

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Mohon izin Melakukan Penelitian di SMP N 6 Tejakula



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Singaraja, 6 Juni 2023

Nomor : 348/UN48.11.5/KM/2023
Perihal : Permohonan Surat Pencarian Data
Lampiran : -

Yth. Dekan FTK
Universitas Pendidikan Ganesha
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Ni Luh Novi Aryani
NIM : 1815051025
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
Instansi yang dituju : SMP Negeri 6 Tejakula

Data yang dibutuhkan : terkait mata pelajaran IPA kelas VIII

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,


Dr. Luh Joni Hutawati Dewi, S.T., M.Pd.
NIP. 197606252001122001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian di Berikan SMP N 6 Tejakula



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 6 TEJAKULA



Alamat : BD. Panjangan, Desa Les, Kec. Tejakula, Kab. Buleleng (81173)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/667.1/SMPN6/TJK/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 6 Tejakula, menerangkan bahwa :

Nama : Ni Luh Novi Aryani
NIM : 1815051025
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Memang benar mahasiswi tersebut di atas sudah melakukan penelitian di kelas VIII dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tejakula.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Les, 06 Juni 2023



Lampiran 3 Angket Respon Guru

Nama *

Ni Luh Kanten Partati

NIP

1995101320222120002

1. Apakah pernah menggunakan media belajar berupa game di kelas ? *

Tidak Pernah

2. Media belajar apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar dikelas ? *

Power point & Internet

3. Bagaimana pendapat anda jika dibuatkan media game pembelajaran dikelas ? *

Game bagus dibuatkan agar siswa tidak mudah jenuh

7/2/24, 3:41 PM

WAWANCARA KEGIATAN BELAJAR GERAK BENDA DAN MAKHLUK HIDUP DI KELAS VIII SMP N 6 TEJAKULA

4. Apa Kendala sebelumnya dalam mengajar dikelas ? *

Banyak siswa yang ketika ditanya tidak bisa menjawab mengerti 9enjawab dan saat ditanya sudah m

5. Metode apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar di kelas ?

Problem based learning

Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Siswa

KISI-KISI ANGKET SISWA

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|----------------------------|---|-------------------|
| 1. | Karakteristik Siswa | a. Pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran. | 1,2,3 |
| | | b. Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. | 4,5,8,10,11,12,15 |
| | | c. Motivasi siswa dalam pembelajaran. | 6,7,9 |
| 2. | Karakteristik Pembelajaran | a. Materi Pembelajaran | 13,14 |
| | | b. Game Pembelajaran | 17,19,20 |
| | | c. Sarana Pembelajaran | 16,18 |



Lampiran 5. Angket analisis kebutuhan siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama :

No.Absen :

Kelas :

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Istilah pertanyaan berikut dengan benar sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

| NO | Pertanyaan | Alternatif Jawaban | | | | |
|----|--|--------------------|--|--|--|--|
| 1 | Saya senang belajar klasifikasi makhluk hidup menggunakan game | | | | | |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer atau smartphone | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 3 | Saya senang jika belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan komputer atau smartphone | | | | | |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan | | | | | |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru | | | | | |
| 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi | | | | | |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet | | | | | |
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran | | | | | |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video materi atau video tutorial agar lebih mudah dipahami | | | | | |
| 10 | Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif, seperti games dan animasi didalamnya | | | | | |
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan game pembelajaran interaktif | | | | | |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar | | | | | |
| 13 | Mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan susah dipahami jika dijelaskan dengan terori saja | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 14 | Mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan merupakan mata pelajaran yang susah dipahami | | | | | |
| 15 | Saat memberikan penjelasan materi Klasifikasi hewan dan tumbuhan, guru menggunakan media Powerpoint dan modul pembelajaran (berbasis teks) | | | | | |
| 16 | Guru tidak pernah menampilkan game pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran | | | | | |
| 14 | Saat memberikan materi Klasifikasi hewan dan tumbuhan guru terkadang mengirimkan link materi/video youtube | | | | | |
| 18 | Terkadang link materi/video youtube yang diberikan oleh guru kurang saya pahami | | | | | |
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone | | | | | |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik | | | | | |

Keterangan :

