



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi Awal



Nomor : 8286/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 11 Oktober 2024

Yth. **SD Negeri 2 Banjar Tegal**
 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 : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian (Skripsi)



Nomor : 4360/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 20 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth. **Kepala Sekolah SD Negeri 2 Banjar Tegal**
 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 : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

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

Wakil Dekan I



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

Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANJAR TEGAL
Alamat : Jalan Parikesit, Singaraja



SURAT KETERANGAN
No. 045.2/041/TU/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Ezra Elisa Purba
NIM : 2111021007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.



Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Uji Coba Produk



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAHA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANJAR TEGAL
Alamat : Jalan Parikesit, Singaraja

**SURAT KETERANGAN**

No. 045.2/042/TU/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Ezra Elisa Purba
NIM : 2111021007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan Uji Coba Produk di kelas III SD Negeri 2 Banjar Tegal pada muatan pelajaran Matematika untuk evaluasi produk game edukasi yang telah dikembangkan dalam rangka pemenuhan tugas skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 17 April 2025
Kepala SD Negeri 2 Banjar Tegal

KETUT SHUARSANA, S.Pd
NIP. 19770527 200501 1 012

Lampiran 5. Surat Pengantar Judges (Ahli Isi Pembelajaran)



Nomor : 3168/UN48.10.5/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

Singaraja, 10 Maret 2025

Yth. **Drs. I Made Suarjana, M.Pd.**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Judges (Ahli Desain Pembelajaran)



Nomor : 3169/UN48.10.5/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

Singaraja, 10 Maret 2025

Yth. **Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 7. Surat Pengantar Uji Judges (Ahli Media Pembelajaran)



Nomor : 3170/UN48.10.5/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Surat Pengantar Uji Judges**

Singaraja, 10 Maret 2025

Yth. **Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Isi Pembelajaran)



Nomor : 4684/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 27 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : **Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian**

Yth. Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 di tempat

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

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Desain Pembelajaran)



Nomor : 4686/UN48.10.1/LT/2025 Singaraja, 27 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : **Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian**

Yth. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 di tempat

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

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Media Pembelajaran)



Nomor : 4685/UN48.10.1/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian**

Singaraja, 27 Maret 2025

Yth. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
 di tempat

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

Nama : Ezra Elisa Purba
 NIM : 2111021007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Pengembangan Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal

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

Ketua Jurusan Jurusan Ilmu Pendidikan,
 Psikologi, dan Bimbingan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202142008121004

Lampiran 11. Hasil Validitas Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Nama : Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP : 196012311986031022
 Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Tujuan instrument ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Negeri 2 Banjar Tegal.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
 4 = Baik 2 = Kurang

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Kurikulum							
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	√					
2.	Kesesuain materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	√					

3.	Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	✓					
Materi							
4.	Kemenaarikan materi	✓					
5.	Kejelasan makna materi		✓				
6.	Keterhubungan materi dengan kehidupan sehari hari		✓				
7.	Kesinambungan materi	✓					
8.	Struktur materi yang logis		✓				
9.	Materi dapat menambah wawasan		✓				
10.	Materi didukung dengan kajian yang relevan		✓				
Bahasa							
11.	Bahasa sesuai dengan peserta didik	✓					
12.	Kalimat tidak mengandung unsur SARA	✓					
13.	Bahasa yang tepat sesuai dengan EYD	✓					
14.	Konsistensi penggunaan bahasa	✓					
15.	Gaya Bahasa yang menarik perhatian		✓				
16.	Kalimat interaktif terhadap peserta didik		✓				
17.	Penggunaan istilah yang tepat		✓				
Evaluasi							

18.	Evaluasi berdasarkan TP dan materi yang digunakan	✓					
19.	Evaluasi memberikan umpan balik		✓				
20.	Evaluasi dapat mengukur pemahaman	✓					

D. Komentar dan Saran

Media layak digunakan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran *Game* ini dinyatakan:

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

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 14 April 2025

Validator



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP. 196012311986031022

Lampiran 12. Hasil Validitas Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 197108152001121001
 Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Tujuan instrument ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Negeri 2 Banjar Tegal.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (\checkmark) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Kurang Baik

4 = Baik

2 = Kurang

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Tujuan							
1.	Kesesuaian CP dan TP	\checkmark					
2.	Tujuan pembelajaran sudah memuat ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, Degree</i>).		\checkmark				
Strategi							
3.	Kemenarikan judul media	\checkmark					
4.	Kesesuaian tampilan media dengan materi		\checkmark				
5.	Efisiensi penggunaan media	\checkmark					
6.	Kesesuaian dengan pengguna	\checkmark					
7.	Efektif digunakan dalam pembelajaran		\checkmark				
8.	Tata penyajian materi yang sistematis dan logis	\checkmark					
9.	Kesesuaian dengan langkah-langkah atau sintak model <i>Problem Based Learning</i>		\checkmark				
10.	Kesesuaian tujuan		\checkmark				

	pembelajaran dengan sintak model <i>Problem Based Learning</i>						
11.	Menggunakan tata bahasa yang benar	✓					
12.	Meningkatkan motivasi siswa	✓					
13.	Adanya feedback/umpan balik dari peserta didik	✓					
Evaluasi							
14.	Penyajian soal evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik		✓				
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal		✓				

D. Komentar dan Saran

1. Pada bagian awal hilangkan sebagian x nama pengembang
2. Pada bagian awal tambahkan logo pembimbing
3. Pada petunjuk soal gunakan benamoran
4. Pada evaluasi tambahkan jenis & jumlah soal serta waktu pengerjaannya!
5. Evaluasi harus sesuai tujuan pembelajaran. Ijau nomor 1 & 3 belum ada sudah

