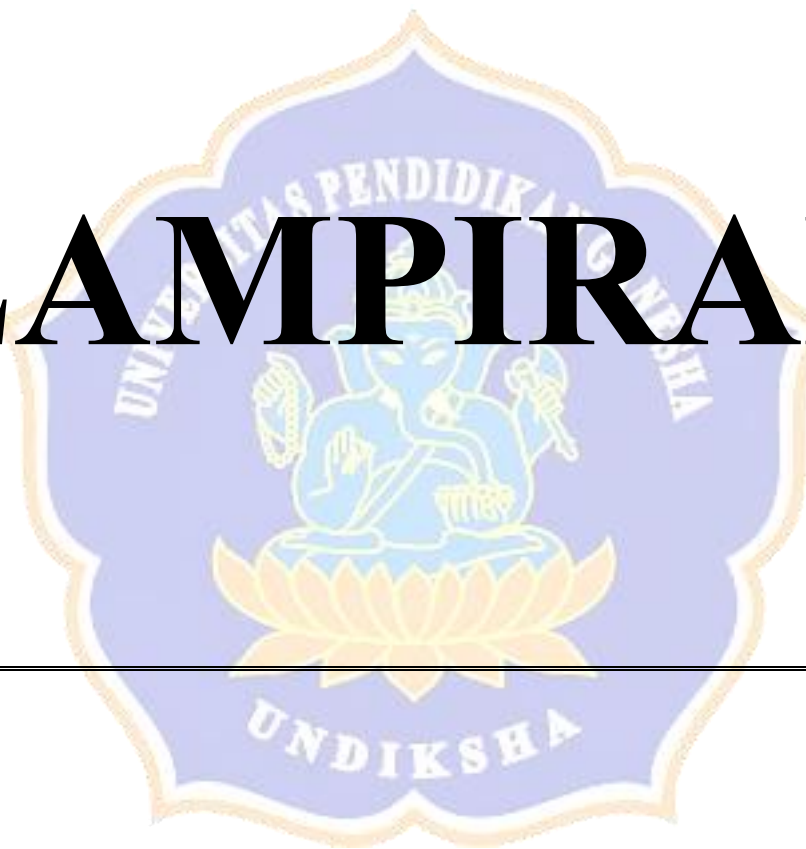

LAMPIRAN



Lampiran 1. Skenario *Game* Edukasi

SKENARIO GAME EDUKASI

PENGUKURAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

- Judul** : Smart Kitchen
- Jenis Permainan** : *Drag and Drop*
- Konten Game** : Pengukuran Panjang dan Massa
- Jumlah Level** : 4 (empat)
- Capaian Pembelajaran** : Fase B

1. Peserta didik dapat mengukur panjang dan massa menggunakan satuan baku.
2. Peserta didik dapat menentukan hubungan antar satuan baku.

A. *LAYOUT* 1

Layout 1 adalah tampilan awal ketika *game* baru dibuka. Pada *layout* ini terdapat opsi pilihan “Main” dan “Petunjuk”.

TAMPILAN	KETERANGAN
Main :	Ketika pemain memilih tombol “Main” maka akan diarahkan pada berbagai tingkat level. Level akan menggunakan sistem <i>unlock</i> level.

	Untuk mencapai level lebih tinggi, pemain diharuskan menyelesaikan 1 level terlebih dahulu.
Petunjuk :	Ketika pemain memilih tombol “Petunjuk” maka akan diarahkan pada petunjuk permainan dan aturan yang harus diikuti. Pemain dapat membaca petunjuk secara berulang.

B. LAYOUT 2 : Main

Terdapat 4 level dalam *game* sesuai dengan capaian pembelajaran :

LEVEL	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Level 1	Peserta didik dapat mengukur panjang menggunakan satuan baku.
Level 2	Peserta didik dapat mengukur massa menggunakan satuan baku.
Level 3	Peserta didik dapat menentukan hubungan antar satuan baku massa.
Level 4	Peserta didik dapat menentukan hubungan antar satuan baku panjang.

Adapun Penjelasan dari setiap level disajikan pada tabel berikut.