Mencari Total SS = 5

X total responden

memilih Mencari

Total S = 4 X total

responden memilih

Mencari Total KS = 3

X total

responden memilih

Mencari Total TS = 2

X total responden

| Interval Penilaian |
|--|
| Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju |
| Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju |
| Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju |
| Indeks 60% - 79,99% : Setuju |
| Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju |

memilih Mencari

Total STS = 1 X total

responden memilih

Mencari Total Skor = Total

SS + Total S + Total KS +

Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum =

27 x 5 (Jumlah Responden x

Skor Tertinggi) Lingkert

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum



Les, 26 Mei 2025

Siswa,

Lampiran 6. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 17. Hasil Angket Uji Respon Siswa

| No | Data Pertanyaan | Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|-----|----|----|-----|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | SS | S | KS | TS | STS | |
| 1 | Saya senang belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 96 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer atau smartphone | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Saya senang jika belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan komputer atau smartphone | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 80 | 64 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 95 | 52 | 0 | 0 | 0 | |
| 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 | 56 | 9 | 0 | 0 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|-----|----|---|---|---|
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 115 | 36 | 0 | 0 | 0 | | |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video materi atau video tutorial agar lebih mudah dipahami | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 120 | 32 | 0 | 0 | 0 | | |
| 10 | Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif seperti games dan animasi didalamnya | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | |
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan game pembelajaran interaktif | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 140 | 16 | 0 | 0 | 0 |

Lampiran 7. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

| No | Daftar Pertanyaan | Skala Likert | | | | | Total Skor | Indeks | Keputusan |
|----|--|--------------|----|----|----|-----|------------|--------|---------------|
| | | SS | S | KS | TS | STS | | | |
| 1 | Saya senang belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 40 | 96 | 0 | 0 | 0 | 136 | 85% | Sangat Setuju |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer atau smartphone | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | 148 | 92% | Sangat Setuju |
| 3. | Saya senang jika belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan komputer atau smartphone | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | 148 | 92% | Sangat Setuju |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 80 | 64 | 0 | 0 | 0 | 150 | 94% | Sangat Setuju |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru | 95 | 52 | 0 | 0 | 0 | 147 | 92% | Sangat Setuju |
| 6 | | 130 | 24 | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|--|-----|----|---|---|---|-----|-----|---------------|
| | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi | | | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet | 75 | 56 | 9 | 0 | 0 | 140 | 87% | Sangat Setuju |
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran | 115 | 36 | 0 | 0 | 0 | 151 | 94% | Sangat Setuju |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video materi atau video tutorial agar lebih mudah dipahami | 120 | 32 | 0 | 0 | 0 | 152 | 95% | Sangat Setuju |
| 10 | Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif, seperti games dan animasi didalamnya | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----|---|-----|----|----|---|---|-----|-----|---------------|
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan game pembelajaran interaktif | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar | 140 | 16 | 0 | 0 | 0 | 156 | 97% | Sangat Setuju |
| 13 | Mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan susah dipahami jika dijelaskan dengan terori saja | 125 | 28 | 0 | 0 | 0 | 153 | 96% | Sangat Setuju |
| 14 | Mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan merupakan mata pelajaran yang susah dipahami | 75 | 44 | 21 | 0 | 0 | 140 | 87% | Sangat Setuju |
| 15 | Saat memberikan penjelasan materi Klasifikasi hewan dan tumbuhan, guru menggunakan media Powerpoint dan modul pembelajaran (berbasis teks) | 85 | 52 | 6 | 0 | 0 | 143 | 89% | Sangat Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----|---|-----|----|----|---|---|-----|-----|---------------|
| 16 | Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran | 115 | 0 | 0 | 0 | 0 | 151 | 94% | Sangat Setuju |
| 17 | Saat memberikan materi Klasifikasi hewan dan tumbuhan guru terkadang mengirimkan link materi/video youtube | 105 | 15 | 15 | 0 | 0 | 152 | 95% | Sangat Setuju |
| 18 | Terkadang link materi/video youtube yang diberikan oleh guru kurang saya pahami | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 148 | 92% | Sangat Setuju |
| 19 | Saya memiliki Smartphone | 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik | 110 | 0 | 0 | 0 | 0 | 150 | 93% | Sangat Setuju |

Keterangan :