E. Kesimpulan

Bahan Ajar *E-modul* ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 14 April 2024

Validator



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 13. Hasil Validitas Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198104142006041001
 Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Tujuan instrument ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran Game Math Hunt Berorientasi Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Negeri 2 Banjar Tegal.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Bahan Ajar
2. Dimohonkan kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik

4 = Baik 2 = Kurang

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
Visual							
1.	Unsur visual dalam media relevan terhadap muatan pembelajaran	✓					
2.	Kemenarikan fungsi media		✓				
3.	Kerapihan dan keseimbangan visual yang disajikan	✓					
4.	Integrasi visual saling berhubungan	✓					
5.	Penggunaan navigasi dan icon yang tetap		✓				
6.	Layout dan struktur visual yang tetap		✓				
7.	Ketepatan jenis font, ukuran, dan warna	✓					

8.	Kejelasan gambar	✓					
9.	Ketepatan penggunaan musik background	✓					
Penggunaan							
10.	Media mudah diakses	✓					
11.	Kemudahan navigasi	✓					
12.	Stabil dan tidak error		✓				
13.	Intruksi yang mudah dipahami	✓					
14.	Media praktis digunakan dalam pembelajaran mandiri	✓					
15.	Media mendukung siswa untuk interaktif	✓					

D. Komentar dan Saran

1. Font dan gambar pembelajaran sebaiknya mengadopsi komposisi ABCD
2. Tombol music di letak supaya bekerja dan muncul dgn baik
3. Berikan tombol exit

E. Kesimpulan

Media pembelajaran *Game* ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 14 April 2025

Validator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

Lampiran 14. Uji Coba Respon Guru

INSTRUMEN KEPRAKTISAN

Nama : Putu Eka Supriyadi, M.Pd.
 NIP : 19881001 201001 1005
 Jabatan : Guru (Wali Kelas III).
 Instansi :

A. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh guru.
- Penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Kurang Baik

4 = Baik

2 = Kurang

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan visual <i>game math hunt</i>	✓				
2.	Desain visual memuat ilustrasi yang mendukung pemahaman	✓				
3.	Jenis font mudah dibaca	✓				
4.	Resolusi gambar yang jelas	✓				
5.	Kesesuaian karakteristik musik <i>backgorund</i>		✓			
Materi						
6.	Materi disajikan secara jelas		✓			
7.	Materi mengandung makna yang informatif		✓			
8.	Adanya evaluasi yang dapat mengukur pemahaman	✓				

Motivasi					
9	<i>Game math hunt</i> membuat lebih semangat belajar		✓		
10	<i>Game math hunt</i> , media pembelajaran yang interaktif	✓			
Pengoperasian					
11	<i>Game math hunt</i> mudah digunakan	✓			
12	<i>Game math hunt</i> menyediakan menu yang dipilih sesuai keinginan.		✓		

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 15. Uji Coba Respon Siswa Perorangan

INSTRUMEN KEPRAKTIKAN

Nama : *Kadek Janu Arta*
 Kelas : *3*
 No. Absen : *6*

A. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
 4 = Baik 2 = Kurang

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan visual <i>game math hunt</i>	✓				
2.	Desain visual memuat ilustrasi yang mendukung pemahaman	✓				
3.	Jenis font mudah dibaca	✓				
4.	Resolusi gambar yang jelas	✓				
5.	Kesesuaian karakteristik musik <i>backgorund</i>	✓				
Materi						
6.	Materi disajikan secara jelas	✓				
7.	Materi mengandung makna yang informatif	✓				
8.	Adanya evaluasi yang dapat mengukur pemahaman	✓				
Motivasi						

9	<i>Game math hunt</i> membuat lebih semangat belajar	✓					
10	<i>Game math hunt</i> , media pembelajaran yang interaktif	✓					
Pengoperasian							
11	<i>Game math hunt</i> mudah digunakan	✓					
12	<i>Game math hunt</i> menyediakan menu yang dipilih sesuai keinginan.	✓					

C. Komentar dan Saran

math hunt nya seru dan semangat

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 16. Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil

INSTRUMEN KEPRAKTIKAN

Nama : PUJO PUTRI ASIH
 Kelas : 3
 No. Absen : 20

A. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:
 5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Kurang Baik
 4 = Baik 2 = Kurang

- Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Penilaian

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan visual <i>game math hunt</i>	✓				
2.	Desain visual memuat ilustrasi yang mendukung pemahaman	✓				
3.	Jenis font mudah dibaca		✓			
4.	Resolusi gambar yang jelas	✓				
5.	Kesesuaian karakteristik musik <i>backgorund</i>	✓				
Materi						
6.	Materi disajikan secara jelas	✓				
7.	Materi mengandung makna yang informatif		✓			
8.	Adanya evaluasi yang dapat mengukur pemahaman	✓				
Motivasi						

9	Game math hunt membuat lebih semangat belajar	✓					
10	Game math hunt, media pembelajaran yang interaktif	✓					
Pengoperasian							
11	Game math hunt mudah digunakan	✓					
12	Game math hunt menyediakan menu yang dipilih sesuai keinginan.	✓					

C. Komentar dan Saran

Menurut saya permainan ini memang
sangat bagus suli

Lampiran 17. Lembar Uji Soal

Nama : Putu Jesslyn Natalia Hari Dianti
 Kelas : 4
 No. Absen : II

1. Adi melempar dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 8, 4.
 Urutkanlah angka mata dadu tersebut dari terkecil hingga terbesar!
 1, 2, 3, 5, 6, 6

2. Putu memperoleh juara 1 disemester ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Putu yaitu 80, 78, 80, 80, 85, 80, 75, 80, 85, 80. Urutkanlah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!
 90, 90, 85, 85, 80, 80, 80, 80, 75, 75, 75

3. Karim membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Varian rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanila 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkanlah hasil penjualan Karim dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!
 coklat - Keju - Vanila - tiramisu

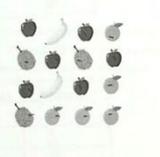
4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam		4
2	Anjing		4
3	Sapi		4
Jumlah			20

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, terdapat buah dalam karung yang baru dipanen Krista dari kebunnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel		6
2	Jeruk		5
3	Durian		3
4	Pisang		2
Jumlah			15

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

Buah	Banyak
durian	4
salak	3
mangga	2

7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 78, 84, 72, 75, 80, 80, 84, 84, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!

