



Lampiran 1

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi :
Evaluator :
Profesi :

PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai baik, dengan kriteria terlampir.
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1,2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A.	Rekayasa Perangkat Lunak				
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				
3	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)				
4	Operasional multimedia pembelajaran				
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)				
B.	Komunikasi Visual				

6	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)				
7	Navigasi dalam pengoperasian media				
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)				
9	Visual (layout design, typography, warna)				

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran Game Edukasi “Quick Count Math” ini, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Evaluator

.....

NIP.

Lampiran 2

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH
AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
A.	Rekayasa Perangkat Lunak		
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	a. Perawatan tidak membutuhkan perawatan yang khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya yang tinggi, perawatan tidak membutuhkan spesialis/tenaga ahli	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	a. Program mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	a. Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media, hardware dan software yang support dengan komputer mudah didapat, apabila menggunakan player khusus mudah ditemukan	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Operasional multimedia pembelajaran	a. Tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh)	a. Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	3

	program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	b. Sebagai program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
B.	Komunikasi Visual		
6	Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	a. Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa, media dapat membantu siswa menerima materi dengan baik	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
7	Navigasi dalam pengoperasian media	a. Disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi.	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
8	<i>Audio</i> (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)	a. Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan, <i>sound effect</i> dan <i>backsound</i> tidak mengganggu pemahaman siswa	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
9	<i>Visual</i> (<i>layout design</i> , <i>typography</i> , warna)	a. Aspek visual <ul style="list-style-type: none"> - Penempatan judul, subjudul dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemahaman. - Ukuran tulisan, gambar, dan animasi tiap halaman sesuai. 	3

		- Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan gambar	
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1



Lampiran 3

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH AHLI MATERI

Tanggal Evaluasi :

Evaluator :

Profesi :

PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai baik, dengan kriteria terlampir.
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1,2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A.	Desain Pembelajaran				
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar				
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan				
3	Kontekstualitas				
4	Kedalaman dan kelengkapan materi				
5	Kemudahan materi untuk dipahami				
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas				
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan Latihan				
8	Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan				
9	Materi pelajaran bisa direview ulang				

10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				
----	---	--	--	--	--

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran *game edukasi "quick count math"* ini, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Evaluator

NIP.

Lampiran 4

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH
AHLI MATERI**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
A.	Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua indikator pembelajaran	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	a. Materi cocok, tepat dan lebih baik disajikan dengan media berbentuk game	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	Kontekstual	a. Menghubungkan materi dengan metode ilmiah, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Kedalaman dan kelengkapan materi	a. Materi tidak hanya yang tercantum di buku teks pelajaran, kesesuaian materi dengan konsep, materi dapat menambah wawasan pengetahuan dan materi yang diberikan lengkap	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	Kemudahan materi untuk dipahami	a. Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan konsep materi, penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman, menggunakan bahasa yang baku dan komunikatif	3

		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	a. Materi disampaikan secara runtut, sistematis, alur logika jelas disertai instruksi alur materi yang jelas	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan Latihan	a. Uraian jelas menggunakan bahasa baku dan komunikatif, contoh jelas dan dapat dipahami oleh siswa serta kesesuaian tampilan tulisan pada latihan untuk evaluasi	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
8	Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	a. Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan	3
		b. Jumlah latihan soal setengah dari jumlah materi yang disajikan	2
		c. Jumlah latihan soal kurang dari setengah jumlah materi yang disajikan	1
9	Materi pelajaran bisa direview ulang	a. Materi pelajaran dapat dipelajari berulang-ulang dan sesuai dengan keinginan penggunaan	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	a. Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game	3
		b. Siswa biasa saja mengikuti pembelajaran menggunakan game	2
		c. Siswa bosan dalam pembelajaran menggunakan game	1

Lampiran 5

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN Game Edukasi “Quick Count Math”

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (\checkmark) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media	5	4	1		44
2	Kemudahan dalam memulai media	3	6	1		42
3	Kesesuaian jenis huruf dan angka dalam media	6	3	1		45
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	5	4	1		44
5	Bahasa angka yang digunakan dalam media	3	5	2		41
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	5	5	0		45
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	2	8	0		42
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	3	7	0		43
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5	5	0		45
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	4	6	0		44
11	Kemenaarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media	5	4	1		44

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,
Siswa kelas VII



Lampiran 6

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN Game Edukasi “Quick Count Math”

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

3. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					
2	Ketepatan judul media dengan materi					
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
5	Bahasa yang digunakan dalam media					
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media					
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
12	Ketepatan pengembangan media Game Edukasi “Quick Count Math” pada materi operasi bilangan bulat					

