



LAMPIRAN 1

Mengumpulkan Informasi berdasarkan Silabus

SILABUS
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII MATERI ARITMATIKA SOSIAL
SEDERHANA

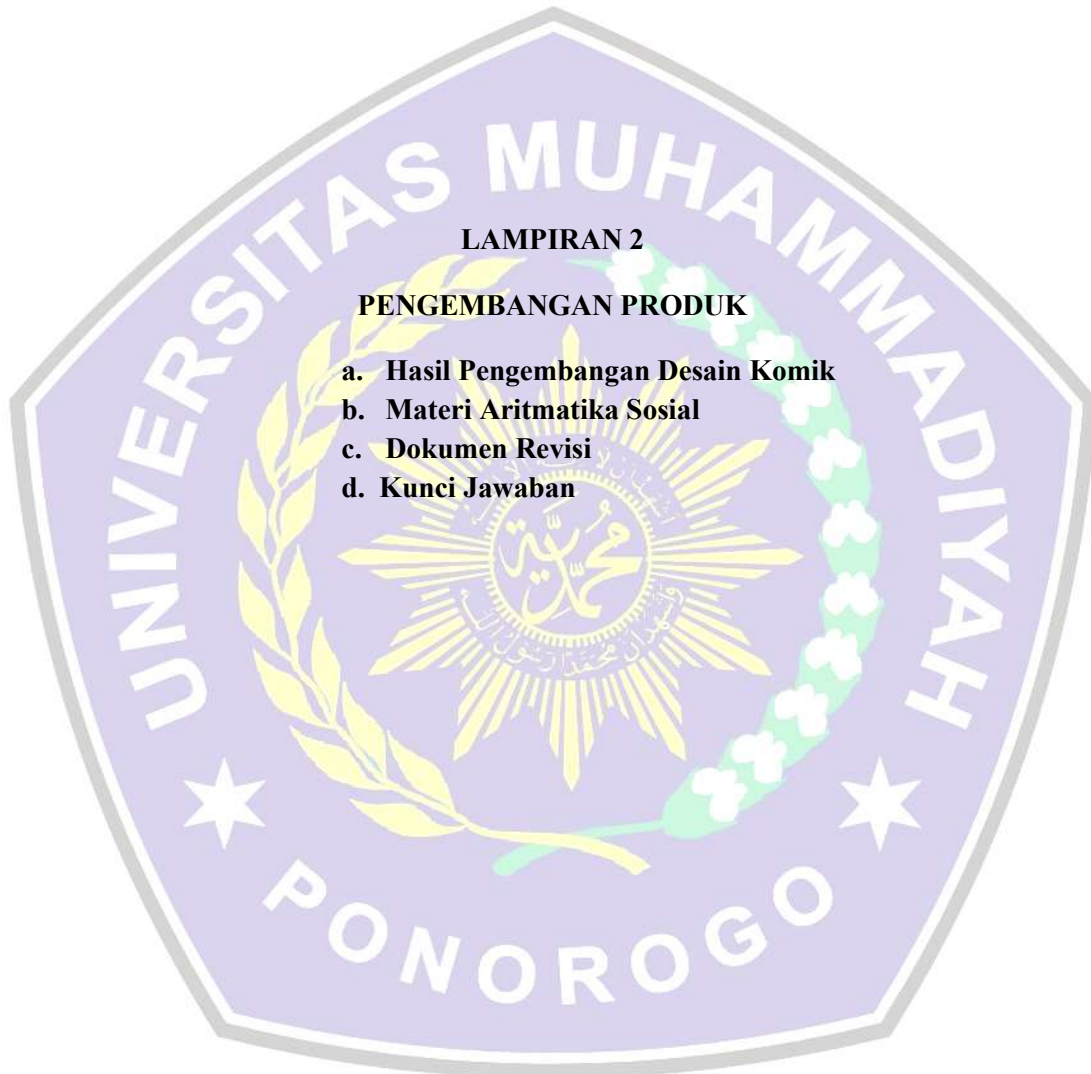
Kompetensi inti

- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>4.2 Menggunakan konsep aljabar dalam menyelesaikan masalah aritmatika sosial sederhana.</p>	<p>Aritmatika Sosial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai Suatu Barang • Harga Penjualan • Harga Pembelian • Persentase Untung • Persentase Rugi • Bruto, Tara, dan Netto 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan aritmetika sosial • Menanya tentang aktifitas sehari-hari yang berkaitan dengan aritmetika sosial (nilai suatu barang, harga penjualan, harga pembelian, persentase untung, persentase rugi, bruto, tara, dan netto) • Menanya tentang kejadian sehari-hari yang dapat dimodelkan dengan rumus tertentu • Menggali informasi tentang penerapan aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari • Menggali informasi tentang suatu bentuk aljabar ke dalam bahasa verbal sehari-hari • Menggali informasi tentang masalah sederhana aritmatika sosial (seperti berbagai bentuk transaksi jual beli, pendapatan dan belanja di keluarga dsb) • Menganalisis permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan aritmetika sosial (nilai suatu barang, harga penjualan, harga pembelian, persentase untung, persentase rugi,

		<p>bruto, tara, dan netto)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis penerapan konsep aljabar yang terkait dalam aritmatika sosial sederhana • Menganalisis permasalahan aritmatika sosial sederhana dengan menggunakan model matematika • Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai aritmetika sosial
--	--	---





LAMPIRAN 2

PENGEMBANGAN PRODUK

- a. Hasil Pengembangan Desain Komik**
- b. Materi Aritmatika Sosial**
- c. Dokumen Revisi**
- d. Kunci Jawaban**



a. Hasil Pengembangan Desain Komik (file komik terpisah)



- a. Materi Aritmatika Sosial**
- b. Dokumen Revisi**
- c. Kunci Jawaban**

MATERI ARITMATIKA SOSIAL SEDERHANA

A. Untung dan Rugi

1. Harga Pembelian dan Harga Penjualan

Harga pembelian (HB) adalah sejumlah nilai uang dari suatu barang yang dibeli.

Harga penjualan (HP) adalah sejumlah nilai uang dari suatu barang yang dijual.

2. Untung dan Rugi

Seorang pedagang dikatakan untung (U) apabila harga penjualan lebih besar dari harga pembelian. Seorang pedagang dikatakan rugi (R) apabila harga penjualan lebih kecil dari harga pembelian.

Untung dan rugi dapat dirumuskan sebagai berikut

3. Persentase Untung dan Rugi

a. Menentukan Presentae Untung dan Rugi

Besarnya keuntungan atau kerugian dapat dinyatakan dalam bentuk persentase.

Dalam hal ini, besarnya keuntungan atau kerugian tersebut dibandingkan dengan harga beli. Persentase untung atau rugi dirumuskan sebagai berikut.

B. Rabat (diskon), Bruto, Tara, Neto

1. Rabat

Rabat adalah potongan harga pada saat transaksi jual beli, biasanya rabat dinyatakan dalam bentuk persen (%). Rabat atau potongan harga lebih dikenal dalam masyarakat dengan nama *diskon*.