Nilai	Banyak
70	2
80	4
75	3
85	2

8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu harian jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pisang, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

Nama Buah	Banyak
Mangga	10
Pisang	9
Pepaya	2
Jeruk	5
durian	8

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1	2 ayam	2
2	kelinci	4
3	anjing	1
Total seluruh hewan		
Hewan paling banyak		4 kelinci

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1 anjing. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1	durian	2
2	sirsak	6
3	mangga	4
Total seluruh buah		12
Buah paling sedikit laku		durian

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, sirsak 6, dan mangga 4. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

Lampiran 19. Perhitungan Hasil Uji Reabilitas Soal *Essay*

Siswa	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	6	5	8	5	4	6	4	4	5	5	52
2	7	8	7	7	6	5	5	4	7	7	63
3	10	9	9	7	6	7	5	6	7	7	73
4	8	10	8	7	7	8	7	7	8	7	77
5	9	9	9	7	8	7	5	5	8	7	74
6	8	8	9	8	7	7	10	9	8	8	82
7	9	10	9	8	9	10	7	6	8	8	84
8	10	9	8	8	10	10	5	5	7	8	80
9	10	9	8	6	5	4	5	4	7	6	64
10	9	8	8	8	7	7	5	5	7	7	71
11	10	8	8	8	10	8	6	7	6	7	78
12	6	7	7	8	7	5	5	4	7	7	63
Skor Max	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Var Item	2,27	1,88	0,52	0,93	3,42	3,45	2,57	2,45	0,81	0,73	
Jumlah Varian	19,04										
Varian Total	90,93										
r11	0,88	Reliabel									

Lampiran 20. Perhitungan Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal *Essay*

Siswa	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	6	5	8	5	4	6	4	4	5	5	52
2	7	8	7	7	6	5	5	4	7	7	63
3	10	9	9	7	6	7	5	6	7	7	73
4	8	10	8	7	7	8	7	7	8	7	77
5	9	9	9	7	8	7	5	5	8	7	74
6	8	8	9	8	7	7	10	9	8	8	82
7	9	10	9	8	9	10	7	6	8	8	84
8	10	9	8	8	10	10	5	5	7	8	80
9	10	9	8	6	5	4	5	4	7	6	64
10	9	8	8	8	7	7	5	5	7	7	71
11	10	8	8	8	10	8	6	7	6	7	78
12	6	7	7	8	7	5	5	4	7	7	63
Skor Max	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Mean	8,50	8,33	8,17	7,25	7,17	7,00	5,75	5,50	7,08	7,00	
TKS	0,85	0,83	0,82	0,73	0,72	0,70	0,58	0,55	0,71	0,70	
Kriteria	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	

Lampiran 21. Perhitungan Hasil Uji Daya Beda Soal *Essay*

Siswa	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7	9	10	9	8	9	10	7	6	8	8	84
6	8	8	9	8	7	7	10	9	8	8	82
8	10	9	8	8	10	10	5	5	7	8	80
11	10	8	8	8	10	8	6	7	6	7	78
4	8	10	8	7	7	8	7	7	8	7	77
5	9	9	9	7	8	7	5	5	8	7	74
3	10	9	9	7	6	7	5	6	7	7	73
10	9	8	8	8	7	7	5	5	7	7	71
9	10	9	8	6	5	4	5	4	7	6	64
2	7	8	7	7	6	5	5	4	7	7	63
12	6	7	7	8	7	5	5	4	7	7	63
1	6	5	8	5	4	6	4	4	5	5	52
Skor Max	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
PT	9	9	8,5	7,67	8,50	8,33	6,67	6,5	7,5	7,5	
PR	8	7,67	7,83	6,83	5,83	5,67	4,83	4,5	6,67	6,5	
DP	0,10	0,13	0,07	0,08	0,27	0,27	0,18	0,2	0,08	0,1	
Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	

Lampiran 22. Soal *Essay*

Nama :

Kelas :

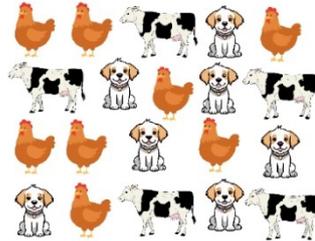
No. Absen :

1. Adi melempar dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 5, 1, 6, 3. Urutkanlah angka mata dadu tersebut dari tekecil hingga terbesar!

2. Putu memperoleh juara I disemeseter ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Putu yaitu 80, 75, 80, 80, 85, 90, 75, 80, 85, 90. Urutkanlah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!

3. Karin membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Varian rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanila 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkanlah hasil penjualan Karin dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!

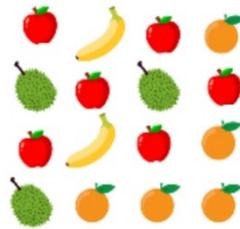
4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (l) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam		
2	Anjing		
3	Sapi		
Jumlah			

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, terdapat buah dalam karung yang baru dipanen Krisna dari kebunnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (l) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel		
2	Jeruk		
3	Durian		
4.	Pisang		
Jumlah			

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!
7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 70, 80, 75, 75, 80, 80, 85, 80, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!
8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu harian jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pisang, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1		
2		
3		
Total seluruh hewan		
Hewan paling banyak =		

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1anjing. Lengkapilah tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1		
2		
3		
Total seluruh buah		
Buah paling sedikit laku =		

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, sirsak 6, dan mangga 4. Lengkapilah tabel diatas dengan benar!