Level	TUJUAN LEVEL	KETERANGAN	WAKTU	STATUS KETIKA MENANG	GAME OVER
1	Pemain harus ngumpulkan skor sebanyak 50 dalam waktu 3 menit	Setiap berhasil menjawab 1 soal maka	Pada awal permainan, pemain	Pemain dinyatakan menang jika berhasil	<i>Game Over</i> terjadi apabila pemain

	<p>dengan cara menjawab pertanyaan yang disediakan dalam item. Setiap item memiliki pertanyaan yang berbeda terkait dengan mengurutkan satuan dan ukuran satuan panjang. Ketika berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan bertambah 10 (+10).</p>	<p>“Skor” akan bertambah 10 (+10).</p> <p>Soal 1 Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 3 secara acak.</p> <p>Soal 2 Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 5 secara acak.</p> <p>Soal 3 Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan</p>	<p>akan diberikan waktu selama 3 menit. Waktu akan terhitung mundur dan ketika waktu menunjukkan “00:00” maka permainan dinyatakan selesai. Apabila pemain dapat mengumpulkan skor sebanyak 50 sebelum waktu habis maka level akan dinyatakan tuntas.</p>	<p>mengumpulkan 50 skor dari 5 pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar. Jika pemain berhasil maka akan muncul “<i>Reward of Praise</i>” yang disampaikan secara verbal dan tekstual melalui suatu bentuk pujian atau sanjungan.</p>	<p>tidak bisa mengumpulkan 50 skor dalam waktu yang telah ditentukan.</p>
--	---	---	---	---	---

		<p>massa sebanyak 7 secara acak.</p> <p>Soal 4 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran panjang 3 objek benda.</p> <p>Soal 5 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran panjang 5 objek benda.</p>			
2	Pemain harus ngumpulkan skor sebanyak 50 dalam waktu 4 menit dengan cara menjawab pertanyaan yang disediakan dalam item. Setiap item memiliki pertanyaan yang	<p>Setiap berhasil menjawab 1 soal maka “Skor” akan bertambah 10 (+10).</p> <p>Soal 1</p>	Pada awal permainan, pemain akan diberikan waktu selama 4 menit. Waktu akan	Pemain dinyatakan menang jika berhasil mengumpulkan 50 skor dari 5 pertanyaan yang berhasil dijawab	<i>Game Over</i> terjadi apabila pemain tidak bisa mengumpulkan 50 skor dalam waktu

	<p>berbeda terkait dengan mengurutkan satuan dan pengukuran satuan massa. Ketika berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan bertambah 10 (+10).</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 3 secara acak.</p> <p>Soal 2 Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 5 secara acak.</p> <p>Soal 3 Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 7 secara acak.</p> <p>Soal 4</p>	<p>terhitung mundur dan ketika waktu menunjukkan “00:00” maka permainan dinyatakan selesai.</p> <p>Apabila pemain dapat mengumpulkan skor sebanyak 50 sebelum waktu habis maka level akan dinyatakan tuntas.</p>	<p>dengan benar. Jika pemain berhasil maka akan muncul “<i>Reward of Praise</i>” yang disampaikan secara verbal dan bentuk pujian atau sanjungan.</p>	<p>yang telah ditentukan.</p>
--	--	---	--	---	-------------------------------

		<p>Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran massa dari 3 objek benda.</p> <p>Soal 5 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran massa dari 5 objek benda.</p>			
3	<p>Pemain harus ngumpulkan skor sebanyak 50 dalam waktu 5 menit dengan cara menjawab pertanyaan yang disediakan dalam item. Setiap item memiliki pertanyaan yang berbeda terkait dengan menjumlahkan satuan massa yang berbeda. Ketika berhasil menjawab</p>	<p>Setiap berhasil menjawab 1 soal maka “Skor” akan bertambah 10 (+10).</p> <p>Soal 1 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pamain akan diberikan</p>	<p>Pada awal permainan, pemain akan diberikan waktu selama 5 menit. Waktu akan terhitung mundur dan ketika waktu menunjukan</p>	<p>Pemain dinyatakan menang jika berhasil mengumpulkan 50 skor dari 5 pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar. Jika pemain berhasil maka akan muncul</p>	<p><i>Game Over</i> terjadi apabila pemain tidak bisa mengumpulkan 50 skor dalam waktu yang telah ditentukan.</p>

	<p>pertanyaan maka skor akan bertambah 10 (+10).</p>	<p>soal meracik ramuan. yang harus memasukan 2 bahan yang berbeda satuan massa.</p> <p>Soal 2 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal meracik ramuan. yang harus memasukan 3 bahan yang berbeda satuan massa.</p> <p>Soal 3 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal meracik ramuan. yang harus memasukan</p>	<p>“00:00” maka permainan dinyatakan selesai.</p> <p>Apabila pemain dapat mengumpulkan skor sebanyak 50 sebelum waktu habis maka level akan dinyatakan tuntas.</p>	<p>“<i>Reward of Praise</i>” yang disampaikan secara verbal dan tekstual melalui suatu bentuk pujian atau sanjungan.</p>	
--	--	--	--	--	--

