

Lampiran 01. Surat-Surat Terkait Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2404/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 9 Agustus 2023
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SD Negeri Nyanglan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : PGSD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Kadek Suranata., S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Arsip.

1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL KECAMATAN BANJARANGKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NYANGLAN**



Alamat : Dusun Tengah, Desa Nyanglan, Kec. Banjarangkan, Kab. Klungkung Telp. -

Nomor : 421.2/1275.Nyn/Disdikpora Nyanglan, 9 September 2023
Hal : Ijin Observasi dan Pengumpulan Data

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Di Tempat

Dengan Hormat

Meninjau lanjut surat yang di kirimkan oleh pihak Universitas Pendidikan Ganesa Singaraja lewat Fakultas Ilmu Pendidikan tertanggal 16 Agustus 2023 maka kami selaku pihak sekolah menerima permohonan tersebut untuk memberikan ijin bagi mahasiswa tersebut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
Nim : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan Observasi dan pengumpulan data demi kelancaran dalam pemenuhan syarat-syarat perkuliahan pada mata kuliah skripsi

Demikian tanggapan kami terhadap permohonan tersebut, semoga atas kerjasama ini dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mutu lulusan yang lebih baik lagi, serta atas kerjasama ini kami mengucapkan terima kasih

Nyanglan, 9 September 2023

Kepala Sekolah Dasar Negeri Nyanglan

Putra Aji Eka Putra, S.Pd.SD
NIP. 19810617 200501 1 017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5078/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 27 Maret 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BarE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5078/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 27 Maret 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BarE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5078/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Mei 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa produk berupa media pembelajaran (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5078/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Mei 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa produk berupa media pembelajaran (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5078/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 Mei 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa produk berupa media pembelajaran (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai
mestinya

Singaraja, 2 April 2024
Ahli I,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd

NIP. 198605212015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Luh Putri Risma Wati
NIM : 2011031157
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai
mestinya

Singaraja, 2 April 2024
Ahli II,

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Lampiran 02. Hasil Uji Para Ahli

B. Lembar Penilaian *Judges* Instrumen Uji Validitas Produk

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

Instrumen Uji Validitas

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari dua alternatif
 - a. Relevan : Jika butir instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 - b. Tidak Relevan : jika butir instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantumkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek	Kriteria	Relevansi		Keterangan
			Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Perangkat Lunak					
1	Penggunaan media efektif dan efisien	a. Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri.	✓		
		b. Media pembelajaran <i>Math game land</i> efisien digunakan untuk belajar mandiri	✓		
2	<i>Reliable dan reuseable</i>	a. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar.	✓		
		b. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat digunakan berulang kali.	✓		

3	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<p>a. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat digunakan dengan mudah. ?</p> <p>b. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.</p>	✓		
4	Usable (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	a. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudah digunakan.	✓		
5	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	a. Pemilihan software untuk pengembangan media pembelajaran tepat	✓		
B Aspek Komunikasi Visual					
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	a. Materi di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> tersampaikan dengan baik.	✓		
7	Navigasi dalam pengoprasian media	a. Disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar	✓		
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	<p>a. Kesesuaian <i>backsound</i> pada media pembelajaran.</p> <p>b. Kesesuaian <i>sound effect</i> pada media pembelajaran.</p>	✓		

9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	a. Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca. b. Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat jelas. c. Kualitas media bergerak dalam media pembelajaran baik.	✓ ✓ ✓		
10	Animasi dan gambar dalam media	a. Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik. b. Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik.	✓ ✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	✓		
3	Kontekstualisasi	✓		
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan	✓		
5	Kemudahan soal sesuai dengan materi yang ada	✓		
6	Variasi soal latihan	✓		
7	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	✓		
8	Soal latihan dapat di-review ulang	✓		
9	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN PRAKTISI

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk ✓	✓		
2	Ketepatan judul media dengan materi	✓		
3	Kesesuaian soal 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	Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukasi berbasis <i>website</i> dengan materi berhitung	✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

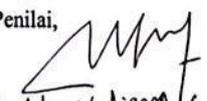
No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tampilan awal media	✓		
2	Kemudahan dalam memulai media	✓		
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media	✓		
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam media	✓		
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	✓		
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	✓		
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	✓		
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	✓		
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	✓		
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media	✓		

Komentar dan Saran :

.....

