 4. menginterpretasikan nilai suatu bentuk aljabar yang diperoleh dari substitusi suatu nilai ke variable.
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti pengetahuan (KI 3) yakni Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar pada materi bentuk aljabar, yaitu KD 3.6 Menjelaskan bentuk aljabar dan unsur-unsurnya menggunakan masalah kontekstual
4	Kedalaman materi yang disajikan	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, kasus, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan di Sekolah Menengah Pertama dan sesuai

		dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
5	Contoh-contoh yang disajikan dapat memperjelas materi	Contoh-contoh yang tersaji di dalam media pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih memahami materi lebih jelas dari materi yang disajikan.
6	Penggunaan media dapat menarik perhatian dan minat siswa	Bentuk dan desain media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa penasaran untuk menggunakan media pembelajaran ini untuk belajar
7	Konsep yang disajikan sudah benar	Konsep yang ditanamkan di dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan konsep matematika yang benar.
8	Penyampaian materi sudah terurut	Penyajian materi yang tidak terbolak-balik atau tertukar urutannya.
9	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar yang disusun oleh para ahli	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar (buku paket) yang disusun oleh para ahli dibidangnya dan/atau diterbitkan oleh dinas terkait (Kementerian Pendidikan atau Dinas Pendidikan setempat)
10	Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat dan perkembangan kognitif siswa SLTP/MTs
11	Dapat memudahkan dalam memahami pelajaran	Penyajian materi, contoh dan penjelasan dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang sedang mereka pelajari
12	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	Media ini dapat digunakan dengan atau tanpa bimbingan guru dan terdapat petunjuk penggunaan yang jelas sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri
13	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	Penggunaan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika
14	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	Penggunaan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika
15	Ilustrasi yang digunakan mudah dipahami	Penyajian ilustrasi dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami apa yang dimaksud oleh pengajar (guru) dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi).
16	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini tidak ambigu

17	Kalimat yang digunakan interaktif	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan baik
18	Jumlah soal-soal yang disajikan dalam evaluasi cukup memadai	Soal-soal yang tersaji cukup memadai untuk dapat dilakukannya evaluasi dan penguatan materi kepada siswa
19	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	Soal-soal yang tersaji tidak melenceng dari apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada media pembelajaran ini
20	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa	Media pembelajaran ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda dari media yang mereka gunakan sebelumnya.

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN
THUNKABLE PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII MTS NEGERI 6
BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

NAMA : Azis Muslim, M.Pd.

INSTANSI/LEMBAGA : Universitas Nahdatul Ulama Banjarmasin

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thunkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli

NIM : 180101040186

Pembimbing : Nina Nurmasari, M.Pd (Pembimbing Konten & Metodologi, Pembimbing Bahasa & Kepenulisan)

Instansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang mana instrumen ini akan digunakan untuk uji validitas ahli materi terhadap media pembelajaran yang didesain dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pernyataan dan instrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dari instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap instrumen penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, dengan menggunakan instrumen ini.
3. Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang digunakan sebagai validasi dan masukan bagi perbaikan instrumen Media Pembelajaran Berbasis Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1= Sangat Kurang Baik
5. Sedangkan kolom kesimpulan penilaian, dimohon untuk mengisi salah satu dari pilihan berikut:

LD = Layak Digunakan

LDP = Layak Digunakan dengan Perbaikan

TLD = Tidak Layak Digunakan

**INSTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI**

Aspek Penilaian		Skala			
Aspek	Indikator	1	2	3	4
Kualitas isi dan tujuan	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
	2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti				√
	3. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			√	
	4. Kedalaman materi yang disajikan			√	
	5. Contoh-contoh yang disajikan dapat memperjelas materi				√
	6. Penggunaan media dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi yang ada di dalamnya			√	
	7. Konsep yang disajikan sudah benar				√
	8. Penyampaian materi sudah terurut				√
	9. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar yang disusun oleh para ahli			√	
	10. Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa			√	
Kualitas pembelajaran	11. Dapat memudahkan dalam memahami pelajaran			√	
	12. Dapat digunakan untuk belajar mandiri			√	

Komentar Secara Umum:

Secara umum sudah cukup bagus, namun perlu beberapa revisi untuk perbaikan:

- a. Soal latihan terlalu sedikit, saran ditambahkan beberapa latihan yang bervariasi dan sesuai dengan kuis
- b. Kuis juga terlalu sedikit dan tidak ada penjelasan, saran diberikan tambahan soal, kemudian diberi kesempatan perbaikan kalau skor rendah, dan diberikan keterangan/penjelasan dari jawaban kuis di akhir pengisian dan skor.
- c. Perhatikan juga beberapa contoh soal yang terlalu kecil, harap diperbesar atau dibuat jadi beberapa slide/tampilan