Lampiran 23. Lembar *Prestest* Soal

Nama : *Kadek Jonu Arka*
 Kelas : *3*
 No. Absen : *6*

1. Adi melempar dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 5, 1, 6, 3. Urutkanlah angka mata dadu tersebut dari sekecil hingga terbesar!
1, 2, 3, 4, 5, 6

2. Puna memperoleh juara 1 disemester ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Puna yaitu 80, 75, 80, 80, 80, 80, 85, 90, 75, 80, 85, 90. Urutkanlah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!
75, 75, 80, 80, 80, 80, 85, 85, 90

3. Karin membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Varian rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanilla 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkanlah hasil penjualan Karin dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!
Coklat, keju, tiramisu

4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (l) dan lambang bilangan (angka) dilatan bentuk tabel dibawah!



Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam	6	6
2	Anging	7	7
3	Sapi	3	3
Jumlah			16

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, tentapan buah dalam kantong yang baru dipanen Krim dari lebarnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (l) dan lambang bilangan (angka) dilatan bentuk tabel dibawah!



Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel	6	6
2	Jeruk	4	4
3	Durian	5	5
4	Pisang	2	2
Jumlah			14

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Buah
1	durian 4
2	salak 3
3	mangga 2

7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 70, 80, 75, 75, 80, 80, 85, 80, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Buah
1	70
2	80
3	75
4	85

8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu hari ini jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pepaya, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Buah
1	mangga 10
2	pepaya 2
3	pepaya 9
4	jeruk 5
5	durian 8

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1	kelinci	2
2	ayam	4
3	anjing	1
Total seluruh hewan		7
Hewan paling banyak =		kelinci ada 4

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1 anjing. Lengkapiilah tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1	durian	2
2	sirsak	6
3	mangga	4
Total seluruh buah		12
Buah paling sedikit laku =		durian 2

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, sirsak 6, dan mangga 4. Lengkapiilah tabel diatas dengan benar!

Nama : Kadek Yolinda Sari Puri
 Kelas : 3
 No Absen : 9

1. Adi melempar dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 5, 1, 6, 3. Urutkanlah angka mata dadu tersebut dari terkecil hingga terbesar!
 6, 2, 5, 1, 6, 3
 1, 2, 3, 5, 6

2. Putu memperoleh juara 1 disemester ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Putu yaitu 80, 75, 80, 85, 90, 75, 80, 85, 90. Urutkanlah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!
 75, 80, 80, 85, 90, 90

3. Karim membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Variasi rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanilla 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkanlah hasil penjualan Karim dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!
 8, 6, 5, 2

4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (!) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam	7	7
2	Anjing	4	4
3	Sapi	4	4
Jumlah			15

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, terdapat buah dalam karung yang baru dijemur Krista dari kebunnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (!) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel	5	5
2	Jeruk	5	5
3	Durian	3	3
4	Pisang	2	2
Jumlah			14

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

1	Durian	4
2	Salak	3
3	Mangga	2

7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 70, 80, 75, 75, 80, 80, 85, 80, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!

8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu harian jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pisang, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1	2 Ayam	
2	4 Kelinci	
3	1 Anjing	
Total seluruh hewan		7
Hewan paling banyak =		Kelinci

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1 anjing. Lengkapiilah tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1	2 Durian	
2	6 Sirsak	
3	4 Mangga	
Total seluruh buah		12
Buah paling sedikit laku =		Durian

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, sirsak 6, dan mangga 4. Lengkapiilah tabel diatas dengan benar!

Lampiran 24. Lembar *Posttest* Soal

Nama : kadek Japu Arta
 Kelas : 3
 No. Absen : 6

1. Adi melempur dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 5, 1, 6, 3. Urutkalah angka mata dadu tersebut dari terkecil hingga terbesar!
1, 2, 3, 5, 6

2. Putu memperoleh juara I disemester ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Putu yaitu 80, 75, 80, 80, 85, 90, 75, 80, 85, 90. Urutkalah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!
10 nilai
90, 85, 80, 80, 80, 80, 75, 75

3. Karim membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Varian rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanilla 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkalah hasil penjualan Karim dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!

4. Varian rasa

No	Varian rasa	Banyak laku
1	vanilla	5
2	coklat	8
3	Keju	6
4	tiramisu	2

coklat, keju, coklat, tiramisu

4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!

Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam	IIII III	8
2	Anjing	IIII II	7
3	Sapi	IIII	5
Jumlah			20

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, terdapat buah dalam karung yang baru dipanen Krisna dari kebunnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!

Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel	IIII	6
2	Jeruk	IIII	6
3	Durian	III	3
4	Pisang	II	2
Jumlah			17

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Buah	Jumlah
1	durian	4
2	Salak	3
3	mangga	2

total = 9

7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 70, 80, 75, 75, 80, 80, 85, 80, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Nilai	Jumlah
1	70	1
2	75	3
3	80	3
4	85	2

total = 9

8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu harian jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pisang, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Buah	Jumlah
1	mangga	10
2	Pisang	9
3	pepaya	2
4	jeruk	5

total = 26

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1	Kelinci	4
2	ayam	2
3	anjing	1
Total seluruh hewan		
Hewan paling banyak =		kelinci

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1 anjing. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1	Sirsak	6
2	mangga	4
3	durian	2
Total seluruh buah		
Buah paling sedikit laku =		durian

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, sirsak 6, dan mangga 4. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