2. Bruto, Tara, Neto

- a. *Bruto* adalah berat barang beserta kemasannya
- b. *Neto* adalah berat bersih atau berat barang tanpa kemasan pembungkusnya
- c. *Rabat* adalah potongan harga atau diskon
- d. *Tara* adalah berat kemasan dari suatu barang

Bruto, tara, dan neto dapat dinyatakan dalam hubungan sebagai berikut.

$$\text{Bruto} = \text{neto} + \text{tara}$$

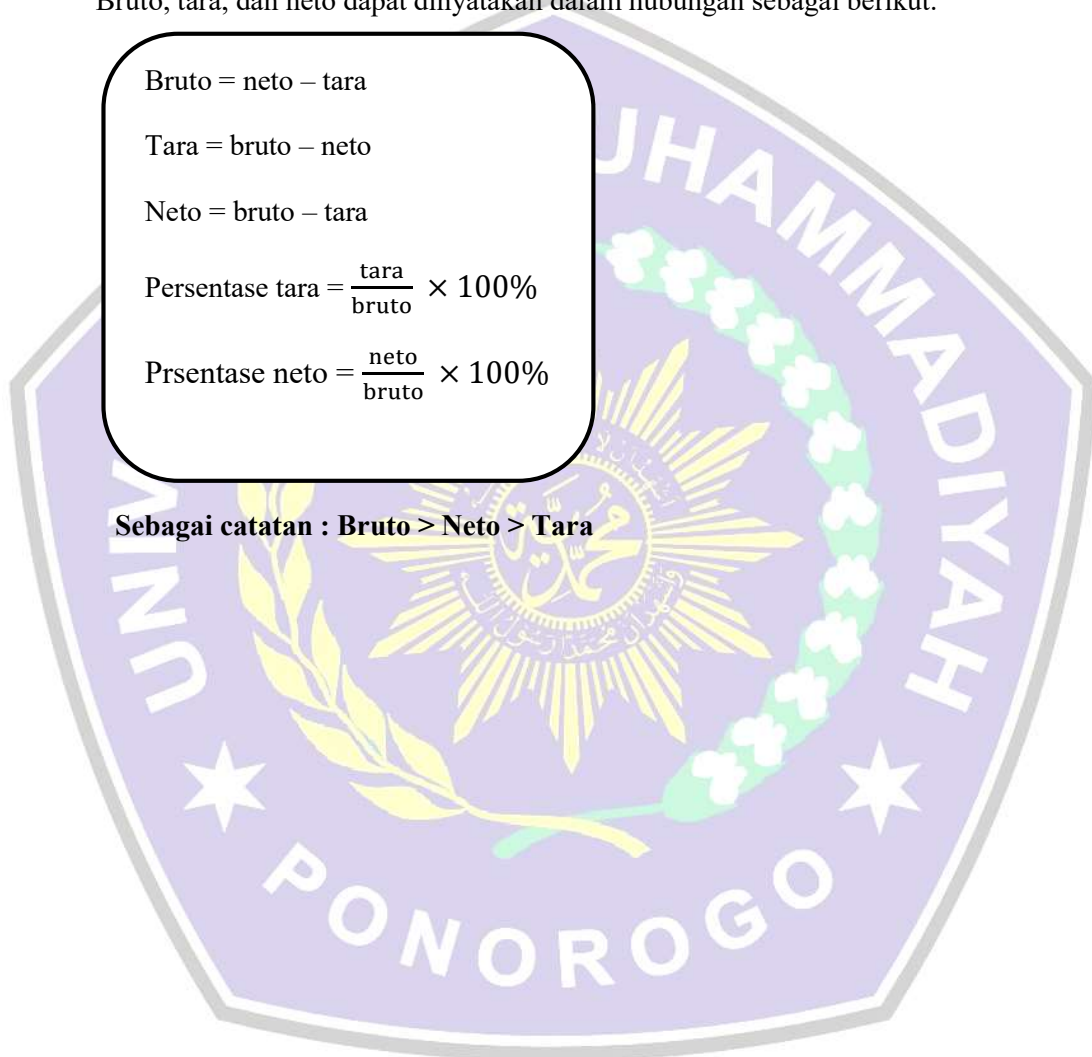
$$\text{Tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$

$$\text{Neto} = \text{bruto} - \text{tara}$$















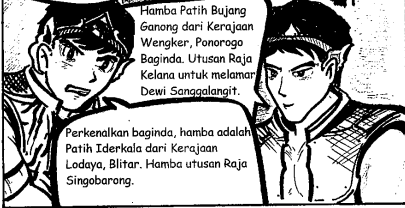
$$\text{Persentase tara} = \frac{\text{tara}}{\text{bruto}} \times 100\%$$












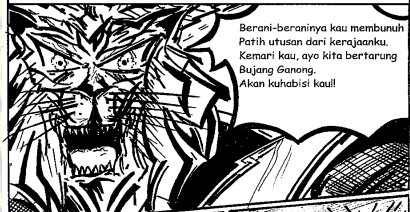



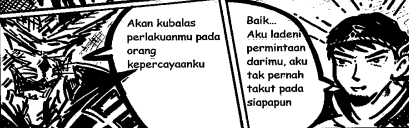


$$\text{Persentase neto} = \frac{\text{neto}}{\text{bruto}} \times 100\%$$



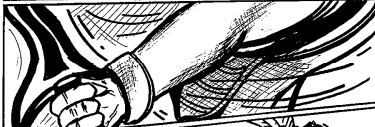















Sebagai catatan : **Bruto > Neto > Tara**



DOKUMEN REVISI

No.	Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Perubahan tampilan tokoh	 <p>Dewi Sanggalangit, seorang putri yang sangat cantik jelita. Dewi Sanggalangit adalah putri dari Raja Kediri.</p>  <p>Raja Kediri, raja dari kerajaan Kediri dan merupakan ayah dari Dewi Sanggalangit.</p>  <p>Prabu Kelana Sewandana, Raja dari Kerajaan Wengker Ponorogo.</p>  <p>Patih Bujang Anom, seorang patih dari kerajaan Wengker Ponorogo.</p>  <p>Raja Singo Barong, raja dari kerajaan Lodaya Blitar. Raja yang berwajah harimau dan bertubuh manusia.</p>  <p>Patih Iderkala, patih dari kerajaan Lodaya Blitar.</p>	 <p>Dewi Sanggalangit, seorang putri yang sangat cantik jelita. Dewi Sanggalangit adalah putri dari Raja Kediri.</p>  <p>Raja Kediri, raja dari kerajaan Kediri dan merupakan ayah dari Dewi Sanggalangit.</p>  <p>Prabu Kelana Sewandana, Raja dari Kerajaan Wengker Ponorogo.</p>  <p>Patih Bujang Ganong, seorang patih dari kerajaan Wengker Ponorogo.</p>  <p>Raja Singo Barong, raja dari kerajaan Lodaya Blitar. Raja yang berwajah harimau dan bertubuh manusia.</p>  <p>Patih Iderkala, patih dari kerajaan Lodaya Blitar.</p>
2.			 <p>Sepertinya ada tamu lagi dari kerajaan lain seperti kemarin ayah. Apakah Ayahanda kenal?</p>  <p>Suatu sore datang dua pelamar lagi, mereka berdua adalah Patih Iderkala dari kerajaan Lodaya dan Patih Bujang Ganong dari kerajaan Wengker.</p>  <p>Selamat datang di Kerajaan Kediri. Siapa gerangan kalian berdua? dan ada perlu apa kalian berdua datang kemari?</p>  <p>Hamba Patih Bujang Ganong dari Kerajaan Wengker, Ponorogo Baginda. Utusan Raja Kelana untuk melamar Dewi Sanggalangit.</p> <p>Perkenalkan baginda, hamba adalah Patih Iderkala dari Kerajaan Lodaya, Blitar. Hamba utusan Raja Singobarong.</p>