	<p>4 bahan yang berbeda satuan massa.</p> <p>Soal 4 Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan dimasukan jenis bahan yang berbeda satuan massa dan pemain harus menentukan massa total dari bahan-bahan tersebut.</p> <p>Soal 5 Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan dimasukan jenis bahan yang berbeda satuan massa dan pemain harus</p>		
--	---	--	--

		menentukan massa total dari bahan-bahan tersebut.			
4	Pemain harus ngumpulkan skor sebanyak 50 dalam waktu 6 menit dengan cara menjawab pertanyaan yang disediakan dalam item. Setiap item memiliki pertanyaan yang berbeda terkait dengan menjumlahkan satuan panjang yang berbeda. Ketika berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan bertambah 10 (+10).	Setiap berhasil menjawab 1 soal maka “Skor” akan bertambah 10 (+10). Soal 1 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> . Pemain akan diberikan soal membuat panah yang harus menyambungkan 2 bahan yang berbeda satuan panjang. Soal 2 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> .	Pada awal permainan, pemain akan diberikan waktu selama 6 menit. Waktu akan terhitung mundur dan ketika waktu menunjukkan “00:00” maka permainan dinyatakan selesai. Apabila pemain dapat mengumpulkan skor sebanyak 50	Pemain dinyatakan menang jika berhasil mengumpulkan 50 skor dari 5 pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar. Jika pemain berhasil maka akan muncul “ <i>Reward of Praise</i> ” yang disampaikan secara verbal dan tekstual melalui suatu bentuk pujian atau sanjungan.	<i>Game Over</i> terjadi apabila pemain tidak bisa mengumpulkan 50 skor dalam waktu yang telah ditentukan.

		<p>Pemain akan diberikan soal membuat panah yang harus menyambungkan 3 bahan yang berbeda satuan panjang.</p> <p>Soal 3 Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal membuat panah yang harus menyambungkan 4 bahan yang berbeda satuan panjang.</p> <p>Soal 4 Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan</p>	sebelum waktu habis maka level akan dinyatakan tuntas.		
--	--	--	--	--	--

		<p>menentukan panjang total dari objek yang diberikan.</p> <p>Soal 5</p> <p>Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan menentukan panjang total dari objek yang diberikan.</p>		
--	--	---	--	--



Lampiran 2. Kisi-kisi *Game* Edukasi

KISI-KISI GAME EDUKASI PENGUKURAN KELAS 4 SD

Konten *Game* : Pengukuran Panjang dan Massa

Jumlah Level : 4 (empat)

Capaian Pembelajaran : Fase B

1. Peserta didik dapat mengukur panjang dan massa menggunakan satuan baku.
2. Peserta didik dapat menentukan hubungan antar satuan baku.

LEVEL	CAPAIAN PEMBELAJARAN	RENTANG BILANGAN	NO SOAL	PERMASALAHAN
1	Peserta Didik dapat Mengukur Panjang Menggunakan Satuan Baku	$x < 100$	Soal 1	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 3 secara acak.
			Soal 2	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 5 secara acak.

			Soal 3	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 7 secara acak.
			Soal 4	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran panjang 3 objek benda.
			Soal 5	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran panjang 5 objek benda.
2	Peserta Didik dapat Mengukur Massa Menggunakan Satuan Baku	$100 < x \leq 200$	Soal 1	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 3 secara acak.
			Soal 2	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 5 secara acak.

			Soal 3	Berisikan soal dengan sistem <i>Drag and Drop</i> untuk menyusun satuan massa sebanyak 7 secara acak.
			Soal 4	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran massa dari 3 objek benda.
			Soal 5	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> untuk mengurutkan ukuran massa dari 5 objek benda.
3	Peserta Didik dapat Menentukan Hubungan antar Satuan Baku Massa	$200 < x \leq 300$	Soal 1	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> . Pemain akan diberikan soal meracik ramuan. yang harus memasukan 2 bahan yang berbeda satuan massa.