Nama: Kedek Yolinda Sari Putri
 Kelas: 3
 No Absen: 9

1. Adi melempar dadu sebanyak 6 lemparan adapun angka yang muncul yaitu 6, 2, 5, 1, 6, 3. Urutkanlah angka mata dadu tersebut dari terkecil hingga terbesar!
1, 2, 3, 4, 5, 6

2. Putu memperoleh juara 1 disemeseter ini, adapun nilai-nilai yang diperoleh oleh Putu yaitu 80, 88, 80, 80, 85, 80, 85, 90. Urutkanlah nilai tersebut dari nilai tertinggi hingga terendah!
90, 85, 80, 80, 80, 80, 75, 75

3. Karin membantu ayahnya menjual donat dipasar setiap pulang sekolah. Varian rasa yang dijual mempunyai jumlah pembeli yang berbeda-beda. Rasa vanila 5 orang, coklat 8 orang, keju 6 orang, tiramisu 2 orang. Urutkanlah hasil penjualan Karin dan Ayah berdasarkan rasa yang paling banyak laku!
Coklat 8, Keju 6, Vanila 5 orang, Tiramisu 2 orang

4. Berikut merupakan beberapa hewan peliharaan Budi. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Hewan Peliharaan

No	Nama Hewan	Turus	Lambang Bilangan
1	Ayam		6
2	Anjing		7
3	Sapi		5
Jumlah			20

5. Perhatikanlah gambar dibawah ini, terdapat buah dalam karung yang baru dipanen Krisna dari kebunnya. Berdasarkan gambar diatas tentukanlah turus (I) dan lambang bilangan (angka) dalam bentuk tabel dibawah!



Tabel Data Hasil Panen Buah

No	Nama Buah	Turus	Lambang Bilangan
1	Apel		5
2	Jeruk		6
3	Durian		3
4	Pisang		2
Jumlah			17

6. Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: 4 durian, 3 salak, dan 2 mangga. Sajikanlah hasil jualan ayah tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Nama Buah	Jumlah
1	durian	4
2	Salak	3
3	mangga	2

7. Budi memperoleh nilai ujian akhir semester yaitu: 70, 80, 75, 75, 80, 80, 85, 80, 85, 75. Sajikanlah nilai ulangan Budi dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Nilai	Jumlah
1	70	2
2	80	4
3	75	3
4	85	2

8. Ibu menjual buah dipasar dengan berbagai jenis, selama satu harian jualan ibu yang sudah terjual yaitu: 10 mangga, 9 pisang, 2 pepaya, 5 jeruk, 8 durian. Sajikanlah hasil penjualan ibu tersebut dalam bentuk tabel dengan benar!

No	Nama buah	Jumlah
1	Mangga	10
2	Pisang	9
3	pepaya	2
4	jeruk	5

9.

No	Nama Hewan	Jumlah
1	Ayam	2
2	Kelinci	4
3	Anjing	1
Total seluruh hewan		
Hewan paling banyak =		kelinci

Doni membantu ayah untuk mengurus hewan peliharaan mereka setiap pulang sekolah. Adapun hewan peliharaan mereka yaitu: 2 ayam, 4 kelinci, dan 1 anjing. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

10.

No	Nama Buah	Jumlah
1	durian	2
2	Salak	6
3	mangga	4
Total seluruh buah		
Buah paling sedikit laku =		durian

Ayah menjual buah dipasar, terdapat beberapa buah yang sudah laku yaitu: durian 2, salak 6, dan mangga 4. Lengkapi tabel diatas dengan benar!

Lampiran 25. Modul Ajar

IDENTITAS UMUM	
Identitas Modul:	
Nama Penyusun	
Satuan Pendidikan	
Kelas/ Semester	III/2
Mata pelajaran	MATEMATIKA
Materi Pokok	<i>Penyajian data dalam tabel</i>
Tahun Pelajaran	20..-20..
Alokasi waktu	
Fase	B
Capaian Pembelajaran Matematika Kelas III Fase B	
Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).	
Profil Pelajar Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar Kritis 6. Kreatif 	
Sarana dan prasarana, Media, Target Peserta didik, Jumlah Peserta Didik, Model Pembelajaran, Metode	
Sarana dan prasarana, Media:	LCD proyektor, komputer/laptop, pengeras suara, jaringan internet Sumber Belajar: LKPD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain
Target Peserta didik	Peserta didik reguler Pesera didik dengan hambatan belajar Peserta didik cerdas istimewa berbakat
Jumlah Peserta Didik	22
Model Pembelajaran	Problem Based Learning
Metode	Ceramah dan tanya jawab
B. Komponen Inti	
Kata Kunci	• • Urutan Data • Data Terkecil • Data Terbesar • Tabel
Tujuan Pembelajaran	Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan dapat: <ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan data dari terkecil ke terbesar dengan benar. • Membandingkan data dengan benar. • Menyajikan data dalam bentuk tabel dengan benar. • Menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel dengan benar.
Deskripsi Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pada Bab 5 ini peserta didik akan belajar mengenai data, meliputi data terkecil dan data terbesar. Selanjutnya peserta didik akan mempelajari cara mengurutkan data, membandingkan data, dan menyajikan data dalam bentuk tabel.
Persiapan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan komputer, pengeras suara, CD Pembelajaran interaktif, jaringan internet dan link youtube • Guru menyiapkan tayangan tentang materi yang diajarkan • Guru menyiapkan tayangan video tentang materi yang diajarkan • Apabila memungkinkan guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). • Guru menyiapkan bahan bacaan tentang materi yang diajarkan
PEMBELAJARAN	