Banjarmasin, 2-6-2024

Validator



(Azis Muslim, M.Pd)

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi 2

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN
THUNKABLE PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII MTS NEGERI 6
BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

NAMA : Rahmita Yuliana Gazali, M.Pd.
 INSTANSI/LEMBAGA : Universitas PGRI Kalimantan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile
 Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar
 Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli
 NIM : 180101040186
 Pembimbing : Nina Nurmasari, M.Pd (Pembimbing Konten &
 Metodologi, Pembimbing Bahasa & Kepenulisan)
 Instansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan
 Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang mana instrumen ini akan digunakan untuk uji validitas ahli materi terhadap media pembelajaran yang didesain dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pernyataan dan instrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dari instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap instrumen penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, dengan menggunakan instrumen ini.
3. Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang digunakan sebagai validasi dan masukan bagi perbaikan instrumen Media Pembelajaran Berbasis Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Mts Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1= Sangat Kurang Baik

5. Sedangkan kolom kesimpulan penilaian, dimohon untuk mengisi salah satu dari pilihan berikut:

LD = Layak Digunakan

LDP = Layak Digunakan dengan Perbaikan

TLD = Tidak Layak Digunakan

**INSTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI**

Aspek	Aspek Penilaian Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Kualitas isi dan tujuan	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
	2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti				√
	3. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				√
	4. Kedalaman materi yang disajikan			√	
	5. Contoh-contoh yang disajikan dapat memperjelas materi			√	
	6. Penggunaan media dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi yang ada di dalamnya			√	
	7. Konsep yang disajikan sudah benar			√	
	8. Penyampaian materi sudah terurut			√	
	9. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar yang disusun oleh para ahli			√	
	10. Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa			√	
Kualitas pembelajaran	11. Dapat memudahkan dalam memahami pelajaran			√	
	12. Dapat digunakan untuk belajar mandiri				√

13. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√
14. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa			√	
15. Ilustrasi yang digunakan mudah dipahami			√	
16. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√	
17. Kalimat yang digunakan interaktif			√	
18. Jumlah soal-soal yang disajikan dalam evaluasi cukup memadai			√	
19. Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi			√	
20. Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa			√	

Penilaian secara keseluruhan	Kesimpulan penilaian		
	LD	LDP	TLD
Penilaian kelayakan secara keseluruhan terhadap media pembelajaran	√		

Jika ada kesalahan, saya memohon dengan hormat agar bapak dapat menuliskannya di table yang tersedia dibawah ini

Komentar Secara Umum:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
Penjelasan bentuk aljabar	Terlalu panjang untuk 1 kalimat	Buat per point
Ukuran tulisan	Terlalu kecil dan tidak bisa diperbesar	sesuaikan
Jumlah dan variasi soal	Terlalu sedikit	Bisa ditambah

Banjarmasin, 4 Juni 2024

Validator



(Rahmita Yuliana Gazali, M.Pd.)

Lampiran 6. Perhitungan Validasi Ahli Materi

PERHITUNGAN LEMBAR VALIDASI DARI AHLI MATERI**PEMBELAJARAN**

	Indikator	Skor	
		Validator 1	Validator 2
Aspek kelayakan isi (Kualitas isi & tujuan pembelajarandan kualitas pembelajaran	1	4	4
	2	4	4
	3	3	4
	4	3	3
	5	4	3
	6	3	3
	7	4	3
	8	4	3
	9	3	3
	10	3	3
	11	3	3
	12	3	4
	13	4	4
	14	3	3
	15	3	3
	16	3	3
	17	3	3
	18	3	3
	19	3	3
	20	3	3
Jumlah		65	65
Skor dalam persentase		81,25%	81,25%
Rata-rata persentase hasil penilaian		81,25%	
Kriteria		Valid	