			<p>Soal 2</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal meracik ramuan. yang harus memasukan 3 bahan yang berbeda satuan massa.</p>
			<p>Soal 3</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal meracik ramuan. yang harus memasukan 4 bahan yang berbeda satuan massa.</p>
			<p>Soal 4</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan dimasukan 2 jenis bahan yang berbeda satuan massa dan pemain harus menentukan massa total dari bahan-bahan tersebut.</p>

			Soal 5	Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan dimasukan 3 jenis bahan yang berbeda satuan massa dan pemain harus menentukan massa total dari bahan-bahan tersebut.
4	Peserta Didik dapat Menentukan Hubungan antar Satuan Baku Panjang	$300 < x \leq 400$	Soal 1	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> . Pamain akan diberikan soal membuat panah. yang harus menyambungkan 2 bahan yang berbeda satuan panjang
			Soal 2	Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i> . Pamain akan diberikan soal membuat panah. yang harus menyambungkan 3 bahan yang berbeda satuan panjang.

			<p>Soal 3</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem <i>drag and drop</i>. Pemain akan diberikan soal membuat panah. yang harus menyambungkan 4 bahan yang berbeda satuan panjang.</p>
			<p>Soal 4</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan disambungkan 2 jenis bahan yang berbeda satuan panjang dan pemain harus menentukan panjang total dari bahan-bahan tersebut.</p>
			<p>Soal 5</p>	<p>Berisikan soal dengan sistem pilihan ganda. Pada soal akan diambungkan 3 jenis bahan yang berbeda satuan panjang dan pemain harus menentukan panjang total dari bahan-bahan tersebut.</p>

Lampiran 3. Angket Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
***HYPERMEDIA* PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal :

Evaluator :

Profesi :

A. PETUNJUK

- a. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli materi.
- b. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap *game* edukasi.
 - 1 : Sangat Tidak Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 3 : Kurang Setuju
 - 4 : Setuju
 - 5 : Sangat Setuju
- c. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai *game* edukasi ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
- d. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi tepat dan akurat					
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi telah sesuai dengan jenjang pendidikan.					
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi disajikan secara teratur dan mudah dipahami.					

B Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan aktivitas pembelajaran					
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan penilaian pembelajaran					
4	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan karakteristik siswa					
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dalam <i>game</i> edukasi dapat dijalankan dengan baik oleh siswa yang berbeda					
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa					

C. KOMENTAR DAN SARAN

Game dibuat lebih komunikatif sesuai dengan karakteristik siswa.

D. KESIMPULAN

Game edukasi ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja,
Evaluators,

.....
NIP.

Lampiran 4. Hasil Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
***HYPERMEDIA* PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal : Senin, 24 Juni 2024

Evaluator : I Putu Pasek Suryawan S,P.d., M.Pd

Profesi : Dosen Jurusan Matematika

E. PETUNJUK

- e. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli materi.
- f. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap *game* edukasi.
 - 1 : Sangat Tidak Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 3 : Kurang Setuju
 - 4 : Setuju
 - 5 : Sangat Setuju
- g. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai *game* edukasi ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
- h. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

F. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi tepat dan akurat					√
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi telah sesuai dengan jenjang pendidikan.				√	
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi disajikan secara teratur dan mudah dipahami.				√	

B Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan aktivitas pembelajaran				√	
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan penilaian pembelajaran					√
4	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan karakteristik siswa					√
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dalam <i>game</i> edukasi dapat dijalankan dengan baik oleh siswa yang berbeda				√	
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa					√

G. KOMENTAR DAN SARAN

Game dibuat lebih komunikatif sesuai dengan karakteristik siswa.

H. KESIMPULAN

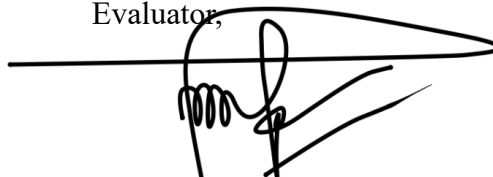
Game edukasi ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 24 Juni 2024

Evaluator,



I Putu Pasek Suryawan S,P.d., M.Pd
NIP. 198806172014041001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SMART KITCHEN BERBASIS
HYPERMEDIA PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD

Hari/Tanggal : 24-Juni-2024 /senin
 Evaluator : Luh putu wiratni S.pd.
 Profesi : Guru SD

A. PETUNJUK

- a. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli materi.
- b. Penilaian dilakukan dengan memeberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap *game* edukasi.
 - 1 : Sangat Tidak Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 3 : Kurang Setuju
 - 4 : Setuju
 - 5 : Sangat Setuju
- c. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai *game* edukasi ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
- d. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi tepat dan akurat					✓
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi telah sesuai dengan jenjang pendidikan.					✓
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi disajikan secara teratur dan mudah dipahami.					✓