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih Mencari Total S = 4 X total

responden memilih Mencari Total KS = 3 X total

responden memilih Mencari Total TS = 2 X total

responden memilih Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = 27 x 5 (Jumlah Responden x Skor Tertinggi) Lingkert

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum

| Interval Penilaian |
|--|
| Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju |
| Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju |
| Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju |
| Indeks 60% - 79,99% : Setuju |
| Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju |

Lampiran 8 Hasil Respon Angket Kebutuhan Siswa

| No | Daftar Pertanyaan | Skala Likert | | | | | Total Skor | Indeks | Keputusan |
|----|---|--------------|----|----|----|-----|------------|--------|---------------|
| | | SS | S | KS | TS | STS | | | |
| 1 | Saya senang belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 40 | 96 | 0 | 0 | 0 | 136 | 85% | Sangat Setuju |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer atau smartphone | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | 148 | 92% | Sangat Setuju |
| 3 | Saya senang jika belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan komputer atau smartphone | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | 148 | 92% | Sangat Setuju |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 80 | 64 | 0 | 0 | 0 | 150 | 94% | Sangat Setuju |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru | 95 | 52 | 0 | 0 | 0 | 147 | 92% | Sangat Setuju |
| 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet | 75 | 56 | 9 | 0 | 0 | 140 | 87% | Sangat Setuju |
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran | 115 | 36 | 0 | 0 | 0 | 151 | 94% | Sangat Setuju |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video materi atau video tutorial agar lebih mudah dipahami | 120 | 32 | 0 | 0 | 0 | 152 | 95% | Sangat Setuju |
| 10 | Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif, seperti games dan animasi didalamnya | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan game pembelajaran interaktif | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | 154 | 96% | Sangat Setuju |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar | 140 | 16 | 0 | 0 | 0 | 156 | 97% | Sangat Setuju |
| 13 | Mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan susah dipahami jika dijelaskan dengan terori saja | 125 | 28 | 0 | 0 | 0 | 153 | 96% | Sangat Setuju |

Keterangan :

| Interval Penilaian |
|--|
| Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju |
| Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju |
| Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju |
| Indeks 60% - 79,99% : Setuju |
| Indeks 80% - 100% : Sangat Setuiu |

Mencari Total SS = 5

X total responden

memilih Mencari

Total S = 4 X total

responden memilih

Mencari Total KS = 3

X total responden

memilih Mencari

Total TS = 2 X total

responden memilih

Mencari Total STS =

1 X total responden

memilih

Mencari Total Skor = Total

SS + Total S + Total KS +

Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum =

27 x 5 (Jumlah Responden x

Skor Tertinggi) Lingkert

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum



| | |
|--------------------------------|--|
| TUJUAN PEMBELAJARAN | 1.1.1 Peserta didik mampu mengelompokkan mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati. |
|--------------------------------|--|

INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat :

1. Mengelompokkan beberapa makhluk hidup atau benda dalam satu kelompok berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri yang dimiliki
2. Mengidentifikasi ciri – ciri makhluk hidup dan benda
3. Membedakan ciri-ciri makhluk hidup dan benda

Pertemuan Kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat :

1. Menjelaskan tingkatan takson pada klasifikasi
2. Mendeskripsikan ciri – ciri makhluk hidup pada masing – masing kingdom dalam system 5 kingdom
3. Mengidentifikasi makhluk hidup pada kingdom monera dan protista beserta contoh.

Pertemuan Ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada kingdom fungi dan plantae
2. Mengidentifikasi makhluk hidup pada kingdom fungi dan platae beserta contoh

Pertemuan Keempat

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi makhluk hidup pada kingdom animalia
2. Menyusun kunci determinasi sederhana dengan bantuan LKS
3. Dapat menggunakan kunci determinasi sederhana untuk mengidentifikasi ciri – ciri beberapa makhluk hidup
4. Mendeskripsikan pentingnya pengelompokkan makhluk hidup

Pertemuan Kelima

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat :

1. Mengelompokkan Makhluk Hidup yang ada di lingkungan sekolah menggunakan kunci determinasi sederhana
2. Mengkomunikasikan hasil pengelompokkan makhluk hidup dalam bentuk laporan

PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik dapat menentukan suatu benda adalah makhluk hidup atau benda mati berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup
2. Peserta didik dapat melakukan pengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri- cirinya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah ananda mendengar istilah virus? Apakah virus itu termasuk makhluk hidup? Apa ciri-ciri suatu benda dikatakan makhluk hidup?
2. Mengapa kita perlu tahu bagaimana pengelompokkan makhluk hidup?
3. Bagaimana cara mengelompokkan makhluk hidup?