3.		<p>Sementara itu di tempat lain Patih Iderkalla juga bernasib sial saat hendak kembali ke Blitar. Ia dihadang oleh Patih Bujang Ganong. Mereka terlibat pertarungan sengit.</p>  <p>Dasar penyusup... akan kuhabisi kau dengan kerisku</p>  <p>Jangan sombong kau, Ganong</p>  <p>Merekapun terlibat pertengkaran sengit</p>  <p>Hiyaaa... Rasakan ini!</p>  <p>Aaarghhhhh...</p>  <p>Rasakan Akibatnya penyusup</p>	<p>Sementara itu di tempat lain Patih Iderkalla juga bernasib sial saat hendak kembali ke Blitar. Ia dihadang oleh Patih Bujang Ganong. Mereka terlibat pertarungan sengit.</p>  <p>Dasar penyusup... akan kuhabisi kau dengan kerisku</p>  <p>Jangan sombong kau, Ganong</p>  <p>Merekapun terlibat pertengkaran sengit</p>  <p>Hiyaaa... Rasakan ini!</p>  <p>Aaarghhhhh...</p>  <p>Rasakan Akibatnya penyusup</p>
4.	<p>Perubahan tampilan tokoh</p>	<p>Sementara itu, Raja Singobarong yang tak sabar akan hasil pengintaian prajuritnya memutuskan untuk menyusul mereka ke Wengker, sampai di Wengker ia amat marah karena mendapati Patih Iderkalla telah dibunuh oleh Patih Bujang Ganong, ia pun menantang Patih Bujang Ganong untuk bertarung</p>  <p>Berani-beraninya kau membunuh Patih utusan dari kerajaanku. Kemari kau, ayo kita bertarung Bujang Ganong. Akan kuhabisi kau!</p>  <p>Akan kubalas perlakuanmu pada orang kepercayaanku</p>  <p>Baik... Aku ladeni permintaan darimu, aku tak pernah takut pada siapapun</p>  <p>ARRRR!!!</p>	<p>Sementara itu, Raja Singobarong yang tak sabar akan hasil pengintaian prajuritnya memutuskan untuk menyusul mereka ke Wengker, sampai di Wengker ia amat marah karena mendapati Patih Iderkalla telah dibunuh oleh Patih Bujang Ganong, ia pun menantang Patih Bujang Ganong untuk bertarung</p>  <p>Berani-beraninya kau membunuh Patih utusan dari kerajaanku. Kemari kau, ayo kita bertarung Bujang Ganong. Akan kuhabisi kau!</p>  <p>Akan kubalas perlakuanmu pada orang kepercayaanku</p>  <p>Baik... Aku ladeni permintaan darimu, aku tak pernah takut pada siapapun</p>  <p>ARRRR!!!</p>

5.		 <p>Aaaarrrggghhh.....</p>  <p>Rasakan pembalasanaku</p>   <p>Hiyaaa..... Rasakan kau Singobarong Aku tak akan mengalah begitu saja padamu</p>	 <p>Aaaarrrggghhh.....</p>  <p>Rasakan pembalasanaku</p>   <p>Hiyaaa..... Rasakan kau Singobarong Aku tak akan mengalah begitu saja padamu</p>
6.	<p>Perubahan tampilan tokoh</p>	 <p>Minggir Bujang Ganong, dia bukan tandingannya... Kemampuannya tak sepadan dengannya, biar aku yang menghadapinya...</p>  <p>Baik Gusti...</p>  <p>Hei Singo Barong... Patihku bukanlah tandingannya, pertarungan tak sepadan</p>  <p>Diam kau Kelana, Tak usah banyak bicara, ayo lawan aku</p>  <p>Hiyaaaaa.....</p>	 <p>Minggir Bujang Ganong, dia bukan tandingannya... Kemampuannya tak sepadan dengannya, biar aku yang menghadapinya...</p>  <p>Baik Gusti...</p>  <p>Hei Singo Barong... Patihku bukanlah tandingannya, pertarungan tak sepadan</p>  <p>Diam kau Kelana, Tak usah banyak bicara, ayo lawan aku</p>  <p>Hiyaaaaa.....</p>

KUNCI JAWABAN

a. Pendalaman Materi dan soal 1

1. Rp 6.000,00
2. Rp 7.000,00
3. Tara
4. Rp 7.000,00
5. Sejumlah nilai uang dari barang yang dibeli
6. Sejumlah nilai uang dari barang yang dijual
7. Berat kotor
8. Bruto adalah berat suatu barang beserta kemasan pembungkusnya
9. Rp 30.000,00
10. Harga pensil = $\text{Rp } 1.000,00 \times 2 = \text{Rp } 2.000,00$
Harga bolpoin = $\text{Rp } 1.500,00 \times 2 = \text{Rp } 3.000,00$
Jadi jumlah uang yang harus dibayarkan adalah Rp 5.000,00

b. Pendalaman Materi dan Soal 2

1. Rp 500,00
2. $\text{Rp } 500,00 \times 5 = \text{Rp } 2.500,00$
3. $\text{Rp } 7.000,00 \times 5 = \text{Rp } 35.000,00$
4. Rp 500,00
5. $\text{Rp } 500,00 \times 5 = \text{Rp } 2.500,00$
6. Tinggi/besar
7. Rendah/kecil
8. 7,1%
9. 7,1%
10. Sesuai kreativitas siswa

Misal : soal tentang keuntungan

Dino membeli 1 lusin pensil seharga Rp 12.000,00. Kemudian ia menjual satu pensilnya dengan harga Rp 1.750,00. Maka keuntungan yang akan diperoleh Dino dari satu buah pensil yang terjual adalah.....

Jawab : $\text{Rp } 1.750,00 - \text{Rp } 1.000,00 = \text{Rp } 750,00$



LAMPIRAN 3

VALIDITAS PRODUK

- a. Lembar Validasi Materi**
- b. Lembar Validasi Media**
- c. Hasil Uji Coba Skala Kecil**
- d. Hasil Uji Coba Skala Besar**
- e. Angket Respon Siswa**
- f. Daftar Nilai Siswa**

Instrumen Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Materi Pelajaran : Aritmatika Sosial Sederhana
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Siti Mahmudah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Menggunakan Komik dengan Latar Cerita Reyog Ponorogo

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media pembelajaran komik matematika.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf media komik matematika dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan skala penilaian:

1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan tanggapan/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan akan menjadi perbaikan untuk kedepannya.