B Tujuan Pembelajaran (Learning Goal Alignment)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan aktivitas pembelajaran					✓
3	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan penilaian pembelajaran					✓
4	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan karakteristik siswa					✓
C Umpan Balik dan Adaptasi (Feedback and Adaptation)						
1	Konten adaptasi atau umpan balik dalam <i>game</i> edukasi dapat dijalankan dengan baik oleh siswa yang berbeda					✓
D Motivasi (Motivation)						
1	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

Game edukasi sangat layak digunakan pada Materi Pengukuran kelas 4

D. KESIMPULAN

Game edukasi ini dinyatakan:*

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 24 Juni 2024
Validator,

Luh putu wiratni s.pd.
NIP. 19780520 202221 2001

Lampiran 5. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Materi

REKAPITULASI PENILAIAN KELAYAKAN

***GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* OLEH AHLI MATERI**

Ahli Materi I : Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd

Ahli Materi II : Luh Putu Wiratni, S.Pd

No	Aspek yang Dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2
A. Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)			
1.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi tepat dan akurat	5	5
2.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi telah sesuai dengan jenjang pendidikan.	4	5
3.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi disajikan secara teratur dan mudah dipahami.	4	5
B. Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)			
4.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
5.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan aktivitas pembelajaran	4	5
6.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan penilaian pembelajaran	5	5
7.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi sesuai dengan karakteristik siswa	5	5
C. Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)			
8.	Konten adaptasi atau umpan balik dalam <i>game</i> edukasi dapat dijalankan dengan baik oleh siswa yang berbeda	4	5
D. Motivasi (<i>Motivation</i>)			
9.	Materi yang terdapat pada <i>game</i> edukasi mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa	5	5
Rata-Rata Skor		4.45	5
Rata-Rata Skor Total		4.72	
Kriteria		Sangat Baik	

Lampiran 6. Angket Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Media

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
***HYPERMEDIA* PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal :

Evaluator :

Profesi :

A. PETUNJUK

1. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap media.

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat baik
3. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai media ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
 4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
F.	<i>Desain (Design)</i>					
12.	Pemilihan <i>background</i>					
13.	Keserasian warna					
14.	Kemenarikan animasi dan gambar					
15.	Penempatan <i>layout</i>					
G.	<i>Kemudahan Penggunaan (Usability)</i>					

16.	Kemudahan pengoprasian media					
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
H.	Keakuratan (<i>Accuracy</i>)					
18.	Keakuratan penempatan tombol					
19.	Keakuratan jenis dan ukuran huruf					
I.	Kesesuaian (<i>Appropriateness</i>)					
20.	Kesesuaian fungsi tombol					
21.	Kesesuaiaan audio (<i>sound effect</i> dan <i>backsound</i>)					
J.	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)					
22.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, *game* edukasi *Smart Kitchen* dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

Singaraja,
Evaluators,

.....
NIP.

Lampiran 7. Hasil Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
HYPERMEDIA PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juni 2024

Evaluator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Profesi : Dosen

A. PETUNJUK

1. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap media.

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat baik
3. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai media ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
 4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	<i>Desain (Design)</i>					
1.	Pemilihan <i>background</i>					√
2.	Keserasian warna					√
3.	Kemenarikan animasi dan gambar					√
4.	Penempatan <i>layout</i>					√
B.	<i>Kemudahan Penggunaan (Usability)</i>					

5.	Kemudahan pengoprasian media					✓
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
C. Keakuratan (<i>Accuracy</i>)						
7.	Keakuratan penempatan tombol					✓
8.	Keakuratan jenis dan ukuran huruf				✓	
D. Kesesuaian (<i>Appropriateness</i>)						
9.	Kesesuaian fungsi tombol					✓
10.	Kesesuaiaan audio (<i>sound effect</i> dan <i>backsound</i>)					✓
E. Umpan Balik (<i>Feedback</i>)						
11.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					✓

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, *game* edukasi *Smart Kitchen* dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

D. KOMENTAR DAN SARAN

- Sesuaikan font agar menarik
- Sesuaikan komposisi tombol dan menu

Singaraja, 28 Juni 2024

Evaluator,

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
HYPERMEDIA PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juni 2024

Evaluator : Luh Putu Wiratni, S.Pd

Profesi : Guru

A. PETUNJUK

1. Lembar penelitian ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian isi pernyataan terhadap media.

Keterangan:

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat baik

3. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai media ini apakah layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang disediakan.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Desain (Design)						
1.	Pemilihan <i>background</i>					✓
2.	Keserasian warna					✓
3.	Kemenarikan animasi dan gambar					✓
4.	Penempatan <i>layout</i>					✓
B. Kemudahan Penggunaan (Usability)						
5.	Kemudahan pengoperasian media					✓