Lampiran 7. Deskripsi Butir Penilaian Ahli Media

DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN MEDIA

No Soal	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Media yang disediakan menarik secara visual	Tampilan media pembelajaran ini menarik untuk dilihat dan memancing rasa penasaran siswa untuk menggunakan media pembelajaran ini.
2	Tampilan ikon, logo dan tombol navigasi sudah jelas terlihat	Ikon, logo dan tombol navigasi dapat terlihat jelas.
3	Kualitas dan resolusi gambar yang disajikan tajam dan sesuai	Kualitas gambar ilustrasi, logo dan lain-lain sudah bagus, sesuai dan terlihat dengan jelas.
4	Penataan <i>layout</i> sudah sesuai dan proporsional	Tata letak ikon, logo, tombol navigasi dan lain-lain sudah sesuai dan ukurannya sudah proporsional.
5	Jenis font yang digunakan sudah sesuai	Font yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
6	Ukuran font yang digunakan sudah sesuai	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
7	Warna font yang digunakan sudah sesuai	Warna font yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini tidak ambigu.
9	Penggunaan kombinasi warna media yang sudah sesuai	Kombinasi dan gradasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
10	Susunan materi (spasi, jarak antar teks dan lain-lain) sudah sesuai	Penulisan tata letak materi dalam media pembelajaran ini sudah sesuai.
11	Gambar ilustrasi mudah dipahami dan interaktif	Gambar ilustrasi yang disertakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dan dapat menyampaikan pesan pembelajaran (materi) dengan baik kepada siswa.
12	Kesederhanaan tampilan desain visual	Desain media pembelajaran ini tidak terlalu ramai dan berlebihan.
13	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	Penggunaan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika.
14	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	Penggunaan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika.
15	Kecepatan dalam membuka media/loading	Kecepatan dalam membuka media pembelajaran ini sudah sesuai dan nyaman untuk digunakan.
16	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	Petunjuk penggunaan mudah dipahami dan tidak membuat pengguna media pembelajaran ini kebingungan.
17	Ukuran aplikasi sudah proporsional dan tidak membebani penyimpanan HP	Ukuran aplikasi media pembelajaran ini tidak terlalu besar dan memakan banyak ruang penyimpanan ponsel.

18	Mudah untuk dioperasikan sesuai dengan kemampuan siswa	Pengoperasian yang mudah dan tidak menyulitkan siswa.
19	Tidak ada <i>bug</i> atau <i>error</i> saat media digunakan	Tidak mengalami gangguan saat menggunakan media pembelajaran ini.
20	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa	Media pembelajaran ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda dari media yang mereka gunakan sebelumnya.

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media 1

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN
THUNKABLE PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII MTS NEGERI 6
BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

NAMA : Juhrani, M.Pd,
INSTANSI/LEMBAGA : Akademi Maritim Nusantara Banjarmasin

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile
Learning Menggunakan thunkable pada Materi Bentuk Aljabar
Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli
NIM : 180101040186

Pembimbing : Nina Nurmasari, M.Pd (Pembimbing Konten &
Metodologi, Pembimbing Bahasa & Kepenulisan)

Intansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thunkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang mana instrumen ini akan digunakan untuk uji validitas ahli materi, uji validitas ahli media, uji praktikalitas oleh guru, dan uji praktikalitas oleh siswa terhadap media pembelajaran yang didesain dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pernyataan dan instrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dari instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap instrumen penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, dengan menggunakan instrumen ini.
3. Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang digunakan sebagai validasi dan masukan bagi perbaikan instrumen Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1= Sangat Kurang Baik
5. Sedangkan kolom kesimpulan penilaian, dimohon untuk mengisi salah satu dari pilihan berikut:

LD = Layak Digunakan

LDP = Layak Digunakan dengan Perbaikan

TLD = Tidak Layak Digunakan

--

**INSTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Aspek	Aspek Penilaian Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Desain	1. Media yang disediakan menarik secara visual			✓	
	2. Tampilan "ikon" menu, "tombol kembali" dan lain-lain sudah jelas terlihat			✓	
	3. Kualitas dan resolusi gambar yang disajikan tajam dan sesuai			✓	
	4. Penataan <i>layout</i> sudah sesuai dan proporsional				✓
	5. Jenis font yang digunakan sudah sesuai			✓	
	6. Ukuran font yang digunakan sudah sesuai			✓	
	7. Warna font yang digunakan sudah sesuai				✓
	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	9. Penggunaan kombinasi warna media yang sudah sesuai			✓	
	10. Susunan materi (spasi, jarak antar teks dan lain-lain) sudah sesuai			✓	
	11. Gambar ilustrasi mudah dipahami dan interaktif			✓	
Pemrograman	12. Kesederhanaan tampilan desain visual			✓	
	13. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
	14. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa				✓
	15. Kecepatan dalam membuka media/loading				✓
	16. Petunjuk penggunaan mudah dipahami				✓

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media 2

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN
THUNKABLE PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII MTS NEGERI 6
BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

NAMA : Muhammad Sa'duddin Khair
 INSTANSI/LEMBAGA : Universitas Lambung Mangkurat

