

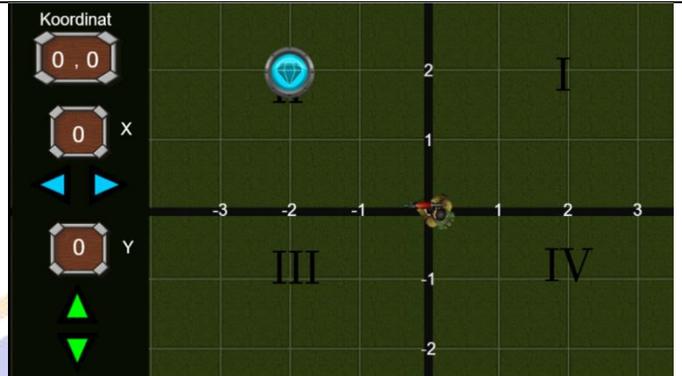


LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Pengembangan Media

No	Keterangan	gambar
1	<p>Tombol pada Tampilan Menu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mulai • Info • Keluar 	
2	<p>Tampilan Menu Level:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Level 1 • Level 2 • Soal (diarahkan ke quizziz) • Tombil Kembali 	
3	<p>Tampilan Info:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profil Pengembang • Materi • Tombol Kembali 	
4	<p>Tampilan Level 1</p> <p>Level ini berlatar pada tempat yang masih asri</p>	

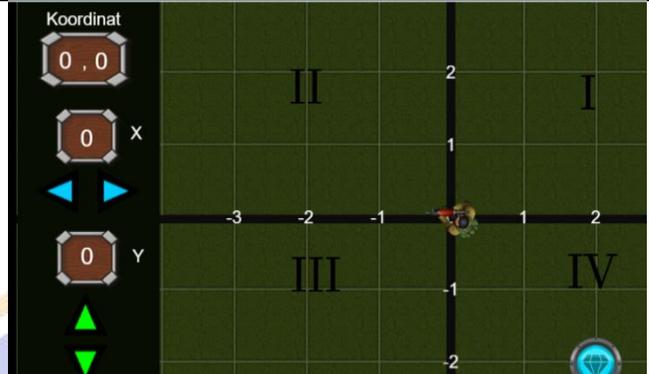
dimana serangan monster masih Awal di mulai siswa harus mampu menghentikan setiap monster yang ingin masuk ke kota dengan meletakkan senjata pada setiap titik koordinat yang akan muncul saat siswa menekan senjata pada level 1 titik berada pada kuadran I



5

Tampilan Level 2

Level ini berlatar pada tempat sudah tandus akibat serangan monster sama seperti level 1 siswa harus mampu menghentikan setiap monster yang ingin masuk ke kota dengan meletakkan senjata pada setiap titik koordinat namun titik dan jalan yang di lalui monster lebih banyak pada level 2 titik berada di semua kuadran kuadran



6	Tampilan Quizizz Pada Quizizz terdapat 10 soal yang di acak pengurutannya	
---	--	--



Lampiran 2 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Dan Guru

1. Respon Siswa

No Pernyataan	Kode Siswa												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4
2	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4
3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4
5	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4
6	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4
7	3	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5
8	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
9	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
10	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	3
Total Skor	41	42	44	45	43	44	45	45	43	43	43	43	42
Rata-rata skor	4.1	4.2	4.4	4.5	4.3	4.4	4.5	4.5	4.3	4.3	4.3	4.3	4.2
total rata-rata skor	56.3												
Rata-rata	43.30769231												

2. Respon Guru

No Pernyataan	Kode Guru		
	A	B	C
1	4	5	3
2	5	5	5
3	5	4	4
4	4	4	5
5	4	4	4
6	4	5	4
7	3	4	3
8	5	5	5
9	5	5	5
10	5	5	4
Total Skor	44	46	42
Rata-rata skor	4.4	4.6	4.2
total rata-rata skor	132		
Rata-rata	4.4		

Lampiran 3 Ahli Media

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pokok Bahasan Koordinat Kartesius Untuk Siswa Kelas VII SMP
Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susut
Peneliti : I Wayan Dika Juniarta
NIM : 1713011062
Evaluator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd. M.Pd
Tanggal : 5 September 2023

Instrumen Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai Ahli Media pada produk pengembangan berupa game edukasi pada pokok bahasan kordinat kartesius kelas VIII SMP. Masukan, kritik, penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