6.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
C. Keakuratan (Accuracy)						
7.	Keakuratan penempatan tombol					✓
8.	Keakuratan jenis dan ukuran huruf					✓
D. Kesesuaian (Appropriateness)						
9.	Kesesuaian fungsi tombol					✓
10.	Kesesuaian audio (<i>sound effect</i> dan <i>backsound</i>)					✓
E. Umpan Balik (Feedback)						
11.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					✓

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, *game* edukasi *Smart Kitchen* dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singaraja, 25 Juni 2024

Evaluator,



Luh Putu Wiratni S.Pd

NIP. 19780520 20222 12001

Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan *Game* Edukasi oleh Ahli Media

REKAPITULASI PENILAIAN KELAYAKAN

GAME EDUKASI SMART KITCHEN OLEH AHLI MEDIA

Ahli Media I : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

Ahli Media II : Luh Putu Wiratni, S.Pd

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2
A.	<i>Desain (Design)</i>		
1.	Pemilihan <i>background</i>	5	5
2.	Keserasian warna	5	5
3.	Kemenarikan animasi dan gambar	5	5
4.	Penempatan <i>layout</i>	5	5
B.	<i>Kemudahan Penggunaan (Usability)</i>		
5.	Kemudahan pengoprasian media	5	4
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	5
C.	<i>Keakuratan (Accuracy)</i>		
7.	Keakuratan penempatan tombol	5	5
8.	Keakuratan jenis dan ukuran huruf	4	5
D.	<i>Kesesuaian (Appropriateness)</i>		
9.	Kesesuaian fungsi tombol	5	5
10.	Kesesuaiaan audio (<i>sound effect</i> dan <i>backsound</i>)	5	5
E.	<i>Umpan Balik (Feedback)</i>		
11.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	5	5
Rata-Rata Skor		4,9	4,9
Rata-Rata Skor Total		4.9	
Kriteria		Sangat Baik	

Lampiran 9. Angket Respon Guru terhadap *Game* Edukasi

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
***HYPERMEDIA* PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal :

Nama :

A. PETUNJUK

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

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat baik
3. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
11.	Petunjuk instalasi dari <i>game</i> edukasi jelas					
12.	Judul <i>game</i> edukasi dapat menggambarkan isi					
13.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi dasar					

14.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi sesuai					
15.	<i>Game</i> edukasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
16.	Navigasi dalam <i>game</i> edukasi mudah dioperasikan					
17.	Petunjuk penggunaan <i>game</i> edukasi jelas sehingga memudahkan untuk menggunakannya					
18.	Motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>game</i> edukasi meningkat					
19.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kemampuan siswa sehingga dapat membantu siswa belajar mandiri					
20.	<i>Game</i> edukasi “ <i>SMART KITCHEN</i> ” tepat dikembangkan pada pokok bahasan pengukuran panjang dan massa.					

C. KOMENTAR DAN SARAN

Untuk kepentingan dalam revisi *game* edukasi yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

.....

Singaraja,

Guru,

.....

NIP.

Lampiran 10. Hasil Penilaian Kelayakan Angket Respon Guru

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN
ANGKET RESPON GURU TERHADAP GAME EDUKASI SMART
KITCHEN PADA MATERI PENGUKURAN UNTUK KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Hari, Tanggal : Selasa, 25 Juni 2024
Penilai : I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc
Profesi : Dosen Jurusan Matematika

A. PETUNJUK

1. Berilah penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom relevan jika butir soal relevan untuk digunakan atau tidak relevan jika butir soal tidak relevan untuk digunakan.
2. Apabila terdapat komentar atau saran mengenai angket yang telah dirancang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

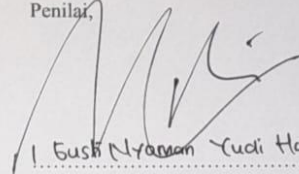
B. KOLOM PENILAIAN

No	Penilaian		Komentar dan Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		

10.	✓		
-----	---	--	--

Singaraja, 25 Juni 2024

Penilai,



I Gusti Nyoman Yudi Hartawan

NIP. 1984 05252008 1210 08

Lampiran 11. Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *SMART KITCHEN* BERBASIS
***HYPERMEDIA* PADA MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari/Tanggal : 28 - 6 - 2024

Nama : Luh putu wiratni S.Pd

A. PETUNJUK

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

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat baik
3. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk instalasi dari <i>game</i> edukasi jelas					✓
2.	Judul <i>game</i> edukasi dapat menggambarkan isi					✓
3.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi dasar					✓
4.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi sesuai					✓
5.	<i>Game</i> edukasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓