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru; • Guru meminta seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing; • Guru mengajak siswa Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” • Guru Memeriksa kehadiran peserta didik; • Guru melakukan Ice breaking bisa dengan bemyanyi, tepuk-tepukan, permainan atau apa saja yang dikuasai guru yang dapat memberikan semangat belajar; • Guru melakukan apersepsi dengan memberikan gambaran kegiatan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi • Guru memberikan motivasi dengan cara memberitahukan manfaat mempelajari materi yang dipelajari • Menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik
Aktivitas Kegiatan Inti	
Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi : • <i>menyajikan data dalam bentuk tabel</i> • <i>menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk table</i>
Menanya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi yang diajarkan. • <i>menyajikan data dalam bentuk tabel</i> • <i>menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel</i>
Mengeksplorasi/ menalar	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalau siswa mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi dengan siswa lain mengenai materi yang diajarkan • <i>menyajikan data dalam bentuk tabel</i> • <i>menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel</i>
Mengasosiasi/ mencoba	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan • <i>menyajikan data dalam bentuk tabel</i> • <i>menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel</i>
Mengomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami. • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari. • <i>menyajikan data dalam bentuk tabel</i> • <i>menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel</i>
Kegiatan Akhir (10 Menit)	
Penutup (10 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan • Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan
Kegiatan Pembelajaran Alternatif	
<p>Jika skenario kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan atau tidak dapat berjalan baik, maka guru melaksanakan pembelajaran alternatif. Kegiatan pembelajaran alternatif dilaksanakan karena berbagai alasan diantaranya; tidak tersedianya alat teknologi informasi (laptop, HP, proyektor, <i>speaker</i>), media simbol, <i>puzzle</i>, wacana atau bacaan, jaringan internet/kuota , tidak ada listrik atau dalam keadaan darurat bencana maka guru tetap dapat melaksanakan pembelajaran tentunya dengan beberapa penyesuaian.</p>	