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru mempersiapkan LKPD
2. Guru mempersiapkan Media pembelajaran
3. Guru mempersiapkan asesmen diagnostic (terlampir)

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama (2 JP)

| Kegiatan | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdoa Bersama • Guru memanggil peserta didik dengan menyebutkan namanya sambil mengecek kehadiran | 15 Menit |
| Inti | <p>Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mengenai topik yang akan diajarkan • Guru membuat aturan atau kesepakatan kelas yang disetujui semua peserta didik • Guru mengajak peserta didik untuk mengingat aturan atau kesepakatan kelas yang telah di sepakati • Guru menyampaikan harapan positif terhadap kelas <p>Fase 2 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apersepsi “masih ingatkah kalian tentang ciri-ciri mamalia saat Sekolah Dasar?” “Apa bedanya vivipar dan ovovivipar?” | 55 Menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Fase 3 : Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi • Guru mengajak peserta didik untuk berinteraksi dan berperan aktif dalam kelompok • Guru melakukan aktivitas yang mencairkan suasana kelas <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Peserta didik diberikan LPKD terkait dengan “Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dan benda”. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai “Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dan benda” • Peserta didik menyampaikan pendapat dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari | |
|--|---|--|

| | | |
|----------------|---|-----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami • Guru mengajak murid menilai seberapa efektif pelaksanaan aturan atau kesepakatan kelas | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa | 10 Menit |

Pertemuan Kedua : 2JP

| Kegiatan | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama • Guru memanggil peserta didik dengan menyebutkan namanya sambil mengecek kehadiran <p>Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mengenai topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan harapan positif terhadap kelas | 15 Menit |

| | | |
|-------------|--|-----------------|
| <p>Inti</p> | <p>Fase 2 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apersepsi “Apakah kalian tahu proses pembuatan tempe, nata de coco, dan yogurt” <p>Fase 3 : Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi • Guru mengajak peserta didik untuk berinteraksi dan berperan aktif dalam kelompok • Guru melakukan aktivitas yang mencairkan suasana kelas <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Peserta didik diberikan LPKD terkait dengan “Mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan dan hewan” • Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai “Mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan dan hewan” | <p>55 Menit</p> |
|-------------|--|-----------------|

| | | |
|----------------|--|-----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan pendapat dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa | 10 Menit |

Pertemuan Ketiga : 2JP

| Kegiatan | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama • Guru memanggil peserta didik dengan menyebutkan namanya sambil mengecek kehadiran <p>Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mengenai topik yang akan diajarkan | 15 Menit |

| | | |
|------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan harapan positif terhadap kelas | |
| Inti | <p>Fase 2 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apersepsi “Apakah kalian tahu proses pembuatan tempe, nata de coco, dan yogurt”. <p>Fase 3 : Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi • Guru mengajak peserta didik untuk berinteraksi dan berperan aktif dalam kelompok • Guru melakukan aktivitas yang mencairkan suasana kelas <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Peserta didik diberikan LPKD terkait dengan “Mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan dan hewan” • Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai “Mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan dan hewan” | 55 Menit |

| | | |
|----------------|--|-----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan pendapat dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa | 10 Menit |

Pertemuan Keempat

| Kegiatan | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|--------------------|---|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik. (religius) • Guru mengecek kondisi atau kesiapan kelas dan peserta didik. (disiplin) • Guru dan peserta didik berdoa bersama. (religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru memotivasi peserta didik dengan menampilkan berbagai jenis hewan • Guru memberikan apersepsi tentang pengetahuan peserta didik. | 10 Menit |