A. Tujuan

1. Evaluasi mencakup tampilan media dari segi warna, penggunaan font, gambar pada media pembelajaran.
2. Berikan tanda (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran ini. Keterangan:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
3. Mohon dibelikan tanda tangan pada akhir angket

B. Daftar Pertanyaan terkait Aspek Media

Kriteria Penelitian	Penilaian		
	1	2	3
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)			
Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisensikan pembelajaran			✓

Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)			
Kemudahan navigasi			✓
Tampilan yang dapat ditebak			✓
Kualitas dari tampilan fitur bantuan			✓
Aksebilitas (<i>accessibility</i>)			
Kemudahan dalam mengakses			✓
Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar			✓
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)			
Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.		✓	
Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)			
Taat pada spesifikasi standar internasional			✓

C. Komentor/Saran

Jika Bapak/Ibu memiliki komentar atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kotak dibawah ini. Atas Kesediaannya Bapak/Ibumengisi instrument inisaya ucapkan terima kasih.

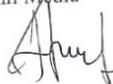
- Buatlah level pada game 1 dan 2
- Ganti warna judul game

D. Kesimpulan

- Dapat digunakan setelah direvisi

Singaraja, 5 September 2023

Ahli Media


(Ketut Aneta Pradnyani, S.Pd.M.Pd)

Lampiran 4 Ahli Materi 1

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pokok Bahasan Koordinat Kartesius Untuk Siswa Kelas Viii Smp
Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susut
Peneliti : I Wayan Dika Juniarta
NIM : 1713011062
Evaluator : I Nyoman Pundayana, spd, msc
Tanggal : 05 September 2023

Instrumen Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai Ahli Materi pada produk pengembangan berupa game edukasi pada pokok bahasan kordinat kartesius kelas VIII SMP. Masukan, kritik, penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk pengembangan ini. Schubung dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

A. Petunjuk

1. Evaluasi mencakup Kualitas Isi/Materi, Tujuan pembelajaran.
2. Berikan tanda (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek pengamatan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran ini. Keterangan:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

B. Daftar Pertanyaan terkait Aspek Media

Kriteria Penelitian	Penilaian		
	1	2	3
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)			
Ketelitian Materi		✓	
Ketepatan Materi		✓	
Keteraturan dalam penyajian materi		✓	
Ketepatan dalam tingkatan detai materi		✓	
Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)			
Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓

Sesuai dengan aktivitas pembelajaran				✓
Sesua dengan penilaian dalam pembelajaran				✓
Sesuai dengan karakteristik siswa				✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)				
Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda			✓	
Motivasi (<i>Motivation</i>)				
Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar				✓
Skor Total Ahli Materi 1	25			
Rata-Rata Skor	2,5			

C. Komentor/Saran

Jika Bapak/Ibu memiliki komentar atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kotak dibawah ini. Atas Kesediaannya Bapak/Ibumengisi instrument inisaya ucapkan terima kasih.

Perbaiki cara input koordinat pada game level 2.

D. Kesimpulan

Bisa digunakan sebagai direvisi.

Singaraja,

Ahli Materi



I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

Lampiran 5 Ahli Materi 2

Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓
Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			✓
Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran			✓
Sesuai dengan karakteristik siswa			✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)			
Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda		✓	
Motivasi (<i>Motivation</i>)			
Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar			✓
Skor Total Ahli Materi 1		2,8	
Rata-Rata Skor		2,8	

C. Komentar/Saran

Jika Bapak/Ibu memiliki komentar atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kotak dibawah ini. Atas Kesediaannya Bapak/Ibumengisi instrument inisaya ucapkan terima kasih.

Media yang digunakan sudah cukup baik namun penyempurnaan di bagian gambar koordinat kartesius

D. Kesimpulan

Sulaha 3/3/2023

Ahli Materi


(Desak Ayu Rumianti)
NIP 196607271989021002

Lampiran 6 Hasil Tes Siswa

No	Kode Siswa	Skor
1	A	100
2	B	80
3	C	90
4	D	100
5	E	90
6	F	80
7	G	100
8	H	100
9	I	80
10	J	90
11	K	80
12	L	80
13	M	100
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		80
KKM = 75		
Ketuntasan		100%

Lampiran 7 Soal Pada Quizziz

11/8/23, 9:30 PM

SOAL MTK KLS 8 KOORDINAT KARTESIUS

QUIZZ

NAME : _____

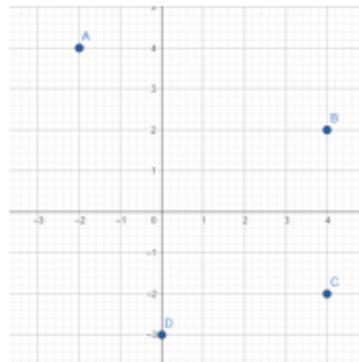
CLASS : _____

SOAL MTK KLS 8 KOORDINAT KARTESIUS

DATE : _____

10 Questions

1.