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

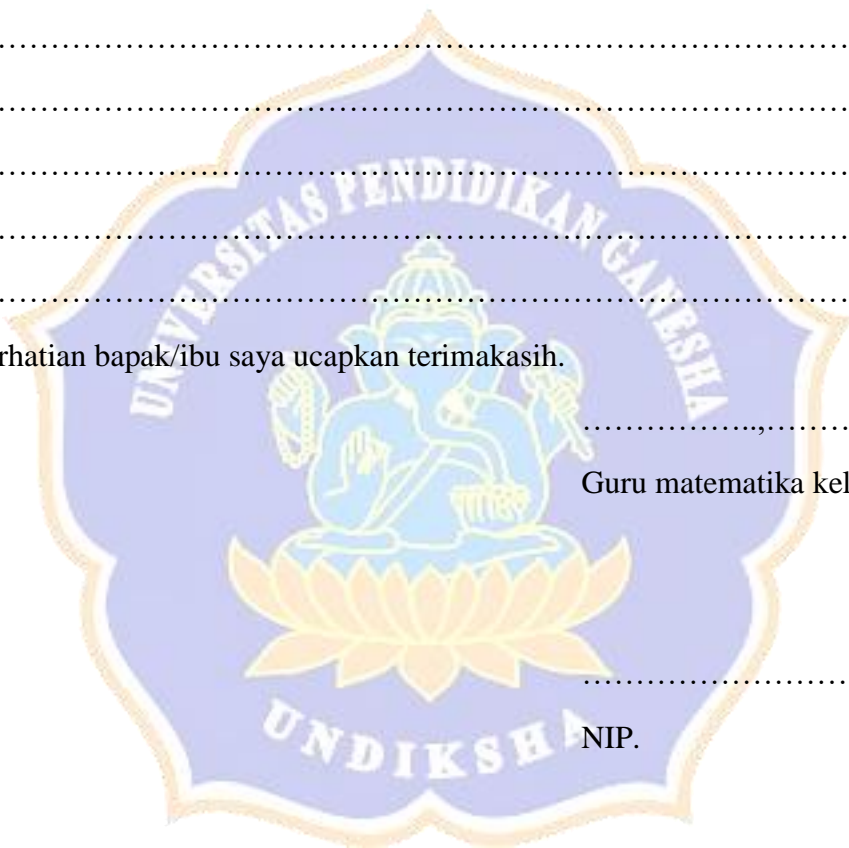
.....

.....

.....

Atas perhatian bapak/ibu saya ucapkan terimakasih.

Guru matematika kelas VII



NIP.

Lampiran 7

HASIL PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH AHLI PERANGKAT

PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata- rata Skor
A. Aspek Perangkat Lunak				
1	Maintabel (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	3	3	3
2	Usable (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	2	3	2,5
3	Compatible (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	3	3	3
4	Operasional multimedia pembelajaran	3	2	2,5
5	Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	3	3	3
B. Komunikasi Visual				

6	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)	2	2	2
7	Navigasi dalam pengoperasian media	2	3	2.5
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	3	3	3
9	Visual (layout design, typography, warna)	2	3	2,5
Total Skor		23	25	24.0
Rata-rata Skor		2.5	2.7	2.6
Kriteria		Layak		



Lampiran 8

HASIL PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI “*QUICK COUNT MATH*” OLEH AHLI MATERI

No	Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata-rata Skor
A. Desain Pembelajaran				
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	3	3	3
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	3	3	3
3	Kontekstualitas	2	2	2
4	Kedalaman dan kelengkapan materi	2	3	2.5
5	Kemudahan materi untuk dipahami	3	3	3
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	3	3	3
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan	3	3	3
8	Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	3	3	3
9	Materi pelajaran bisa di-review ulang	3	3	3
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	3	3	3

Total Skor	28	29	28.5
Rata-rata Skor	2.8	2.9	2.85
Kriteria	Layak		



Lampiran 9

**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUKASI “QUICK COUNT MATH”**

Responden	No butir soal										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
P1	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5
P2	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	5
P3	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4
P4	4	5	3	5	4	4	5	4	5	4	4
P5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5
P6	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	3
P7	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	5
P8	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4
P9	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4
P10	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5
Rata-rata skor tiap butir soal	4.4	4.2	4.5	4.4	4.1	4.5	4.2	4.3	4.5	4.4	4.4
Rata-rata Skor									4.35		
Kriteria									Sangat tinggi		

Lampiran 10

**REKAPITULASI ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUKASI “QUICK COUNT MATH”**

No	Pernyataan	Skor
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk	5
2	Ketepatan judul media dengan materi	5
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	5
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media	4
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	5
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media	5
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	5
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media	5
12	Ketepatan pengembangan media game edukasi “ <i>Quick Count Math</i> ” untuk materi satuan panjang.	4
Jumlah		56
Rata-rata		4.66