| | | |
|------|--|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat memulai pembelajaran dengan bertanya mengenai pengalaman sehari-hari peserta didik sebagai berikut. • Apakah karang adalah tumbuhan dan hewan • Guru menyampaikan tujuan, materi dan penilaian yang dilakukan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu kingdom animalia. (Literasi) | |
| Inti | <p>Sintak 1 : Stimulation (Pemberian Rangsangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik duduk berkelompok. (colaborasi) • Peserta didik diminta untuk mengamati power point yang ditampilkan guru berbagai jenis hewan yang ada. <p>Sintak 2 : Problem Statement (Identifikasi Masalah).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat pertanyaan tentang apa yang telah diamati. (critical thinking) • Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk didiskusikan bersama kelompok. (literasi dan critical thinking) • Guru menjelaskan langkah- langkah kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan LKPD yang diberikan (critical thinking). | 55 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Sintak 3 : Data Collection (Pengumpulan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk menjawab LKPD, peserta didik melakukan pengelompokan makhluk hidup (critical thinking) • Guru membimbing setiap kelompok dalam melakukan diskusi (colaborasi). <p>Sintak 4 : Data Processing (Pengolahan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada LKPD dan membuat kesimpulan (literasi colaborasi dan critical thinking). <p>Sintak 5 : Verification (Pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas • Kelompok yang lain mendengarkan dan menanggapi atau memberikan pertanyaan kepada kelompok yang tampil. (literasi, saling menghargai) • Guru mengevaluasi hasil diskusi masing-masing kelompok • Guru menyampaikan penguatan materi dengan menampilkan power point mengenai animalia. <p>Sintak 6 : Generalization (Pengarikan kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok membuat kesimpulan (colaborasi). | |
|--|--|--|

| | | |
|----------------|---|-----------------|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik. • Guru memberikan soal untuk menguji pemahaman peserta didik. • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari peserta didik di pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu. • Guru menutup pembelajaran dengan membaca <i>Hamdalah</i> dan mengucapkan salam. | 10 Menit |
|----------------|---|-----------------|

Pertemuan Kelima

| Kegiatan | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan salam dan menanyakan kehadiran peserta didik <p>Fase 1 : Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan gambar toko swalayan dan pasar tradisional. Peserta didik mendeskripsikan perbedaan dari kedua gambar tersebut. Tanya jawab dilakukan hingga didapatkan kesimpulan tentang pentingnya | 15 Menit |

| | | |
|-------------|---|-----------------|
| | <p>pengelompokkan dan tujuan pengelompokkan benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan LKS “ Bergembira dengan klasifikasi dikotom “ (LKS juga didapat dalam buku siswa) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <p>Fase 2 : Menyajikan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca buku siswa dan hand out tentang pengertian klasifikasi dan bagaimanan ilmuwan mengelompokkan makhluk hidup dan mencatat ide – ide penting dari bacaan tersebut. • Guru memodelkan klasifikasi dengan system dikotomi dengan menggunakan alat – alat tulis yang dimiliki siswa <p>Fase 3 : Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok – kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkelompok heterogen dengan anggota 4 – 5 anak. <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semua kelompok bekerja dan belajar dengan menggunakan LKS | 55 Menit |

| | | |
|-----------------------|--|------------------------|
| | <p>“ Bergembira dengan Kunci Dikotomi “. Hasil diskusi ditulis di selembar kertas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Searah jarum jam , masing – masing kelompok bertukar hasil diskusi. • Setiap kelompok menanggapi hasil diskusi kelompok lain, ditulis di kertas post it. • Setiap kelompok menanggapi tulisan – tulisan pada kertas post it yang mereka peroleh dan disampaikan di depan kelas • Secara berkelompok diskusi dengan LKS : Menggunakan Kunci Dikotomi Sederhana. • Hasil diskusi disampaikan di depan kelas. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi yangtelah disampaikan | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing kesimpulan hasil diskusi <p>Fase 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan soal posttes 2 tentang pengelompokkan makhluk hidup dan menggunakan kunci determinasi • Hasilnya dibahas dan dinilai Bersama • Masing – masing peserta didik membandingkan skor yang mereka peroleh dengan skor dasar mereka | <p>10 Menit</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>(skor postes pertemuan sebelumnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skor perkembangan masing – masing anggota kelompok dijumlahkan dan dirata – rata. Kelompok dengan rata – rata skor perkembangan tertinggi menjadi kelompok terbaik. <p>Fase 6 : Memberikan penghargaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh rata – rata skor perkembangan tertinggi • Siswa membersihkan lantai kelas dan membuang sampah pada tempatnya | |
|--|--|--|