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli
 NIM : 180101040186
 Pembimbing : Nina Nurmasari, M.Pd (Pembimbing Konten & Metodologi, Pembimbing Bahasa & Kepenulisan)

Intansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang mana instrumen ini akan digunakan untuk uji validitas ahli materi, uji validitas ahli media, uji praktikalitas oleh guru, dan uji praktikalitas oleh siswa terhadap media pembelajaran yang didesain dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pernyataan dan instrumen penelitian tersebut digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dari instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap instrumen penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024, dengan menggunakan instrumen ini.
3. Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang digunakan sebagai validasi dan masukan bagi perbaikan instrumen Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan thinkable pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTs Negeri 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1= Sangat Kurang Baik

5. Sedangkan kolom kesimpulan penilaian, dimohon untuk mengisi salah satu dari pilihan berikut:

LD = Layak Digunakan

LDP = Layak Digunakan dengan Perbaikan

TLD = Tidak Layak Digunakan

**INSTRUMEN UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Aspek	Aspek Penilaian Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Desain	1. Media yang disediakan menarik secara visual			✓	
	2. Tampilan “ikon” menu, “tombol kembali” dan lain-lain sudah jelas terlihat		✓		
	3. Kualitas dan resolusi gambar yang disajikan tajam dan sesuai				✓
	4. Penataan <i>layout</i> sudah sesuai dan proporsional		✓		
	5. Jenis font yang digunakan sudah sesuai		✓		
	6. Ukuran font yang digunakan sudah sesuai	✓			
	7. Warna font yang digunakan sudah sesuai		✓		
	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
	9. Penggunaan kombinasi warna media yang sudah sesuai		✓		
	10. Susunan materi (spasi, jarak antar teks dan lain-lain) sudah sesuai			✓	
	11. Gambar ilustrasi mudah dipahami dan interaktif		✓		
Pemrograman	12. Kesederhanaan tampilan desain visual			✓	
	13. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa		✓		
	14. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa		✓		
	15. Kecepatan dalam membuka media/loading				✓
	16. Petunjuk penggunaan mudah dipahami			✓	

	17. Ukuran aplikasi sudah proporsional dan tidak membebani penyimpanan HP				✓
	18. Mudah untuk dioperasikan sesuai dengan kemampuan siswa			✓	
	19. Tidak ada <i>bug</i> atau <i>error</i> saat media digunakan				✓
	20. Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa			✓	

Penilaian secara keseluruhan	Kesimpulan penilaian		
Penilaian kelayakan secara keseluruhan terhadap media pembelajaran	LD	LDP	TLD
		✓	

Jika ada kesalahan, saya memohon dengan hormat agar bapak dapat menuliskannya di table yang tersedia dibawah ini

Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
Terlalu banyak teks dalam suatu penjelasan materi	Konten	Teks bisa dipisah dalam beberapa bagian tampilan
Terlalu banyak contoh dalam satu tampilan	Konten	Contoh perlu dipisah dalam beberapa bagian dan perlu di pisah antara soal dan pembahasan
Ukuran font pada beberapa bagian terlalu kecil	Desain	Font perlu dibesarkan
Tidak ada audio apapun dalam penggunaan media kecuali kuis	Desain	Tambahkan background music atau bunyi feedback untuk klik tombol
Tidak ada pembahasan pada latihan	Konten	Sebaiknya berikan pembahasan pada latihan dikarenakan pada kuis tidak ada pembahasan

Komentar secara umum:

Media sudah lengkap secara materi, namun perlu ditambahkan feedback berupa audio agar siswa merasa tombol yang mereka klik memiliki dampak pada media. Perhatikan lagi desain yang digunakan dalam media.

Banjarmasin, 3 Juni 2024

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Sa'uddien Khair', written over the printed name below.

(Muhammad Sa'uddien Khair, M.Pd.)

Lampiran 10. Perhitungan Validasi Ahli Media

PERHITUNGAN LEMBAR VALIDASI DARI AHLI MEDIA**PEMBELAJARAN**

	Indikator	Skor	
		Validator 1	Validator 2
	1	3	3
	2	2	3
	3	4	3
	4	2	4
	5	2	3
	6	1	3
	7	2	4
	8	3	4
	9	2	3
	10	3	3
	11	2	3
	12	3	3
	13	2	4
	14	2	4
	15	4	4
	16	3	4
	17	4	4
	18	3	4
	19	4	4
	20	3	3
Jumlah		54	70
Skor dalam persentase		67,5%	87,5%
Rata-rata persentase hasil penilaian		77,5%	
Kriteria		Valid	