Lembar Angket Validasi

Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skala				
			1	2	3	4	5
Isi	1	Kesesuaian dengan silabus Saran perbaikan :			✓		
	2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Saran perbaikan :			✓		
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran perbaikan :				✓	
	4	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa Saran perbaikan :				✓	
	5	Manfaat materi untuk menambah pengetahuan siswa Saran perbaikan :				✓	
	6	Kemudahan memahami materi Saran perbaikan :				✓	
	7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :				✓	

Konstruksi	8	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :		✓	
	9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa Saran perbaikan :		✓	
	10	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran Saran perbaikan :		✓	
	11	Memberikan motivasi Saran perbaikan :		✓	
	12	Penyajian materi pembelajaran Saran perbaikan :		✓	
	13	Sistematika materi pembelajaran Saran perbaikan :		✓	
Bahasa	14	Kelengkapan informasi Saran perbaikan :		✓	
	15	Kejelasan dalam memberikan informasi Saran perbaikan :		✓	
	16	Keterbacaan Saran perbaikan :		✓	

17	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia Saran perbaikan : Perbaiki kesalahan penulisan pada kalimat.								✓
18	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien Saran perbaikan :								✓
19	Penggunaan dialog/ teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep Saran perbaikan :								✓
20	Penggunaan bahasa yang komunikatif Saran perbaikan :								✓

Skor Maksimal : $20 \times 5 = 100$

$$\text{Nilai} = \frac{76}{100} \times 100 = 76$$

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
20,0 % - 40,9 %	Tidak valid, tidak diperbolehkan untuk digunakan

Nama validator : Arta Elhayani, M.Sc

Instansi : Univ. Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, Juli 2019


(Arta Elhayani)



Instrumen Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Materi Pelajaran : Aritmatika Sosial Sederhana
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Siti Mahmudah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Menggunakan Komik dengan Latar Cerita Reyog Ponorogo

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media pembelajaran komik matematika.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf media komik matematika dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan skala penilaian:

1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan tanggapan/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan akan menjadi perbaikan untuk kedepannya.

Lembar Angket Validasi

Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skala				
			1	2	3	4	5
Isi	1	Kesesuaian dengan silabus Saran perbaikan :			✓		
	2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Saran perbaikan : Lengkapi materi sesuai dgn yg ada di KI dan KD			✓		
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran perbaikan : Tambahkan materi tentang bunga tunggal dan bagaimana cara menghitung			✓		
	4	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa Saran perbaikan : Tambahkan materi tentang bunga tunggal			✓		
	5	Manfaat materi untuk menambah pengetahuan siswa Saran perbaikan : Sudah baik, siswa sudah bisa menerapkan dalam kehidupan sehari					✓
	6	Kemudahan memahami materi Saran perbaikan : Tambahkan bagaimana cara menentukan diskon dan bagaimana perubahan harga setelah diskon				✓	
	7	Kebenaran substantansi dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :					✓

Konstruksi	8	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran perbaikan :				✓		
	9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa Saran perbaikan :						✓
	10	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran Saran perbaikan : sesuaikan indikator dgn tujuan di indikator ada bunga tunggal. Sedangkan di tujuan tidak ada di materi pun tidak ada				✓		
	11	Memberikan motivasi Saran perbaikan :						✓
	12	Penyajian materi pembelajaran Saran perbaikan : sudah baik, hanya perlu dilengkapi dengan bagaimana cara memperbedakannya						✓
	13	Sistematika materi pembelajaran Saran perbaikan : sudah runtut, hanya kurang materi						✓
	14	Kelengkapan informasi Saran perbaikan : kurang materi yaitu bunga tunggal					✓	
Bahasa	15	Kejelasan dalam memberikan informasi Saran perbaikan : sudah baik						✓
	16	Keterbacaan Saran perbaikan : sudah baik						✓

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
20,0 % - 40,9 %	Tidak valid, tidak diperbolehkan untuk digunakan

Nama validator : Munica Marlinda, S.Pd
Instansi : SMK PGRI SONOROYO



Instrumen Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Materi Pelajaran : Aritmatika Sosial Sederhana
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Siti Mahmudah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Menggunakan Komik dengan Latar Cerita Reyog Ponorogo

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media pembelajaran komik matematika.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draft media komik matematika dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang diujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
Keterangan skala penilaian:
1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik
3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan tanggapan/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan akan menjadi perbaikan untuk kedepannya.

Instrument Angket Validasi ...

Tabel Penilaian Media

No.	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Tulsan					
	1. Pemilihan font pada komik Saran perbaikan :				✓	
	2. Ukuran font pada teks komik Saran perbaikan :				✓	
	3. Penggunaan kata pada dialog komik Saran perbaikan : <i>Konfirmasi Nama Bujang</i> <i>Genung karun Agung</i> <i>Pujangga Anom</i>				✓	
	4. Kejelasan tulisan pada media komik Saran perbaikan :					✓
5.	Kemampuan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa				✓	
	Saran perbaikan :					
2.	Tambilan Gambar				✓	
	1. Bentuk gambar Saran perbaikan : <i>karakter wajah : Kelana,</i> <i>Pujangga Anom, & Paksiyy</i> <i>Lodoyo hampir sama</i>					

<p>2. Ukuran gambar</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				✓
<p>3. Kesesunan gambar dengan tulisan</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			✓	
<p>4. Variasi gambar</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>Karakter yg hampir sama dibedakan & karakter ke satu dg karakter masing2</p>		✓		
<p>5. Pemilihan warna</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>Disini warna putih jadi tidak bisa dibaca. Masi</p>		✓		
<p>3. Fungsi Media Komik</p>				
<p>1. Sebagai media pembelajaran</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			✓	
<p>2. Bahasa penyampaian yang digunakan media komik mudah untuk dipahami</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				✓
<p>3. Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca</p> <p>Saran perbaikan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			✓	