Singaraja, 2 April 2021

Penilai,


 Kadek Yudianta, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198605212015041001

B. Lembar Penilaian Judges Instrumen Uji Validitas Produk

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Uji Validitas

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari dua alternatif
 - a. Relevan : Jika butir instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai.
 - b. Tidak Relevan : jika butir instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantulkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek	Kriteria	Relevansi		Keterangan
			Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Perangkat Lunak					
1	Penggunaan media efektif dan efisien	a. Penggunaan media pembelajaran * efektif untuk belajar mandiri. b. Media pembelajaran <u>Math game land</u> efisien digunakan untuk belajar mandiri	✓ ✓		
2	<i>Reliable dan reuseable</i>	a. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar. b. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat digunakan berulang kali.	✓ ✓		

9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	<p><i>Tampilan m. MGL. ✓</i></p> <p>a. Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca. <i>* MGL</i></p> <p>b. Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat <i>bagus</i>. <i>MGL</i></p> <p>c. Kualitas media bergerak dalam media pembelajaran baik. <i>MGL</i></p>	✓		
10	Animasi dan gambar dalam media	<p>a. Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik. <i>MGL</i></p> <p>b. Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik. <i>MGL</i></p>	✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	✓		
3	Kontekstualisasi	✓		
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan	✓		
5	Kemudahan soal sesuai dengan materi yang ada	✓		
6	Variasi soal latihan	✓		
7	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	✓		
8	Soal latihan dapat di-review ulang	✓		
9	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN PRAKTIKI

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk	✓		
2	Ketepatan judul media dengan materi	✓		
3	Kesesuaian soal 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	Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukasi berbasis <i>website</i> dengan materi berhitung	✓		

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tampilan awal media	✓		
2	Kemudahan dalam memulai media	✓		
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media	✓		
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam media	✓		
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	✓		
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	✓		
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	✓		
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	✓		
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	✓		
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media	✓		

Komentar dan Saran :

.....

Singaraja,

Penilai,



NIP.

**LEMBAR PENILAIAN
AHLI MEDIA**

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantumkan pada akhir komponen

II. Instrumen Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor			
			1	2	3	4
A Aspek Perangkat Lunak						
1	Penggunaan media efektif dan efisien	1. Penggunaan media pembelajaran <i>Math Game Land</i> efektif untuk belajar mandiri.				√
		2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> efisien digunakan untuk belajar mandiri				√
2	<i>Reliable dan reuseable</i>	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar.				√

		2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat digunakan berulang kali.				✓
3	<i>Maintainable</i> (dapat disimpan/dikelola dengan mudah)	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat disimpan dengan mudah. 2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				✓ ✓
4	<i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudah digunakan.				✓
5	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	a. Pemilihan software untuk pengembangan media pembelajaran tepat				✓
B Aspek Komunikasi Visual						
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	1. Penyampaian materi di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diterima sesuai dengan sasaran.				✓
7	Navigasi dalam pengoprasiian media	1. Media Pembelajaran <i>Math Game Land</i> disertai tombol petunjuk atau navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri.				✓

8	Audio (soundeffect, backsound,musik)	1. Pemilihan <i>backsound</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sudah tepat.				✓
		2. Pemilihan <i>sound effect</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sudah tepat.				✓
9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	1. Tampilan jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudahdibaca.			✓	
		2. Tampilan kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.			✓	
10	Animasi dan gambar dalam media	1. Tampilan gambar pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.				✓
		2. Tampilan animasi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.				✓

III. Komenta dan Saran :

Pertimbangan jenis font

...

...

...

...

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

() Layak digunakan tanpa revisi

(✓) Layak digunakan dengan revisi

() Tidak Layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.