Lampiran 11**SOAL UJI COBA**

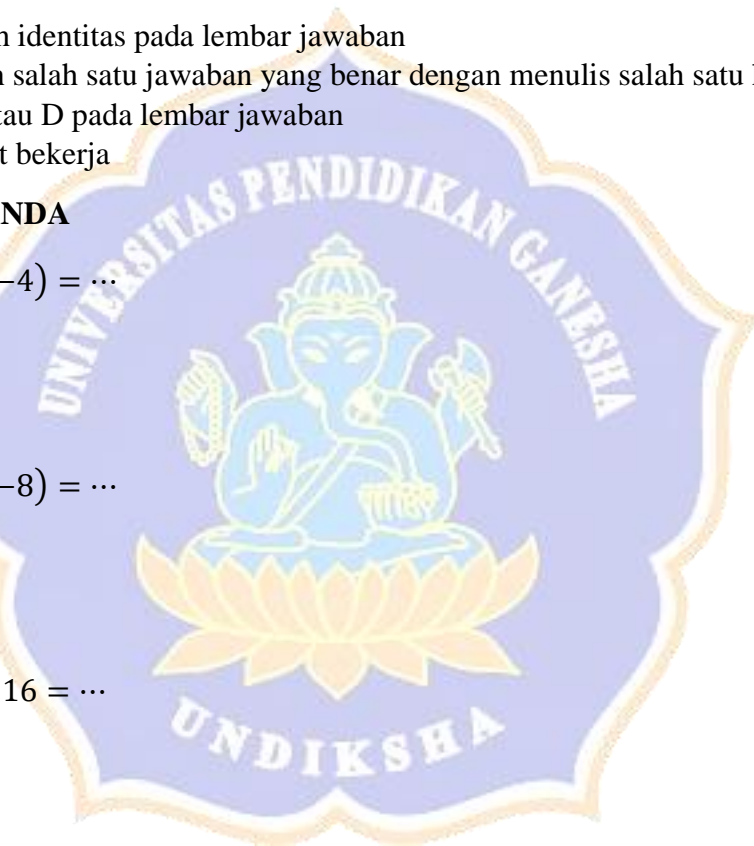
Materi Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Materi : Operasi Bilangan Bulat
Alokasi Waktu : 45 menit

Petunjuk pengerjaan soal

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan menulis salah satu huruf A, B, C, atau D pada lembar jawaban
3. Selamat bekerja

PILIHAN GANDA

1. $12 - (-4) = \dots$
 - A. 8
 - B. -8
 - C. 16
 - D. -16
2. $20 + (-8) = \dots$
 - A. 12
 - B. -28
 - C. -12
 - D. 28
3. $-24 + 16 = \dots$
 - A. -40
 - B. 8
 - C. -8
 - D. 40
4. $-12 + (-28) = \dots$
 - A. 16
 - B. 40
 - C. -16
 - D. -40
5. $-36 - (-13) = \dots$
 - A. 49
 - B. -23
 - C. 23
 - D. -49
6. $19 + (-3) - (-12) = \dots$



- A. 34
B. -28
C. 28
D. 4
7. $-4 + 12 + -2 - (-9) = \dots$
A. 15
B. -3
C. 20
D. -16
8. $17 - ((-2) + 12) = \dots$
A. 31
B. 27
C. 3
D. 7
9. $26 + (-23) - (-5) - 10 = \dots$
A. 2
B. 18
C. -2
D. -12
10. $-12 + 6 - (-5) + ((-11) - (4)) = \dots$
A. -14
B. -16
C. 38
D. 17



Lampiran 12

REKAPITULASI HASIL TES SISWA
UNTUK MATERI OPERASI BILANGAN BULAT

No	Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	P1	80	Tuntas
2	P2	100	Tuntas
3	P3	90	Tuntas
4	P4	70	Tidak Tuntas
5	P5	90	Tuntas
6	P6	90	Tuntas
7	P7	50	Tuntas
8	P8	90	Tuntas
9	P9	90	Tuntas
10	P10	70	Tuntas
Nilai Tertinggi			100
Nilai Terendah			50
Rata – rata			8,2
Presentase Tuntas			90%

Lampiran 13

DOKUMENTASI PENELITIAN



Lampiran 14**SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI SEKOLAH**

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA**
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SMP NEGERI 5 MELAYA
Alamat : Desa Ekasari, Kec. Melaya, Kab. Jembrana THP. 08113944408, Kode POS. 82252
Email : smpn5melaya@yahoo.com Hp. 08113944408, Kode Pos. 82252

SURAT KETERANGAN
Nomor : 205 /420/SMPN.5/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 5 Melaya, Desa Ekasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali menerangkan bahwa:

N a m a : Agustinus I Made Heri Febiyanto
NIM : 1713011088
Program Studi : Pendidikan Matematika

Memang benar nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian pada SMP Negeri 5 Melaya.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Melaya, 17 Desember 2021
Kepala SMP Negeri 5 Melaya

AGUSTINUS SUDARYANTO, S. Pd
NIP. 19470711 199103 1 016