6.	Navigasi dalam <i>game</i> edukasi mudah dioperasikan				✓	
7.	Petunjuk penggunaan <i>game</i> edukasi jelas sehingga memudahkan untuk menggunakannya					✓
8.	Motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>game</i> edukasi meningkat					✓
9.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kemampuan siswa sehingga dapat membantu siswa belajar mandiri					✓
10.	<i>Game</i> edukasi " <i>SMART KITCHEN</i> " tepat dikembangkan pada pokok bahasan pengukuran panjang dan berat.					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

Untuk kepentingan dalam revisi *game* edukasi yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

.....

Singaraja, 28-6-2024

Guru,



Luh Putu Wiratni SPd

NIP. 19780520 20222 12 001

Lampiran 12. Rekapitulasi Angket Respon Guru terhadap *Game* Edukasi

REKAPITULASI PENILAIAN KEPRAKTISAN

***GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* DARI RESPON GURU**

No	Pernyataan	Skor
1.	Petunjuk instalasi dari <i>game</i> edukasi jelas	5
2.	Judul <i>game</i> edukasi dapat menggambarkan isi	5
3.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kompetensi dasar	5
4.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi sesuai	5
5.	<i>Game</i> edukasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
6.	Navigasi dalam <i>game</i> edukasi mudah dioperasikan	4
7.	Petunjuk penggunaan <i>game</i> edukasi jelas sehingga memudahkan untuk menggunakannya	5
8.	Motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>game</i> edukasi meningkat	5
9.	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan kemampuan siswa sehingga dapat membantu siswa belajar mandiri	5
10.	<i>Game</i> edukasi " <i>SMART KITCHEN</i> " tepat dikembangkan pada pokok bahasan pengukuran panjang dan massa.	5
Jumlah Skor		49
Rata-Rata Skor		4,9

Lampiran 13. Angket Respon Siswa terhadap *Game* Edukasi

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK UNTUK KEPRAKTISAN
GAME EDUKASI MATERI PENGUKURAN KELAS IV SD**

Hari, Tanggal :

Nama :

Kelas :

A. PETUNJUK

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

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
3. Jawaban terhadap angket tidak mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan peserta didik.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=)
 5. Mohon diberikan tanda tangan diakhir angket.

B. TEBEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
12.	Tampilan awal <i>game</i> edukasi menarik					
13.	<i>Game</i> edukasi mudah untuk dimulai					
14.	Jenis huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi mudah untuk dibaca					

15.	Ukuran, warna, dan desain dari gambar/animasi dalam <i>game</i> edukasi sesuai					
16.	Bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi mudah dipahami					
17.	Adanya tombol navigasi yang memudahkan dalam pengoprasian <i>game</i> edukasi					
18.	Adanya petunjuk penggunaan <i>game</i> edukasi yang jelas sehingga memudahkan dalam memainkan <i>game</i> edukasi					
19.	<i>Game</i> edukasi mampu membantu memperdalam pemahaman materi pengukuran					
20.	Soal-soal yang dijadikan dalam <i>game</i> edukasi sesuai dengan materi					
21.	<i>Game</i> edukasi memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri					
22.	<i>Game</i> edukasi menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singaraja,

Peserta didik,

.....

Lampiran 14. Hasil Penilaian Kelayakan Angket Respon Siswa terhadap *Game* Edukasi

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI SMART
KITCHEN PADA MATERI PENGUKURAN UNTUK KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Hari, Tanggal : Selasa, 25 Juni 2024
Penilai : I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si. M. Sc
Profesi : Dosen Jurusan Matematika

A. PETUNJUK

1. Berilah penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom relevan jika butir soal relevan untuk digunakan atau tidak relevan jika butir soal tidak relevan untuk digunakan.
2. Apabila terdapat komentar atau saran mengenai angket yang telah dirancang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