.....					
-------	--	--	--	--	--

Skor Maksimal : $13 \times 5 = 65$

Nilai = $\frac{\quad}{65} \times 100 =$

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

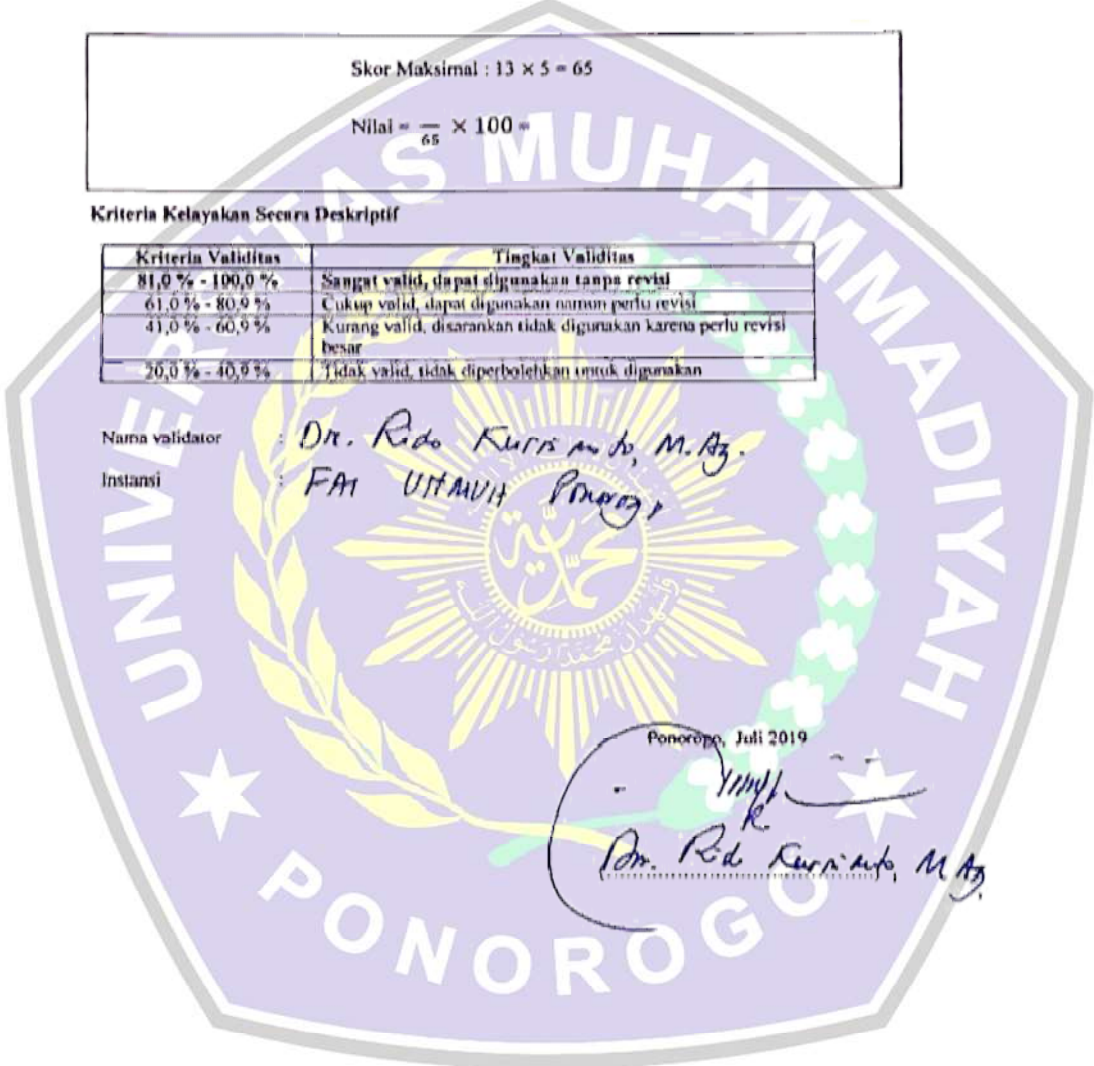
Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
20,0 % - 40,9 %	Tidak valid, tidak diperbolehkan untuk digunakan

Nama validator : *Dr. Rado Kusrianto, M.Ag.*

Instansi : *FAI UIN Ar-Raniry Ponorogo*

Ponorogo, Juli 2019

[Signature]
Dr. Rado Kusrianto, M.Ag.



Instrumen Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Materi Pelajaran : Aritmatika Sosial Sederhana
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Siti Mahmudah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Menggunakan Komik dengan Latar Cerita Reyog Ponorogo

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media pembelajaran komik matematika.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draft media komik matematika dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang diujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
Keterangan skala penilaian:
1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik
3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan tanggapan/ komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan akan menjadi perbaikan untuk kedepannya.

Instrument Angket Validasi

Tabel Penilaian Media

No.	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Tulsan					
	1. Pemilihan font pada komik Saran perbaikan :					✓
	2. Ukuran font pada teks komik Saran perbaikan :					✓
	3. Penggunaan kata pada dialog komik Saran perbaikan :					✓
	4. Kejelasan tulisan pada media komik Saran perbaikan :					✓
2.	5. Kemampuan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa Saran perbaikan :					✓
	Tampilan Gambar					✓
	1. Bentuk gambar Saran perbaikan :					

	2. Ukuran gambar Saran perbaikan :						✓
	3. Kesesuaian gambar dengan tulisan Saran perbaikan :						✓
	4. Variasi gambar Saran perbaikan :						✓
	5. Pemilihan warna Saran perbaikan : Berkarya multi warna agar lebih menarik ter para bacahnya						✓
3.	Fungsi Media Komik						
	1. Sebagai media pembelajaran Saran perbaikan :						✓
	2. Bahasa penyampaian yang digunakan media komik mudah untuk dipahami Saran perbaikan :						✓
	3. Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca Saran perbaikan :						✓