Penilai,

LEMBAR PENILAIAN
AHLI MEDIA

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantumkan pada akhir komponen

II. Instrumen Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor			
			1	2	3	4
A	Aspek Perangkat Lunak					
1	Penggunaan media efektif dan efisien	1. Penggunaan media pembelajaran <i>Math Game Land</i> efektif untuk belajar mandiri.				✓
		2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> efisien digunakan untuk belajar mandiri				✓
2	<i>Reliable dan reuseable</i>	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar.				✓

		2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat digunakan berulang kali.				✓
3	<i>Maintainable (dapat disimpan/dikelola dengan mudah)</i>	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat disimpan dengan mudah.				✓
		2. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				✓
4	<i>Usable (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)</i>	1. Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudah digunakan.				✓
5	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	a. Pemilihan software untuk pengembangan media pembelajaran tepat				✓
B Aspek Komunikasi Visual						
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	1. Penyampaian materi di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diterima sesuai dengan sasaran.				✓
7	Navigasi dalam pengoperasian media	1. Media Pembelajaran <i>Math Game Land</i> disertai tombol petunjuk atau navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri.				✓

8	Audio (soundeffect, backsoūd,musik)	1. Pemilihan <i>backsoūd</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sudah tepat.				✓
		2. Pemilihan <i>sound effect</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sudah tepat.			✓	
9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	1. Tampilan jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudahdibaca.			✓	
		2. Tampilan kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.			✓	
10	Animasi dan gambar dalam media	1. Tampilan gambar pada media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.				✓
		2. Tampilan animasi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> menarik.				✓

III. Komentar dan Saran :

Secara Umum sudah bagus, hanya ada beberapa kalimat yang belum efektif.

.....

.....

.....

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- (✓) Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak Layak digunakan

Singaraja, 14 Mei 2024

Penilai,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ni Wayan Eka Widiastini', written in a cursive style.

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd

NIP. 198211132024212001

LEMBAR PENILAIAN

AHLI MATERI

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan, Bapak/Ibu dapat mencantulkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
2	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan kompetensi dasar				√
3	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan Tingkat perkembangan siswa				√
4	Kejelasan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>				√
5	Keruntutan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>				√
6	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> penting bagi siswa				√
7	Materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudah dipahami				√
8	Kemenarikan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>				√
9	Penyampaian materi membuat siswa menyimak dengan baik				√
10	Penyampaian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				√
11	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				√
12	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang				√

	digunakan				✓
13	Kontekstualisasi				✓
14	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan				✓
15	Kemudahan soal sesuai dengan materi yang ada				✓
16	Variasi soal latihan				✓
17	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran			✓	
18	Soal latihan dapat di-review ulang				✓
19	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				✓

III. Komentar dan Saran :

..... kata direvisi itu disambung.....
.....
.....
.....
.....

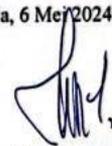
IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2024

Penilai,



Ni Putu Kusuma Widiastuti m.pd

LEMBAR PENILAIAN

AHLI MATERI

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantulkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			✓
2	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan kompetensi dasar				✓
3	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan Tingkat perkembangan siswa				✓
4	Kejelasan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>				✓
5	Keruntutan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>			✓	
6	Materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> penting bagi siswa				✓
7	Materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> mudah dipahami				✓
8	Kemenarikan materi dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i>			✓	
9	Penyampaian materi membuat siswa menyimak dengan baik				✓
10	Penyampaian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓
11	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				✓
12	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang			✓	

	digunakan				✓
13	Kontekstualisasi				✓
14	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan				✓
15	Kemudahan soal sesuai dengan materi yang ada				✓
16	Variasi soal latihan				✓
17	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran			✓	
18	Soal latihan dapat di-review ulang				✓
19	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				✓

III. Komentar dan Saran :

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

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2024



Penilai,

LEMBAR PENILAIAN

RESPON PRAKTIKI

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yangtelah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantumkan pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan				√
2	Materi yang disampaikan secara jelas				√
3	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> penting bagi siswa				√
4	Penyajian materi dapat menarik minat siswa				√
5	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> memudahkan siswa belajar dalam materi tersebut				√
6	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat dijadikan acuan saat melakukan proses pembelajaran				√
7	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar serta mudah digunakan				√
8	Cakupan isi media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
9	Materi di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> tersampaikan dengan baik				√

10	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> kreatif dalam penyampaian materi				✓
11	Ketepatan judul media dengan materi			✓	
12	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar			✓	
13	Kesesuaian jenis huruf dalam media			✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam media			✓	
15	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				✓
16	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
17	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan			✓	
18	Tampilan gambar dan animasi dalam media				✓
19	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				✓
20	Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukasi berbasis <i>website</i> dengan materi berhitung				✓

III. Komentar dan Saran :

.....
 ...