Lampiran 11. Hasil Penilaian Kepraktisan dari Guru Mata Pelajaran

PENILAIAN KEPRAKTISAN OLEH GURU
ANGKET RESPON GURU
ANGKET UJI KEPRAKTISAN INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN THUNKABE
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI MTSN 6 BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Menggunakan *Thunkable* pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII MTsN 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli

NIM : 180101040186

Pembimbing : Nina Nurmasari, M. Pd (Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi)

Instansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya **Media Video Pembelajaran *Mobile Learning* menggunakan *thinkable* pada Materi Bentuk Aljabar**, maka kami mohon tanggapan dari Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Penilaian, komentar dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, kami ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama!
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan respon anda terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *thinkable*, dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS	: Sangat Setuju	S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju	STS	: Sangat Tidak Setuju
4. Setelah semua pernyataan selesai dijawab, dimohon untuk dikumpulkan kembali angket ini kepada peneliti.

Lampiran 12. Perhitungan Penilaian Kepraktisan dari Guru Mata Pelajaran

Kriteria	Indikator	Skor
Aspek Penilaian	1	4
	2	3
	3	4
	4	4
	5	3
	6	3
	7	3
	8	3
	9	4
	10	3
	11	4
	12	3
	13	4
	14	3
Jumlah		48
Rata-rata persentase hasil penilaian		85,71%
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 13. Lembar Respon Siswa

ANGKET KEPRAKTISAN OLEH SISWA

ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET UJI KEPRAKTISAN INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN THUNKABE
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI MTSN 6 BANJAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Menggunakan *Thunkable* pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII MTsN 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024

Penyusun : Muhammad Fadli

NIM : 180101040186

Pembimbing : Nina Nurmasari, M. Pd (Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi)

Instansi : Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya **Media Pembelajaran *Mobile Learnig Menggunakan Thunkable pada Materi Bentuk Aljabar*** , maka kami mohon tanggapan adik-adik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Jawaban adik-adik akan kami rahasiakan. Oleh karena itu, jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai matematika adik-adik.

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas terlebih dahulu!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama!
3. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai akademik anda, oleh karena itu jawablah pernyataan-pernyataan dalam angket ini dengan sungguh-sungguh dan sejujur-jujurnya.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan respon anda terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *thinkable*, dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS	: Sangat Setuju	S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju	STS	: Sangat Tidak Setuju
5. Setelah semua pernyataan selesai dijawab, dimohon untuk dikumpulkan kembali angket ini kepada ketua kelas atau perwakilannya.

NAMA :

NOMOR ABSEN :

KELAS :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi sudah tepat sehingga memudahkan saya membaca dalam tampilan media pembelajaran ini				
2.	Media pembelajaran ini bermanfaat untuk menambah wawasan saya				
3.	Media pembelajaran ini membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik				
4.	Isi media pembelajaran ini menarik untuk dibaca				
5.	Media pembelajaran ini membuat saya menjadi pasif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti				
6.	Media pembelajaran ini mengurangi rasa ingin tahu saya terhadap materi bentuk aljabar				
7.	Ukuran huruf yang digunakan tidak pas (terlalu kecil/terlalu besar) sehingga mengurangi minat saya untuk membaca media pembelajaran ini				
8.	Jika ada pertanyaan dari guru, saya hanya menjawab sebarang				
9.	Media pembelajaran ini menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf sehingga saya tidak tertarik untuk membacanya				
10.	Tampilan warna media pembelajaran ini sudah tepat sehingga memudahkan saya untuk membacanya				
11.	Bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahami				
12.	Informasi di dalam media pembelajaran ini mudah dipahami				
13.	Media pembelajaran ini memotivasi saya untuk mempelajari materi bentuk aljabar dengan baik				
14.	Media pembelajaran ini memiliki layout/tata letak yang menarik untuk dibaca				

15.	Setelah melihat tampilan media pembelajaran ini saya tidak termotivasi untuk mempelajarinya				
16.	Animasi dan <i>background</i> yang digunakan pada media pembelajaran ini mengganggu perhatian saya terhadap materi				
17.	Media pembelajaran ini menambah rasa ingin tahu saya untuk mempelajari bentuk aljabar				
18.	Media pembelajaran ini sulit untuk dipahami				
19.	Terdapat beberapa kata di dalam media pembelajaran ini yang membuat saya bingung				
20.	Petunjuk belajar dalam media pembelajaran ini kurang jelas, sehingga menyulitkan saya untuk mengaplikasikannya				
21.	Gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran ini tidak sesuai dengan isi materi sehingga menyulitkan pemahaman saya				
22.	Media pembelajaran ini membuat saya menjadi aktif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti				