Perhatikan gambar di bawah ini!

titik apakah yang memiliki jarak 4 satuan terhadap sumbu x dan 2 satuan terhadap sumbu y

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> A titik C | <input type="checkbox"/> B titik D |
| <input type="checkbox"/> C titik A | <input type="checkbox"/> D titik B |

2. Titik yang terletak pada kuadran I adalah...

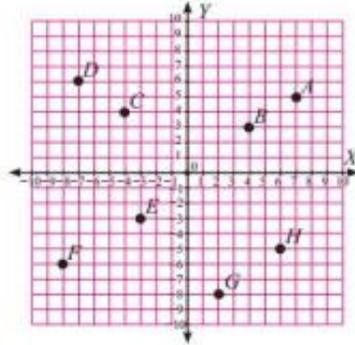
- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> A (2, -5) | <input type="checkbox"/> B (-2, 5) |
| <input type="checkbox"/> C (2, 5) | <input type="checkbox"/> D (-5, 2) |

3. Sebuah titik memiliki absis sama dengan 3 dan ordinat sama dengan -9. Koordinat titik tersebut adalah...

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> A (3, 9) | <input type="checkbox"/> B (3, -9) |
| <input type="checkbox"/> C (-9, 3) | <input type="checkbox"/> D (9, 3) |



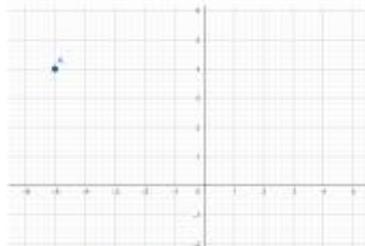
9.



Koordinat titik F adalah

 A (-8, -6) B (8, -6) C (8, 6) D (6, -8)

10.



Koordinat titik A adalah

 A (4,5) B (-5,4) C (4,-5) D (5,4)

Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA



SMP NEGERI 1 SUSUT
Alamat : Jalan Sahadewa Sulahan, Susut. Kode Pos : 80661
Tlp. 0366-5501160 – E-mail : smpn1susut@yahoo.co.id
<https://www.smpnegeri1susut.sch.id/>

SURAT KETERANGAN NO. 422/ 264 /SMPN. 1 SUSUT

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : I Wayan Sudita, S.Pd., M.Pd.
NIP. : 198404242009021003
Pangkat/Gol. : Pembina TK, I IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Susut

Menyatakan bahwa

Nama : I Wayan Dika Juniarta
Nim : 1713011062
Prodi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam
Perguruan tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMP Negeri 1 Susut untuk penyusunan skripsi/ Tugas akhir mulai dari tanggal 9 September - 17 September 2023.

Demikian surat Pernyataan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pada Tanggal, 8 Nopember 2023
Ditandatangani secara elektronik oleh:
Kepala SMP Negeri 1 Susut

I Wayan Sudita, S.Pd., M.Pd
NIP. 198404242009021003



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR



Lampiran 9 Absensi Siswa

ABSENSI SISWA SMP N 1 SUSUT DALAM PENGAPLIKASIAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA POKOK BAHASAN
KOORDINAT KARTESIUS UNTUK SISWA KELAS VIII
2023

NO	NAMA	TTD
1	Ni Komang Erna Paramita -084851277157	1.
2	Ni Putu Gita Suari 081296937874.	2.
3	Sang Ayu Made Arisintzi 087766996312	3.
4	Wl Komang Piska Dian Antari 087863401941	
5	Ni Luh Pwidyaringsih - 081246269004	
6	Ni Ketut Yulia Citra Lesburi. 082145818139	
7	Ni Luh Dea Puspa wati. 087795394239	8.
8	Ni Kdk Dwi Gelandari. 081997835886	
9	Sang kempyung Dharmca Putra:085292933075	10.
10	Putu Eka Arta Wiguna:085792350720	11.
11	Komang Caca Adi Wiguna:083871741079	12.
12	Made Risti ananta wiguna:085738456396	13.
13	Put Agatha Satria Wibawa:081353057415	15.
14		16.
15		17.
16		18.

UNDIKSHA

Lampiran 10 Dokumentasi