.....					
-------	--	--	--	--	--

Skor Maksimal : $13 \times 5 = 65$

Nilai = $\frac{\quad}{65} \times 100 =$

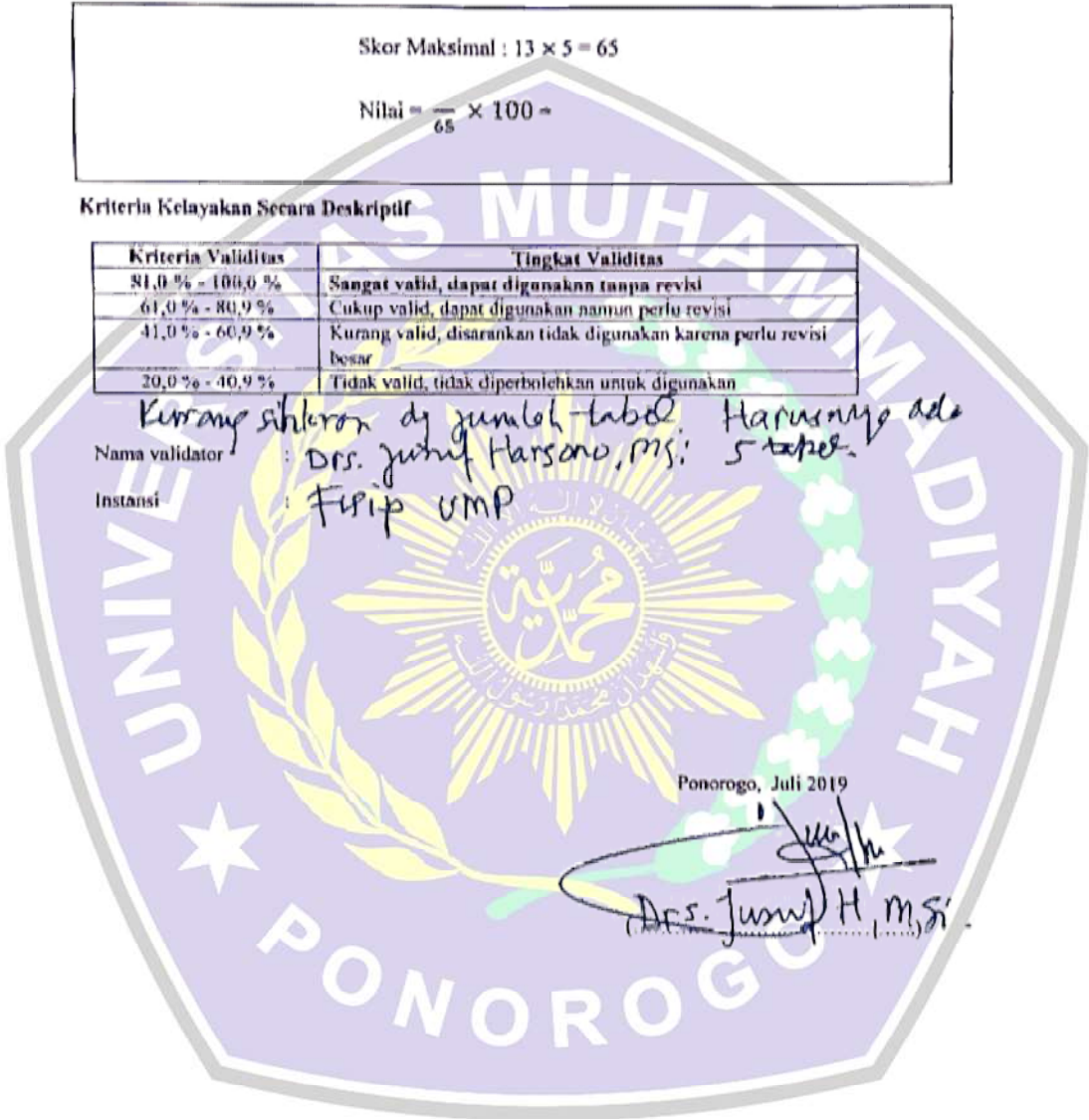
Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
20,0 % - 40,9 %	Tidak valid, tidak diperbolehkan untuk digunakan

Kurang siberon di jumlah tabel. Harusnya ada

Nama validator : *Drs. Jumi Harsono, M.Si*

Instansi : *Furip UMP*



Ponorogo, Juli 2019

[Signature]
Drs. Jumi H. M.Si

HASIL UJI COBA SKALA KECIL

Skala Penilaian	Responden	Indikator																		
		Aspek materi					Aspek Bahasa			Aspek Penyajian			Aspek Tampilan Visual				Aspek Desain Pembelajaran			
		1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3
4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
Jumlah tiap aspek		80					52			46			70				49			
Rata-rata		3,2					3,4			3,1			3,6				3,2			
Kategori		Sangat baik					Sangat baik			Sangat baik			Sangat baik				Sangat baik			
Jumlah Keseluruhan		297																		
Rata-rata		3,3																		
Kategori		Sangat baik																		



HASIL UJI COBA SKALA BESAR

Skala Penilaian	Responden	Indikator																	
		Aspek materi					Aspek Bahasa			Aspek Penyajian			Aspek Tampilan Visual				Aspek Desain Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	
2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	
6	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	
7	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	
8	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	
9	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	
10	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
11	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	
12	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	
13	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	
14	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	
15	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
16	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	
17	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	
18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
19	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	
20	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	
21	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	
22	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	

	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
	24	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4							
	25	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3							
	26	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3							
	27	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3							
	28	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3							
	29	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3							
Jumlah Tiap Aspek		470					292					276					400					292				
Rata-rata		3,2					3,3					3,1					3,4					3,3				
Kategori		Sangat Baik					Sangat Baik					Sangat Baik					Sangat Baik					Sangat Baik				
Jumlah Keseluruhan		1730																								
Rata-rata Keseluruhan		3,3																								
Kategori		Sangat Baik																								

**LEMBAR PENILAIAN SISWA
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA**

Nama : *Hamida N M*
Kelas : *VIII A*
Sekolah : *Mts. Ma'arif 1 Po*

Petunjuk pengisian:

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas media pembelajaran yang di kembangkan dengan menggunakan komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa, penyajian, tampilan visual dan desain pembelajaran.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala dengan kriteria sebagai berikut:
SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak
L = Layak TL = Tidak Layak

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

4. Berikan kritik dan saran pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaannya mengisi lembar penilaian ini.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi dalam komik mudah dipahami		✓		
2.	Materi disajikan dengan jelas		✓		
3.	Materi sesuai dengan kemampuan siswa		✓		
4.	Materi disajikan secara urut		✓		
5.	Menambah pengetahuan siswa	✓			

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
3.	Bahasa sesuai dengan bahasa sehari-hari		✓		

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana		✓		
2.	Membantu siswa mencari informasi secara mandiri		✓		
3.	Mempermudah pembelajaran		✓		

D. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Gambar jelas		✓		
2.	Gambar menarik		✓		
3.	Ukuran gambar dan dialog seimbang		✓		
4.	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	✓			

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	KL	L	TL
1.	Memotivasi siswa untuk belajar			✓	
2.	Media pembelajaran mampu menarik minat siswa			✓	
3.	Media pembelajaran membuat materi mudah untuk dipahami			✓	

Kritik/saran

Menarik Pelajar Untuk lebih mengenal aljabar, sosial
dan meningkatkan pembelajaran anak agar tidak mudah
bosan dalam belajar.



**LEMBAR PENILAIAN SISWA
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA**

Nama : M. Fahmi P.H.
Kelas : VIII A
Sekolah : Ma sapa

Penunjuk pengisian:

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas media pembelajaran yang di kembangkan dengan menggunakan komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa, penyajian, tampilan visual dan desain pembelajaran.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala dengan kriteria sebagai berikut:

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak
L = Layak TL = Tidak Layak

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

4. Berikan kritik dan saran pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaannya mengisi lembar penilaian ini.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi dalam komik mudah dipahami		✓		
2.	Materi disajikan dengan jelas		✓		
3.	Materi sesuai dengan kemampuan siswa		✓		
4.	Materi disajikan secara urut		✓		
5.	Menambah pengetahuan siswa		✓		

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
3.	Bahasa sesuai dengan bahasa sehari-hari		✓		

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana		✓		
2.	Membantu siswa mencari informasi secara mandiri		✓		
3.	Mempermudah pembelajaran		✓		