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Uji Coba terbatas Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Menggunakan *Thinkable*



Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran



Foto Bersama Siswa Kelas VII E MTsN 6 Banjar



Pengisian Angket Respon Guru Mata Pelajaran

Lampiran 15. Surat Selesai Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pmk@uin-antasari.ac.id Web: fik.uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 31/Un.14/III.1.g/PP.00.9/04/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Fadli
N I M : 180101040186
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika
Alamat : Jl. P. Abdurrahman gg. Sawahan RT.022/RW.008 kelurahan Keraton,
Kecamatan Martapura, Kabupaten Banjar

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA THUNKABLE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DRILL PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI MTSN 6 BANJAR**

Pada Hari/Tanggal : Senin/27 Maret 2023
Tempat : Online, Zoom Meeting

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 3 April 2023

Ketua Jurusan PMTK,



Assidiqi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198210192009121004

Lampiran 16. Surat Perubahan Judul Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: pmtk@uin-antasari.ac.id

Nomor : 95/Un.14/III.1.g/PP.00.9/04/2024 Banjarmasin, 26 April 2024
 Lamp :
 Hal : Perubahan Judul Skripsi

Kepada Yth

Sdr (i) Muhammad Fadli
 NIM. 180101040186
 Mahasiswa Prodi PMTK
 di-
 Banjarbaru

Assalamu'alaikum. Wr. Wb
 Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi;

Pengembangan Media Thunkable Dengan Menggunakan Metode Drill pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTsN 6 Banjar

Berubah menjadi;

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thunkable Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII di MTsN 6 Banjar Tahun Ajaran 2023/204

Pembimbing;
 Nina Nurmasari, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi

Demikian agar Sdr (i) segera menghubungi pembimbing untuk konsultasi selanjutnya.
 Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Banjarmasin, 26 April 2024
 Ketua Prodi PMTK,

Assy Assidiqi, S.Pd., M.Si.
 NIP 198210192009121004

Lampiran 17. Surat Riset Dekan Fakultas Tarbiyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 0954 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2024

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Muhammad Fadli
 NIM : 180101040186
 Semester : XII (Dua belas)
 Alamat : Jl. P. Abdurrahman Gg. Sawahan RT.022 RW.008
 Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING
 MENGGUNAKAN THUNKABLE PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII DI MTSN
 6 BANJAR**

Tempat Penelitian : MTsN 6 Banjar
 Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
 Dari Tanggal : 27 Mei 2024
 Sampai Tanggal : 27 Juli 2024

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 27 Mei 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



(Signature)
 Prof. Dr. Ahmad Muadi, M.Ag.
 NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

(Signature)
 Muhammad Fadli
 180101040186

Lampiran 18. Surat diterima riset disekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANJAR
MTsN 6 BANJAR

Jl. Tanjung Rema Komp. PP. Darussalam ☎ (0511) 4720363 Kode Pos 70613
 Email : mtsnmartapura@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-200/MTs.17.06/KP.02.3/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Hj. Noor Muhibbah, M. M
 NIP : 196811101998022001
 Pangkat/Gol : Pembina Tk. 1 / IV b
 Jabatan : Kepala MTsN 6 Banjar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Fadli
 NIM : 180101040186
 Program Studi : Matematika
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : Jl. Pangeran Abdurrahman Gang Sawahan RT 022
 RW 008

Diterima untuk melaksanakan riset/penelitian ilmiah dalm rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Di MTsN 6 Banjar”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 30 Mei 2024
 Kepala MTsN 6 Banjar

NOOR MUHIBBAH

Lampiran 19. Surat Keterangan selesai Riset Sekolah



EMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
NTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANJAR
MTsN 6 BANJAR

Jl. Tanjung Rema Komp. PP. Darussalam ☎ (0511) 4720363 Kode Pos 70613
 Email : mtsnmartapura@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
B-200/MTs.17.06/KP.02.3/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MTsN 6 Banjar:

Nama	: Dra. Hj. Noor Muhibbah, M. M
NIP	: 196811101998022001
Pangkat/Gol	: Pembina Tk. 1 / IV B
Jabatan	: Kepala MTsN 6 Banjar
menerangkan bahwa :	
Nama	: Muhammad Fadli
NIM	: 2010122310027
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Alamat	: Jl. Pangeran Abdurrahman Gang Sawahan RT 022

Dengan ini Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut diatas telah selesai melaksanakan Penelitian di MTsN 6 Banjar dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Thinkable Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Di MTsN 6 Banjar**".