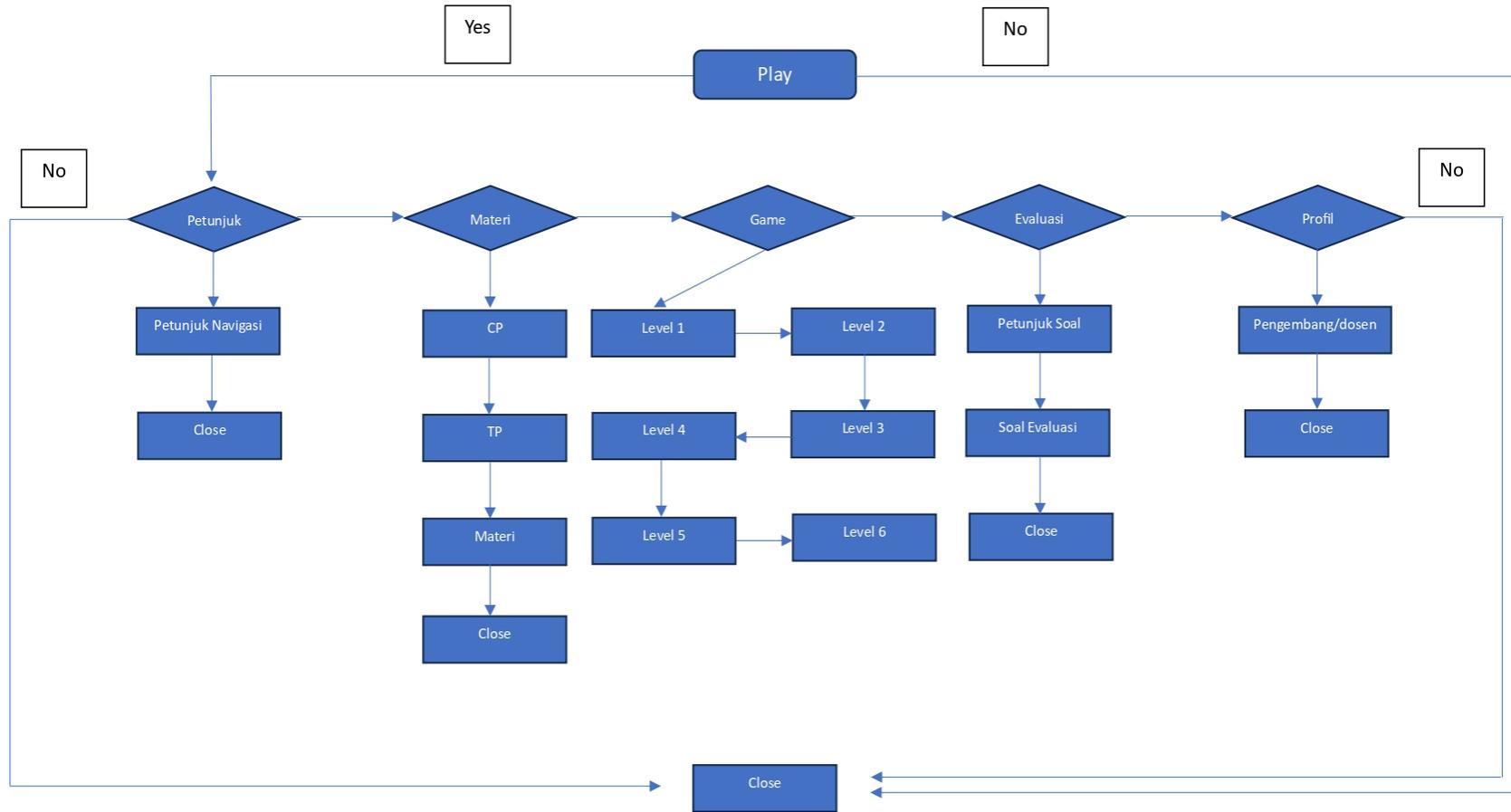
Lampiran 26. Nilai *Pretest*

Siswa	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	4	5	6	5	4	4	5	4	46
2	8	8	7	7	7	7	6	6	7	6	69
3	7	7	8	8	8	7	5	5	6	7	68
4	6	5	6	6	5	5	4	5	6	7	55
5	8	8	9	5	6	6	5	4	6	5	62
6	7	7	7	7	6	7	5	6	7	7	66
7	7	7	6	7	8	6	5	5	7	7	65
8	6	7	6	5	6	5	5	5	7	7	59
9	6	5	6	5	5	4	0	0	4	5	40
10	4	5	7	6	6	7	4	4	5	4	52
11	7	7	7	4	5	6	5	5	6	7	59
12	7	7	6	5	5	6	5	4	7	7	59
13	7	6	7	7	7	6	5	5	6	5	61
14	6	6	6	6	5	6	0	0	5	5	45
15	7	7	6	5	5	6	5	5	7	7	60
16	6	6	7	7	7	6	5	5	7	7	63
17	6	7	4	5	5	4	4	5	6	6	52
18	7	6	7	6	7	6	4	5	7	7	62
19	6	7	7	7	7	6	0	0	7	6	53
20	6	7	6	6	7	6	5	4	6	7	60
21	7	7	6	7	6	6	5	5	7	6	62
22	6	6	6	6	7	7	0	0	6	6	50

Lampiran 27. Nilai Posttest

Siswa	Butir Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	9	10	7	7	8	8	7	7	8	8	79
2	10	10	10	9	10	9	9	9	10	10	96
3	10	9	8	10	8	9	8	7	9	10	88
4	8	9	9	8	9	9	8	9	9	9	87
5	8	8	9	8	8	8	8	8	7	8	80
6	9	8	8	8	8	7	7	7	8	8	78
7	10	9	9	8	8	8	7	7	8	7	81
8	10	9	8	7	8	7	7	7	8	9	80
9	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	72
10	10	10	8	8	8	8	7	7	8	8	82
11	10	10	9	8	8	8	8	8	9	8	86
12	9	9	8	8	8	8	8	7	8	8	81
13	10	9	8	8	8	7	8	8	7	8	81
14	9	9	8	9	8	8	7	8	8	8	82
15	9	18	9	8	8	8	7	7	8	9	91
16	10	9	9	8	7	8	8	8	9	9	85
17	9	10	9	9	8	8	8	9	10	9	89
18	9	9	8	8	7	8	8	8	9	9	83
19	10	9	9	8	8	9	7	8	8	8	84
20	8	9	8	9	7	8	8	7	8	7	79
21	10	9	10	9	8	8	8	8	9	8	87
22	10	10	9	8	9	9	7	8	8	9	87

Lampiran 27. Flowchart Game Math Hunt



Lampiran 28. Rubrik Penilaian Soal *Essay*

Kriteria Penilaian Soal 1-3		
Skor	Deskripsi	Indikator Metakognitif
10	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis keterangan angka apa saja yang ada sesuai dengan urutan terbesar/terkecil.	
	Menghitung banyak angka yang sama	
	Monitoring	
	Menulis angka terbesar/terkecil, mengulangnya hingga semua angka tertulis.	Memeriksa berbagai tahapan yang sudah dilakukan.
	Memeriksa urutan angka apakah sudah sesuai dengan keterangan yang sudah dibuat.	Mengecek kembali apa yang sudah dilakukan.
Evaluation		
Memeriksa jawaban apakah banyak angka yang sudah ditulis sudah sesuai dengan banyak angka yang disajikan.	Memverifikasi bahwa apa yang sudah dilakukan sudah benar.	
9	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis keterangan angka apa saja yang ada sesuai dengan urutan terbesar/terkecil.	
	Menghitung banyak angka yang sama	
	Monitoring	
	Menulis angka terbesar/terkecil, mengulangnya hingga semua angka tertulis.	Memeriksa berbagai tahapan yang sudah dilakukan.
	Memeriksa urutan angka apakah sudah sesuai dengan keterangan yang sudah dibuat	Mengecek kembali apa yang sudah dilakukan.

8	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis keterangan angka apa saja yang ada sesuai dengan urutan terbesar/terkecil.	
Menghitung banyak angka yang sama		
Monitoring		
	Menulis angka terbesar/terkecil, mengulangnya hingga semua angka tertulis.	Memeriksa berbagai tahapan yang sudah dilakukan.
7	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis keterangan angka apa saja yang ada sesuai dengan urutan terbesar/terkecil.	
Menghitung banyak angka yang sama		
6	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis keterangan angka apa saja yang ada sesuai dengan urutan terbesar/terkecil.	
5	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	

	Mengetahui banyak angka.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menulis angka terbesar/terkecil pertama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
Planning		
4	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak angka.	
Planning		
3	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / angka-angka yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
Planning		
2	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
1	Jawaban salah Tidak ada menunjukkan kemampuan metakognitif	

Kriteria Penilaian Soal 4-5		
Skor	Deskripsi	Indikator Metakognitif
10	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis jenis makanan apa saja yang ada sesuai dengan urutan jumlah	

	terbanyak hingga yang sedikit atau sebaliknya secara runtut.	
	Monitoring	
	Menentukan lambang bilangan sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Menentukan turus sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	
	Memeriksa kembali urutan penyajian apakah sudah sesuai dengan variabel yang saling berhubungan.	Mengecek kembali apa yang sudah dikerjakan.
	Evaluation	
	Memeriksa apakah jawaban sudah sesuai dengan banyaknya data yang ada pada soal.	Memverifikasi bahwa apa yang sudah dilakukan benar.
9	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis jenis makanan apa saja yang ada sesuai dengan urutan jumlah terbanyak hingga yang sedikit atau sebaliknya secara runtut.	
	Monitoring	
	Menentukan lambang bilangan sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Menentukan turus sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	
	Memeriksa kembali urutan penyajian apakah sudah sesuai dengan variabel yang saling berhubungan.	Mengecek kembali apa yang sudah dikerjakan.
	Planning	
8	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	