D. Aspek Tampilan Visual

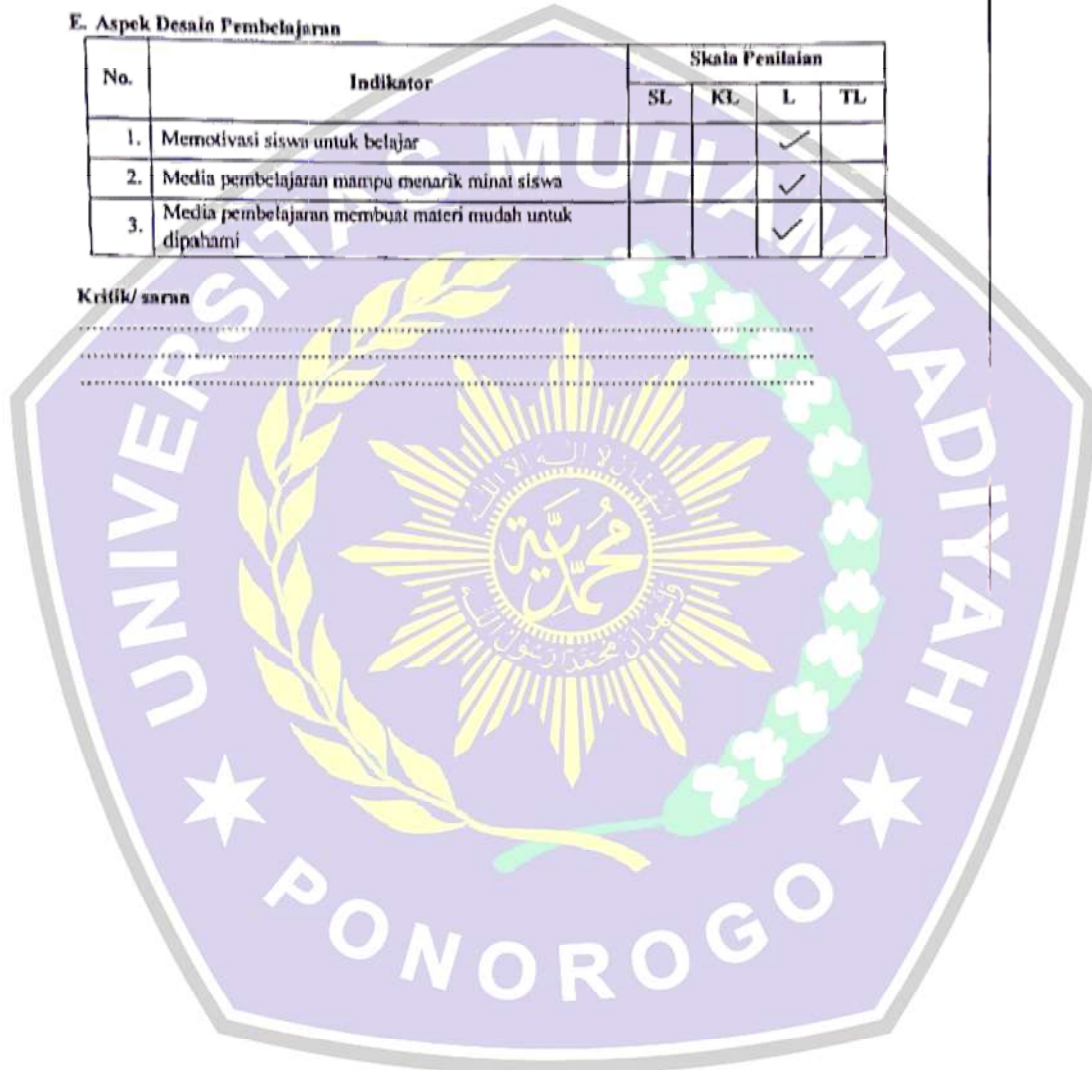
No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Gambar jelas	✓			
2.	Gambar menarik	✓	✗		
3.	Ukuran gambar dan dialog seimbang		✓		
4.	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca		✓		

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	KL	L	TL
1.	Memotivasi siswa untuk belajar			✓	
2.	Media pembelajaran mampu menarik minat siswa			✓	
3.	Media pembelajaran membuat materi mudah untuk dipahami			✓	

Kritik/ saran

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



**LEMBAR PENILAIAN SISWA
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA**

Nama : SUSI A.
Kelas : VIII A
Sekolah : MTS Ma'anif 1 Po

Petunjuk pengisian:

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa, penyajian, tampilan visual dan desain pembelajaran.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala dengan kriteria sebagai berikut:

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak
L = Layak TL = Tidak Layak

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√		

4. Berikan kritik dan saran pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaannya mengisi lembar penilaian ini.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi dalam komik mudah dipahami		✓		
2.	Materi disajikan dengan jelas		✓		
3.	Materi sesuai dengan kemampuan siswa		✓		
4.	Materi disajikan secara urut		✓		
5.	Menambah pengetahuan siswa		✓		

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		✓		
3.	Bahasa sesuai dengan bahasa sehari-hari		✓		

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana		✓		
2.	Membantu siswa mencari informasi secara mandiri		✓		
3.	Mempermudah pembelajaran		✓		

D. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Gambar jelas	✓			
2.	Gambar menarik	✓			
3.	Ukuran gambar dan dialog seimbang		✓		
4.	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca		✓		

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	KL	L	TL
1.	Memotivasi siswa untuk belajar	✓			
2.	Media pembelajaran mampu menarik minat siswa			✓	
3.	Media pembelajaran membuat materi mudah untuk dipahami			✓	

Kritik/saran

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



LEMBAR PENILAIAN SISWA
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA

Nama : Binti Munzayanatul - K
Kelas : VIII A
Sekolah : MASAPU

Petunjuk pengisian:

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan komik.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa, penyajian, tampilan visual dan desain pembelajaran.
3. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala dengan kriteria sebagai berikut:

SL = Sangat Layak KL = Kurang Layak
L = Layak TL = Tidak Layak

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi	√			
2.	Keberanian istilah dan konsep		√		

4. Berikan kritik dan saran pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaannya mengisi lembar penilaian ini.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi dalam komik mudah dipahami		✓		
2.	Materi disajikan dengan jelas		✓		
3.	Materi sesuai dengan kemampuan siswa		✓		
4.	Materi disajikan secara urut		✓		
5.	Menambah pengetahuan siswa	✓			

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
3.	Bahasa sesuai dengan bahasa sehari-hari		✓		

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana		✓		
2.	Membantu siswa mencari informasi secara mandiri		✓		
3.	Mempermudah pembelajaran		✓		

D. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	L	KL	TL
1.	Gambar jelas	✓			
2.	Gambar menarik	✓			
3.	Ukuran gambar dan dialog seimbang	✓			
4.	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	✓			

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		SL	KL	L	TL
1.	Memotivasi siswa untuk belajar			✓	
2.	Media pembelajaran mampu menarik minat siswa			✓	
3.	Media pembelajaran membuat materi mudah untuk dipahami			✓	