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 10 Juni 2024
 Kepala MTsN 6 Banjar

 Dra. Hj. Noor Muhibbah, M.M
 NIP 196811101998022001

Lampiran 20. Sarana dan Prasarana MTsN 6 Banjar

1. Sarana dan Prasarana

a. Sarana

No.	Data Sarana	Kondisi Sarana Prasarana					Jumlah Sarana Prasarana
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Rusak Total	
1.	Mesin Ketik Portable	1	1	-	-	-	2
2.	Mesin Ketik Standar	1	-	-	-	-	1
3.	Mesin Stensil Manual Folio	1	-	-	-	-	1
4.	Laptop Kantor	6	-	-	-	-	6
5.	LCD Proyektor	7	1	-	-	-	8
6.	<i>White Board</i>	2	-	-	-	-	2
7.	Peta	3	1	-	-	-	4
8.	Globe	2	2	-	-	-	4
9.	Mimbar/Podium	1	1	-	-	-	2
10.	Speaker	2	-	-	-	-	2
11.	Kalkulator	3	-	-	-	-	3
12.	Meteran	1	-	-	-	-	1
13.	Rak Besi Metal	1	-	-	-	-	1
14.	Rak Kayu Khusus Kantor	4	-	-	-	-	4
15.	Lemari Besi Metal	2	-	-	-	-	2
16.	Lemari Kayu	3	-	-	-	-	3
17.	Rak Kayu	1	-	-	-	-	1
18.	Meja Kepala/ Pimpinan	2	-	-	-	-	2
19.	Meja Kayu Kerja	4	-	-	-	-	4
20.	Meja Kayu Panjang	1	-	-	-	-	1
21.	Kursi Pimpinan	2	-	-	-	-	2
22.	Kursi Kayu Kerja	1	-	-	-	-	1
23.	Kursi Plastik	199	-	-	-	-	199
24.	Kursi Lipat	510	-	-	-	-	510

25.	Kursi Besi Metal	162	-	-	-	-	162
26.	Kursi Tamu	3	-	-	-	-	3
27.	Papan Tulis Kelas	1	-	-	-	-	1
28.	Meja Baca Perpus	3	-	-	-	-	3
29.	Meja Kayu Bundar Perpus	3	-	-	-	-	3
30.	Lemari Katalog Perpus	1	-	-	-	-	1
31.	Lemari Kartu Perpus	1	-	-	-	-	1
32.	Kursi Baca Siswa	3	-	-	-	-	3
33.	Buku Perpustakaan	193	-	-	-	-	193
34.	Meja Lab. IPA (Tinggi)	4	-	-	-	-	4
35.	Meja Lab. IPA (Sedang)	6	-	-	-	-	6
36.	Kursi Tinggi Lab, IPA	2	-	-	-	-	2
37.	Kursi Biasa Lab. IPA	2	-	-	-	-	2
38.	Alat Laboratorium IPA	271	-	-	-	-	271
39.	Peralatan Olahraga	9	3	-	2	-	9
40.	Alat Peraga Matematika	4	-	-	-	-	4
41.	Timbangan		-	-	1	-	1
42.	Stabilisator	3	-	-	1	-	4
43.	Hambal Tebal	8	-	-	-	-	8
44.	Mesin Pemotong Rumput	1	-	-	-	-	1
45.	Kipas Angin Gantung	2	-	-	-	-	2
46.	Kipas Angin Berdiri	4	-	-	-	-	4
47.	Pesawat Televisi Penerima	2	-	-	-	-	2
48.	<i>Tape Recorder</i>	1	1	-	-	-	2
49.	Amplifier	3	1	-	-	-	4
50.	TV Kelas	6	7	-	2	-	15
51.	Kipas Angin Berdiri	4	-	-	-	-	4
52.	<i>Wireless Portable TOA</i>	1	-	-	-	-	1
53.	Mikrofon	4	1	-	1	-	6
54.	<i>Stand Mic Floor</i>	2	1	-	-	-	3
55.	<i>Over Head Projector</i>	1	-	-	-	-	1
56.	Layar/ Screen OHP	1	-	-	-	-	1