	Menulis jenis makanan apa saja yang ada sesuai dengan urutan jumlah terbanyak hingga yang sedikit atau sebaliknya secara runtut.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Monitoring	
	Menentukan lambang bilangan sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Menentukan turus sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	
	Planning	
7	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis jenis makanan apa saja yang ada sesuai dengan urutan jumlah terbanyak hingga yang sedikit atau sebaliknya secara runtut.	
Monitoring		
	Menentukan lambang bilangan sesuai dengan jenis makanan yang sudah dibuat.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Planning	
6	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Menulis jenis makanan apa saja yang ada sesuai dengan urutan jumlah terbanyak hingga yang sedikit atau sebaliknya secara runtut.	
Planning		
5	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	

	Menghitung banyak jenis makanan yang sama.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Planning	
4	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Mengetahui banyak makanan.	
	Planning	
3	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis makanan yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Planning	
2	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
1	Jawaban salah Tidak menunjukkan kemampuan metakognitif	

Kriteria Penilaian Soal 6-10		
Skor	Deskripsi	Indikator Metakognitif
	Planning	
10	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
	Menentukan jenis data yang akan disajikan divariabel pertama dengan nilai terbesar/terkecil atau sebaliknya pada baris pertama.	
	Menulis jenis data apa saja yang akan menjadi bagian dari variabel pertama	

	secara runtut berdasarkan nilai terbesar hingga terkecil atau sebaliknya.	
	Monitoring	
	Menyajikan data pada kolom variabel selanjutnya sesuai dengan nilai dari variabel pertama.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Memeriksa kembali urutan penyajian apakah sudah sesuai dengan variabel yang saling berhubungan berdasarkan data yang ada pada soal.	Mengecek kembali apa yang sudah dikerjakan.
	Evaluation	
	Memverifikasi tabel dengan data yang disajikan untuk membuat suatu kesimpulan dengan benar.	Memverifikasi bahwa apa yang sudah dilakukan benar.
9	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
	Menentukan jenis data yang akan disajikan divariabel pertama dengan nilai terbesar/terkecil atau sebaliknya pada baris pertama.	
	Menulis jenis data apa saja yang akan menjadi bagian dari variabel pertama secara runtut berdasarkan nilai terbesar hingga terkecil atau sebaliknya.	
	Monitoring	
	Menyajikan data pada kolom variabel selanjutnya sesuai dengan nilai dari variabel pertama.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.
	Memeriksa kembali urutan penyajian apakah sudah sesuai dengan variabel yang saling berhubungan berdasarkan data yang ada pada soal.	Mengecek kembali apa yang sudah dikerjakan.
8	Planning	

	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
	Menentukan jenis data yang akan disajikan divariabel pertama dengan nilai terbesar/terkecil atau sebaliknya pada baris pertama.	
	Menulis jenis data apa saja yang akan menjadi bagian dari variabel pertama secara runtut berdasarkan nilai terbesar hingga terkecil atau sebaliknya.	
	Monitoring	
Menyajikan data pada kolom variabel selanjutnya sesuai dengan nilai dari variabel pertama.	Mengoreksi cara yang salah/kurang tepat.	
7	Planning	
	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
	Menentukan jenis data yang akan disajikan divariabel pertama dengan nilai terbesar/terkecil atau sebaliknya pada baris pertama.	
	Menulis jenis data apa saja yang akan menjadi bagian dari variabel pertama secara runtut berdasarkan nilai terbesar hingga terkecil atau sebaliknya.	
Planning		
6	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.

	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
	Menentukan jenis data yang akan disajikan divariabel pertama dengan nilai terbesar/terkecil atau sebaliknya pada baris pertama.	
Planning		
5	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Membuat tabel berdasarkan jumlah variabel.	
Planning		
4	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Menentukan variabel untuk mewakili data.	Memecahkan masalah menjadi poin-poin yang akan dicarikan penyelesaiannya.
	Planning	
3	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Memahami karakteristik / jenis data yang telah disajikan pada soal.	Memilah informasi penting yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
	Planning	
2	Mengetahui tujuan pengerjaan soal.	Mengidentifikasi tujuan yang diinginkan.
	Planning	
1	Jawaban salah Tidak menunjukkan kemampuan metakognitif	

Lampiran 28. Dokumentasi Uji Validitas Media



Lampiran 29. Dokumentasi Sekolah



Lampiran 30. Panduan *Game Math Hunt*

No	Visual	Keterangan
1		<p>Tampilan game awal game Play: Untuk mulai mengakses</p>
2		<p>Tampilan home Memuat menu-menu yang ada dalam <i>Game Math Hunt</i>: Petunjuk, Materi, Game, Evaluasi dan Profil.</p>
3		<p>Tampilan Petunjuk Memuat manfaat icon-icon yang ada disetiap tampilan <i>game</i></p>
4		<p>Tampilan Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian pembelajaran (CP) 2. Tujuan pembelajaran 3. Materi muatan matematika.
5		<p>Tampilan Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Level 2. Petunjuk disetiap level 3. permainan 4. <i>Feedback</i> permainan jika pengguna sudah menyelesaikan permainan

		
6		<p>Tampilan Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk evaluasi sebelum mengerjakan soal evaluasi 2. Soal evaluasi 3. <i>Feedback</i> setelah mengerjakan soal
7		<p>Tampilan Evaluasi</p> <p>Memuat identitas pengembang dan dosen pembimbing</p>