Mengetahui

Les, 7 Maret 2025

Plt. Kepala SMP Negeri 6 Tejakula

Guru Mapel IPA



I Nyoman Kartika Awan, S.Pd

Luh Surya Widiasih,

S.Pd

Pembina TK. I/IV b

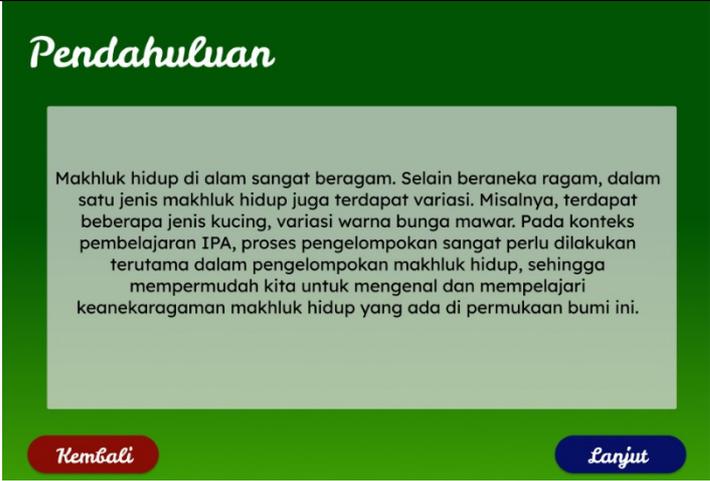
NIPPPK.

199809282024212017

NIP. 197102272006041018

Lampiran 10. Rancangan Pengembangan Game Pembelajaran KI

| Menu | Ilustrasi |
|---------------------------|---|
| <p>Utama</p> |  <p>Halaman Utama Ketika siswa membuka game pembelajaran interaktif. Terdapat 3 menu utama dan 1 menu tentang game.</p> |
| <p>Menu Materi</p> |  |

| | |
|-------------------------|---|
| |  <p><i>Pendahuluan</i></p> <p>Makhluk hidup di alam sangat beragam. Selain beraneka ragam, dalam satu jenis makhluk hidup juga terdapat variasi. Misalnya, terdapat beberapa jenis kucing, variasi warna bunga mawar. Pada konteks pembelajaran IPA, proses pengelompokan sangat perlu dilakukan terutama dalam pengelompokan makhluk hidup, sehingga mempermudah kita untuk mengenal dan mempelajari keanekaragaman makhluk hidup yang ada di permukaan bumi ini.</p> <p><i>Kembali</i> <i>Lanjut</i></p> <p>Dalam Menu Materi, Terdapat Isi dalam materi tidak hanya terdapat <i>text based</i> saja. Tetapi menambahkan audio, gambar dan video agar siswa dapat memahami tidak dengan hanya dengan membaca, tetapi dengan mendengarkan dan mengamati.</p> |
| <p>Menu Quiz</p> |  <p><i>Quiz</i> <i>Peraturan Quiz</i></p> <p>Mulai Quiz</p> <p><i>Kembali</i></p> <p>Setelah Siswa selesai mempelajari semua yang termuat dalam menu materi, selanjutnya siswa dapat melanjutkan <i>Fun Game</i> seperti pada menu quiz.</p> |



Sistem dalam quiz ini mengadopsi system pada *Game Show Who want to be millionaire*. terdapat poin dalam setiap stage dan tantangan akan semakin meningkat Ketika stage semakin tinggi. Siswa bisa dapat memilih 2 tombol bantuan seperti call admin yang membuat game meberikan clue akan jawaban yang benar dan 50/50 yang akan membuat game akan menampilkan 2 jawaban yang benar dan salah. Kesempatan menggunakan 2 tombol bantuan ini yaitu hanya sekali. Selain itu terdapat menu stop untuk siswa menghentikan quiz dan puas akan poin terakhir yang didapatkan