57.	Telepon Kabel	1	-	-	-	-	1
58.	Komputer IBM	4	1	-	-	-	5
59.	Komputer Add	1	-	-	-	-	1
60.	Printer Double Polio	2	-	-	-	-	2
61.	Printer Canon BJC 1000 SP	1	-	-	-	-	1
62.	Jam Dinding	6	-	-	-	-	6
63.	Piring Kaca	6	-	-	-	-	6
64.	Piring Plastik	100	-	-	-	-	100
65.	Piring Kaca Kecil	6	-	-	-	-	6
66.	Piring Plastik Kecil	6	-	-	-	-	6
67.	Cangkir/ Gelas	6	-	-	-	-	6
68.	Cangkir Tutup Plastik	4	-	-	-	-	4
69.	Kompor	1	1	-	-	-	2
70.	Panci	2	1	-	-	-	3
71.	Kuali	1	-	-	-	-	1
72.	Cerek	2	1	-	-	-	3
73.	Kompor Gas	1	-	-	-	-	1

b. Prasarana

Tabel 4.5 Daftar Prasarana MTsN 6 Banjar

No.	Data Prasarana	Kondisi Sarana Prasarana					Jumlah Sarana Prasarana
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Rusak Total	
1.	Ruang Kelas	15	-	-	-	-	15
2.	Ruang Kepala Madrasah	1	-	-	-	-	1
3.	Ruang Wakil Kepala Madrasah	1	-	-	-	-	1
4.	Ruang Osis	1	-	-	-	-	1
5.	Ruang Piket	1	-	-	-	-	1
6.	Ruang Guru	1	-	-	-	-	1
7.	Ruang Tata Usaha	1	-	-	-	-	1
8.	Ruang Perpustakaan	1	-	-	-	-	1
9.	Ruang UKS	1	-	-	-	-	1
10.	Ruang Keterampilan	-	-	-	-	-	0
11.	Ruang Kesenian	-	-	-	-	-	0

12.	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	1	-	-	-	-	1
13.	Toilet Guru	1	-	-	-	-	1
14.	Toilet Siswa	11	1	-	-	-	12
15.	Gudang	1	-	-	-	-	0
16.	Gedung Serba Guna (Aula)	-	-	-	-	-	0
17.	Halaman Upacara	1	-	-	-	-	1
18.	Masjid/Mushola	-	1	-	-	-	1
19.	Laboratorium IPA	1	-	-	-	-	1
20.	Laboratorium Komputer	1	-	-	-	-	1
21.	Laboratorium Bahasa	1	-	-	-	-	1
22.	Laboratorium PAI	-	-	-	-	-	0
23.	POS Keamanan	1	-	-	-	-	1
24.	Parkir Kendaraan Guru/Siswa	2	-	-	-	-	2

Lampiran 21. Catatan Konsul Dosen Pembimbing

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	18-07-2023	Tentukan medianya menggunakan rata dan Latar belakangnya	
2	2-10-2023	Membuat angket untuk di validasi ahli media dan materi	
3	23-09-2023	Tidak usah ada keefektifan karena itu untuk S2	
4	6-05-2024	Tambahkan referensi tentang Angket	
5	22-05-2024	Per sejaran Riset, lanjutan Rancangan	
6	26-05-2024	Perdalam landasan teori, Bagian analisis BAB IV	

L

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
7	02-06-2009	lebih banyak BAB 1 dan 2 agar mengisi lebih lanjut	
8	24-06-2009	Perubahan Jadwal Sidang, sebelum menyetujui isi Sidang.	
9			
10			

Lampiran 22. Link Unduh Media Pembelajaran

https://drive.google.com/drive/folders/1KVpijwnu_rm20SnVAzjk8pBZ1lu_Kkt



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Muhammad Fadli
2. NIM : 180101040186
3. Tempat, Tanggal Lahir : Martapura, 20 April 1999
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. P. Abdurrahman Gg. Sawahan RT.022/
RW.008, Kel. Keraton, Kec. Martapura, Kab.
Banjar
6. No. HP : 089691134397
7. Alamat Email : fadligaul263@gmail.com
8. Pendidikan
 - a. SD : MI Hidayatullah Martapura
 - b. SMP : MTsN Model Darussalam Martapura
 - c. SMA : MAN 4 Banjar
9. Orang Tua
 - a. Ayah

Nama : Masruni

Pekerjaan : Wiraswasta (Pedagang)

Alamat : Jl. P. Abdurrahman Gg. Sawahan RT.022/
RW.008, Kel. Keraton, Kec. Martapura, Kab.
Banjar
 - b. Ibu

Nama : Dian Ekowati

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Jl. P. Abdurrahman Gg. Sawahan RT.022/
RW.008, Kel. Keraton, Kec. Martapura, Kab.
Banjar
10. Anak ke : 2 dari 3 Bersaudara
11. Pengalaman Organisasi/Kerja
 - a. Organisasi : Antasari Voice
 - b. Kerja : Penyiar Radio, Pembawa Acara (MC)

Banjarmasin, 11 Juli 2024
Penulis,

Muhammad Fadli