 ...

 ...

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak Layak digunakan

Semarang, 14 Mei 2024



Penilai,
Luh Eri Trisnawati, S.Pd.H

LEMBAR PENILAIAN

RESPON PRAKTISI

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yangtelah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Bapak/Ibu dapat mencantumkan pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
2	Materi yang disampaikan secara jelas				✓
3	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> penting bagi siswa				✓
4	Penyajian materi dapat menarik minat siswa			✓	
5	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> memudahkan siswa belajar dalam materi tersebut				✓
6	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat dijadikan acuan saat melakukan proses pembelajaran				✓
7	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar serta mudah digunakan				✓
8	Cakupan isi media pembelajaran <i>Math Game Land</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
9	Materi di dalam media pembelajaran <i>Math Game Land</i> tersampaikan dengan baik				✓

10	Media pembelajaran <i>Math Game Land</i> kreatif dalam penyampaian materi			✓	
11	Ketepatan judul media dengan materi				✓
12	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar			✓	
13	Kesesuaian jenis huruf dalam media			✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam media				✓
15	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				✓
16	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
17	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				✓
18	Tampilan gambar dan animasi dalam media				✓
19	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				✓
20	Ketepatan pengembangan <i>game</i> edukasi berbasis <i>website</i> dengan materi berhitung				✓

III. Komentar dan Saran :

Secara keseluruhan sudah bagus dan layar digunakan

...

.....

...

.....

...

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak digunakan

Semarang, 14 Mei 2024



Penilai,
I.A PT Riangreni K.D., S.Pd.H

LEMBAR PENILAIAN

RESPON SISWA

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Siswa/siswi dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Siswa/siswi dapat mencantulkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal media				✓
2	Kemudahan dalam memulai media				✓
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media				✓
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media				✓
5	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				✓
6	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
7	Pemahaman materi setelah menggunakan media			✓	
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan			✓	
9	Kemandirian belajar dengan bantuan media				✓
10	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media				✓

III. Komentar dan Saran :

.....

...

.....

...

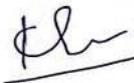
.....

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak digunakan

Semarang, 14 Mei 2024



Penilai,

I Ritu Bhisma Vedanta Baskara

LEMBAR PENILAIAN

RESPON SISWA

I. Petunjuk Pengisian

- 1) Siswa/siswi dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
- 2) Penilaian terdiri dari 4 skor penilaian
 - a. 1 : Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
 - b. 2 : Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - c. 3 : Baik (B) / Setuju (S)
 - d. 4 : Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
- 3) Jika terdapat saran atau masukan. Siswa/siswi dapat mencantulkannya pada akhir komponen.

II. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal media				✓
2	Kemudahan dalam memulai media				✓
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media			✓	
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media				✓
5	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media			✓	
6	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
7	Pemahaman materi setelah menggunakan media			✓	
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan			✓	
9	Kemandirian belajar dengan bantuan media				✓
10	Kemenerikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media			✓	

III. Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

IV. Kesimpulan

Media pembelajaran *Math Game Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Nyanglan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak Layak digunakan

Semarang, 14 Mei 2024



Penilai,

ni: Pupa Mulya Pradnyani Dewi

Lampiran 03. Dokumentasi Kegiatan



RIWAYAT HIDUP



Luh Putri Risma Wati dilahirkan di Denpasar pada tanggal 03 Pebruari 2002. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Artama Yasa dan Ibu Ni Wayan Sumasari. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Penulis kini beralamat di Dusun Kelod, Desa Nyanglan, Kec. Banjarangkan , Kab. Klungkung, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan pertama di Sekolah Dasar Negeri Nyanglan dan lulus pada tahun 2014. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banjarangkan dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Semarang dengan mengambil jurusan MIPA dan melanjutkan pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Math Game Land* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