Menu Evaluasi



Menu Evaluasi merupakan sebuah saran siswa untuk menguji kemampuannya setelah menggunakan game pembelajaran

| | |
|---------------------------------|--|
| | <p>interaktif ini. Dalam susunan soal, peneliti menggunakan soal ulangan akhir semester untuk refrensi dalam penyusunan evaluasi ini serta menggunakan KKM yang ditetapkan oleh guru pengampu untuk mengetahui presentase keberhasilan siswa dalam menggunakan game pembelajaran ini.</p> |
| <p>Menu Tentang Game</p> | <div data-bbox="555 808 1342 1339" data-label="Image"> </div> <p>Dalam Menu Tentang Game, terdapat 3 pilihan yaitu tentang materi, Modul Ajar, dan pengembang. Dalam tentang materi, terdapat refrensi yang diambil dalam menyusun materi yang terdapat dalam game. Selanjutnya KI/KD terdapat Uji kompetensi Inti dan dasar yang termuat dalam materi. Terakhir ada tentang pengembang yang memuat tentang pengembang game interaktif ini</p> |

Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kisi-Kisi Uji Ahli Isi Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket dibuat dan digunakan oleh ahli materi dan akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu: (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, serta (3) penyajian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

Kisi - kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

(Sumber Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|---------------|-----------------------------------|---------|
| 1 | Kelayakan isi | Kesesuaian dengan CP | 1 |
| | | Kesesuaian dengan kebutuhan siswa | 2,3 |
| | | Keterbaruan materi | 4 |
| | | Kesesuaian pustaka | 5 |
| | | Kemudahan memahami isi materi | 6 |
| 2 | Kebahasaan | Keterbacaan | 7,8 |
| | | Kejelasan informasi | 9 |
| | | Bahasa | 10 |
| 3 | Penyajian | Kejelasan materi | 11 |
| | | Interaktivitas | 12 |
| | | Kesesuaian gambar | 13 |
| | | Kesesuaian video | 14 |
| | | Kesesuaian Quiz | 15 |
| | | Animasi | 16 |

Lampiran 12. Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Hari/tanggal : Senin, 15 Mei 2025

Validator : Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (D) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|---|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan Modul Ajar | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam game pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas. | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam game pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada game pembelajaran interaktif sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja | ✓ | |
| 9 | Konsep dari materi yang disampaikan pada game pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi | ✓ | |

CS Dipindai dengan CamScanner

| B. Kebahasan | | | |
|---------------------|--|---|--|
| 10 | Keterbacaan tulisan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Kejelasan informasi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 13 | Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 14 | Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 15 | Kemampuan penyajian pada game pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru | ✓ | |
| 16 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 17 | Urutan penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 18 | Interaktivitas (stimulus dan respons) | ✓ | |
| 19 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 20 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 21 | Kesesuaian ilustrasi game pembelajaran dengan materi | ✓ | |
| 22 | Cakupan isi materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |

Kesimpulan:

Game pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*** (Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Kritik dan masukan:**

Sesuaikan ukuran tulisan pada bayan tingkat lakson sehingga dapat terbaca dengan baik. Judul slide pada materi 5 bisa direvisi menjadi "Pengelompokan Makhluk Hidup dengan kunci determinasi"

Singaraja, 15 Mei 2025



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Hari/tanggal : Jumat, 13 Maret 2024

Validator : Luh Surya Widiasih, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|---|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan Modul Ajar | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam game pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam game pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas. | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam game pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada game pembelajaran interaktif sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja | ✓ | |

| | | | |
|----------------------|--|---|--|
| 9 | Konsep dari materi yang disampaikan pada game pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi | ✓ | |
| B. Kebahasaan | | | |
| 10 | Keterbacaan tulisan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Kejelasan informasi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 13 | Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 14 | Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 15 | Kemampuan penyajian pada game pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru | ✓ | |
| 16 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 17 | Urutan penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 18 | Interaktivitas (stimulus dan respons) | ✓ | |
| 19 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 20 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 21 | Kesesuaian ilustrasi game pembelajaran dengan materi | ✓ | |

| | | | |
|----|---|---|--|
| 22 | Cakupan isi materi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
|----|---|---|--|

Kesimpulan:

Game pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) **Kritikan dan masukan:**

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Januari 2025


 Luh Surya Widiasih, S.Pd.
 NIPPPK. 199809282024212017

Lampiran 13. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hal ini angket dibuat dan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan game pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas, (3) model game pembelajaran dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan game ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 Kisi - kisi Angket Uji Ahli Media