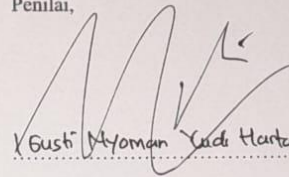
B. KOLOM PENILAIAN

No	Penilaian		Komentar dan Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		

10.	✓		
11.	✓		

Singaraja, 29 Juni 2024

Penilai,


Gusti Nyoman Gadi Hartawan

NIP. 198405252008121008

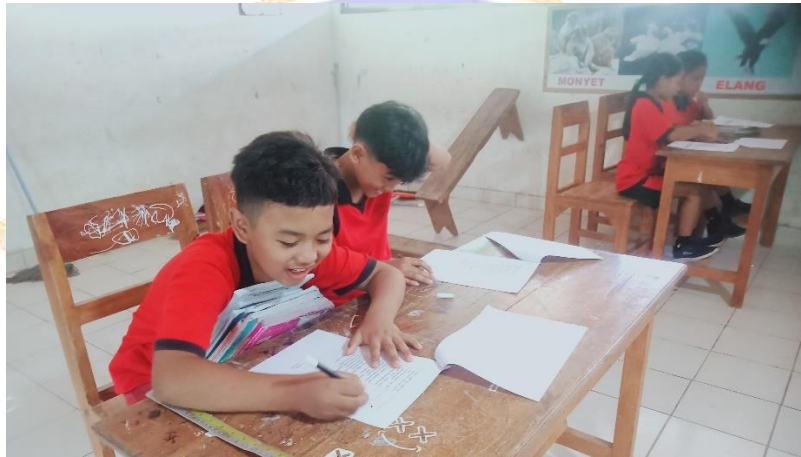
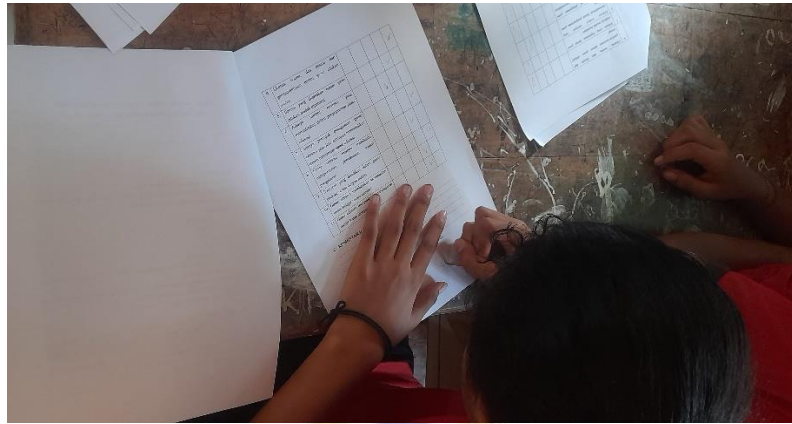
Lampiran 15. Rekapitulasi Angket Respon Siswa terhadap *Game* Edukasi

REKAPITULASI PENILAIAN KEPRAKTISAN

***GAME* EDUKASI *SMART KITCHEN* DARI RESPON SISWA**

No	Responden	Nomor Angket											Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	PD1	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4,55
2	PD2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4,55
3	PD3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4,45
4	PD4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4,64
5	PD5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4,55
6	PD6	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4,55
7	PD7	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3,91
8	PD8	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4,36
9	PD9	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4,45
10	PD10	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4,91
Rata-Rata		4,5	4,4	4,6	4,7	4,2	4,3	4,6	4,5	4,7	4,4	4,5	4,49
Rata-Rata Skor Total		4,49											
Kriteria		Sangat Tinggi											

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian





RIWAYAT HIDUP



Kadek Darmaswari Dewi terlahir di Singaraja pada tanggal 15 April 2002. Penulis ini terlahir di keluarga bahagia dari pasangan suami istri Bapak Made Sudarsana dan Ibu Luh Putu Wiratni. Penulis yang kerap disapa Dewi ini memiliki kewarganegaraan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis bertempat tinggal di Desa Baktiseraga, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Negeri 1 Baktiseraga pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Singaraja dan lulus pada tahun 2017 dan pada tahun 2020 penulis lulus dari sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Singaraja. Sejak tahun 2020 hingga tersusunnya skripsi, penulis terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Adapun Riwayat organisasi penulis selama menumpuh Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha diantaranya yaitu menjadi pengurus inti Himpunan Mahasiswa Jurusan Masa Bakti 2021/2022 sebagai Sekretaris Bidang III dan 2022/2023 sebagai Koordinator Bidang III. Selain itu, penulis juga mengikuti organisasi Forum Komunikasi KIP-K Masa Bakti 2021/2022 dan 2022/2023 sebagai Sekretaris Umum. Penulis juga bergabung menjadi relawan mengajar di Taman Cerdas Ganesha selama kurang lebih 2 tahun. Untuk menyelesaikan masa pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha penulis telah merampungkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi *Smart Kitchen* Berbasis *Hypermedia* pada Materi Pengukuran Kelas IV SD”.