Kritik/ saran

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



DAFTAR NILAI SISWA DALAM UJI COBA KOMIK MATEMATIKA

No.	Nama	Review 1	Review 2
1.	Abenda Zaki Bakhtiar	60	70
2.	Achdan Azizi Mustofa	90	100
3.	Adhana Afiful .Q	90	100
4.	Adinda Nurlaili Maulidya	90	80
5.	Ahmad Farhani Abdillah	60	70
6.	Annisa Rahmania	70	70
7.	Avicena Hilmi Mutohari	90	80
8.	Ayub Bektu Nugroho	100	80
9.	Binti Munzayanatul K	80	80
10.	Dani Candra Pradana	60	70
11.	Depri Aryansyah Perkasa	70	70
12.	Dimas Permana Putra	70	70
13.	Eka Septiana Rizky Mudarokah	100	70
14.	Farima Nur Afi Nadhifa	80	70
15.	Febrina Anggita Putri	100	70
16.	Garnis Tiffani Wahidatul K	70	80
17.	Hamida Naqiyayyatul Muna	70	90
18.	Havisto Andalas	60	60
19.	Juvarul Mahesa Adha	80	70
20.	Muhammad Abdul Azis	90	90
21.	Muhammad Choirul Anam	100	100
22.	Muhammad Fahmi Nur Hidayat	90	80
23.	Sofiatul Rizqi Awaliyah	90	70
24.	Sulthon Bayunurmansyah	100	80
25.	Susi Astuti	100	70

26.	Syahrul Muzammil	70	70
27.	Tarisa Evelina	70	70
28.	Tiara Zarotul Anja	80	80
29.	Zhaky Muadzin Aslandi	80	80



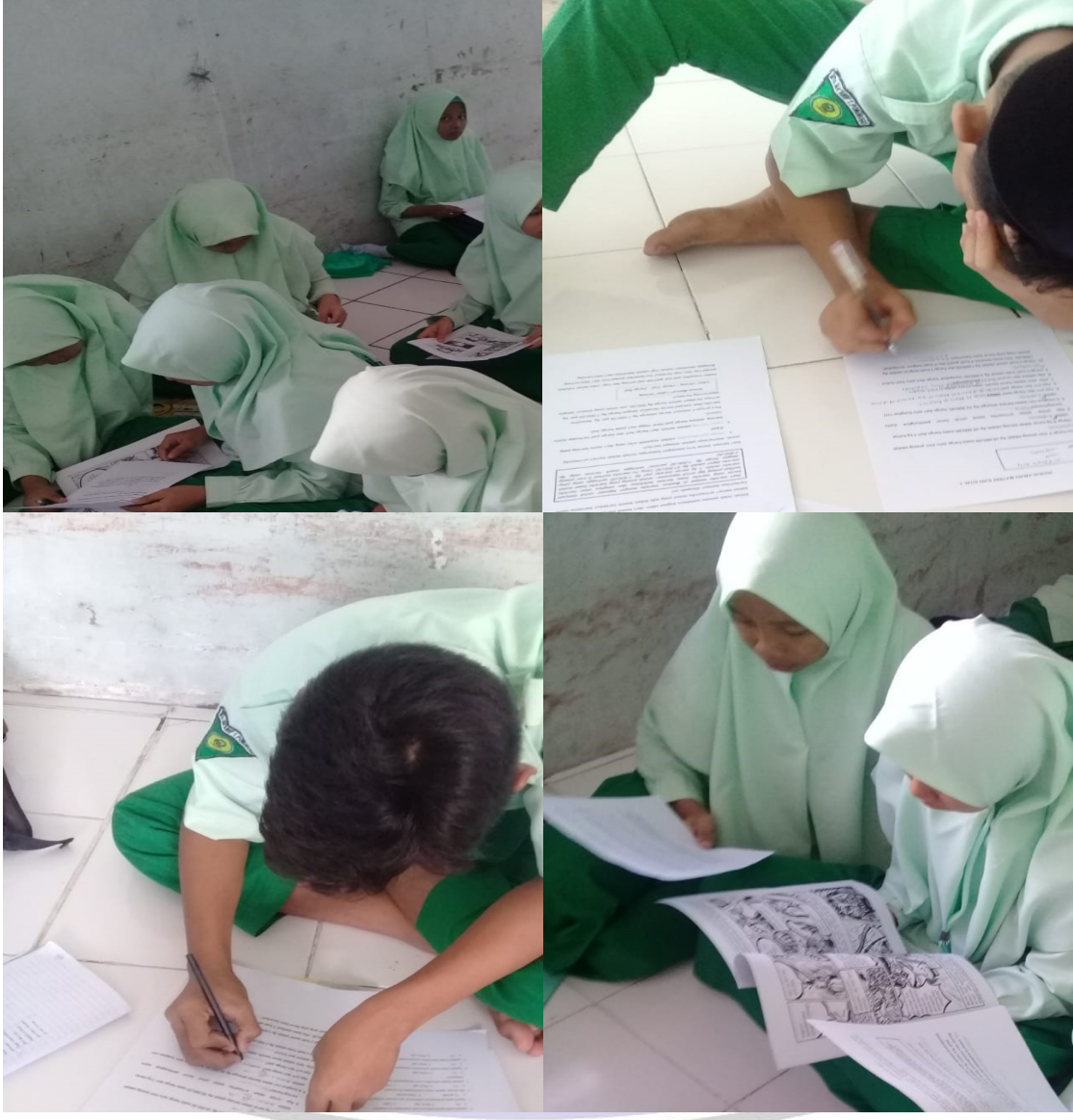


LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI

- a. **Dokumentasi Pengambilan Data**
- b. **Daftar Hadir Siswa**

DOKUMENTASI PENGAMBILAN DATA



DAFTAR HADIR SISWA
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL

No.	Nama	Kelas	TTD
1.	Abenda Zaki Bakhtiar	VIII A	
2.	Achdan Azizi Mustofa	VIII A	
3.	Adhana Afiful	VIII A	
4.	Adinda Nurlaili Maulidya	VIII A	
5.	Ahmad Farhani Abdillah	VIII A	
6.	Annisa Rahmania	VIII A	
7.	Avicena Hilmi Mutohari	VIII A	
8.	Ayub Bektu Nugroho	VIII A	
9.	Binti Munzayanatul K	VIII A	
10.	Dani Candra Pradana	VIII A	
11.	Depri Aryansyah Perkasa	VIII A	
12.	Dimas Permana Putra	VIII A	
13.	Eka Septiana Rizky Mu'arokah	VIII A	
14.	Farima Nur Afi Nadhifa	VIII A	
15.	Febrina Anggita Putri	VIII A	
16.	Garnis Tiffani Wahidatul K	VIII A	
17.	Hamida Naqiyyatul Muna	VIII A	
18.	Havisto Andalas	VIII A	
19.	Juvarul Mahesa Adha	VIII A	
20.	Muhammad Abdul Azis	VIII A	
21.	Muhammad Choirul Anam	VIII A	
22.	Muhammad Fahmi Nur Hidayat	VIII A	
23.	Sofiatul Rizqi Awaliyah	VIII A	
24.	Sulthon Bayunurmansyah	VIII A	
25.	Susi Astuti	VIII A	

26.	Syahrul Muzammil	VIII A	AR
27.	Tarisa Evelina	VIII A	Bulha
28.	Tiara Zarotul Anja	VIII A	J
29.	Zhaky Muadzlin Aslandi	VIII A	Sty