(Sumber Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|---------------------------------------|--|----------|
| 1 | Tampilan Game Pembelajaran Interaktif | Kesuaian penggunaan teks | 1,2 |
| | | Kesuaian penggunaan warna | 3,4,18 |
| | | Grafis | 5,6,17 |
| 2 | Interaktivitas | Kemudahan pengguna | 7,8 |
| | | Kelengkapan Fitur | 9,10 |
| | | Jenjang Pendidikan pengguna | 11,12 |
| 3 | Model Pengembangan | Ketepatan penggunaan model Pengembangan | 13,14,19 |
| | | Ketepatan urutan aktivitas dalam Pengembangan game pembelajaran interaktif | 15,16,20 |

Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Hari/tanggal : Senin 13 Januari 2025

Validator : I Ketut Andika Pradnyana,S.Pd.,M.Pd

| No | Aspek Penilaian | Sesuai/Tidak Sesuai | |
|--|---|---------------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif | | | |
| 1 | Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 2 | Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 3 | Ketepatan pemilihan warna teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 4 | Keserasian warna pada teks dengan background dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|-----------------------|---|---|--|
| 5 | Ketepatan pengetikan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Ketepatan penggunaan spasi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 7 | Kerapian penyusunan tampilan pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 8 | Komposisi pada game pembelajaran interaktif sudah menarik | ✓ | |
| 9 | Ketepatan penempatan tata letak icon pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Kualitas audio yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 13 | Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|---------------------------|---|---|--|
| 14 | Kemandirian dalam penggunaan game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 15 | Fungsi tombol pada game pembelajaran interaktif sudah berjalan baik | ✓ | |
| 16 | Kesesuaian game pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna | ✓ | |
| Model pembelajaran | | | |
| 17 | Ketepatan penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 18 | Ketepatan uraian aktivitas pembelajaran dalam game pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran | ✓ | |
| Evaluasi | | | |
| 19 | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 20 | Kesesuaian jumlah soal / butir soal yang digunakan pada setiap kegiatan belajar | ✓ | |

Singaraja, 13 Januari 2025


I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd
 NIP: 199603142024061083

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Hari/tanggal : Senin 13 Januari 2025

Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd

| No | Aspek Penilaian | Sesuai/Tidak Sesuai | |
|--|---|---------------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif | | | |
| 1 | Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 2 | Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 3 | Ketepatan pemilihan warna teks yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 4 | Keserasian warna pada teks dengan background dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|---|--|---|--|
| 5 | Ketepatan pengetikan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Ketepatan penggunaan spasi dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 7 | Kerapian penyusunan tampilan pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|-----------------------|---|---|--|
| 8 | Komposisi pada game pembelajaran interaktif sudah menarik | ✓ | |
| 9 | Ketepatan penempatan tata letak icon pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Kualitas audio yang digunakan dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| Interaktivitas | | | |
| 13 | Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada game pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|---------------------------|---|---|--|
| 14 | Kemandirian dalam penggunaan game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 15 | Fungsi tombol pada game pembelajaran interaktif sudah berjalan baik | ✓ | |
| 16 | Kesesuaian game pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna | ✓ | |
| Model pembelajaran | | | |
| 17 | Ketepatan penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam game pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 18 | Ketepatan uraian aktivitas pembelajaran dalam game pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran | ✓ | |
| Evaluasi | | | |
| 19 | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 20 | Kesesuaian jumlah soal / butir soal yang digunakan pada setiap kegiatan belajar | ✓ | |

Singaraja, 13 Januari 2025


Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd
 NIP: 1986031320130502135

Lampiran 15. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Siswa

Kisi-Kisi Angket Uji Respon Siswa

Angket dibuat untuk mengetahui respon siswa terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu (1) Karakteristik siswa, dan (2) karakteristik Pembelajaran.

Kisi-kiai angket uji respons siswa ditunjukkan dalam table berikut:

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|----------------------------|---|-----------------|
| 1 | Karakteristik Siswa | a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran | 2, 3 |
| | | b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran | 1,4,6,7,8, 9,11 |
| | | c. Motivasi siswa dalam pembelajaran | 5,10,12 |
| 2 | Karakteristik Pembelajaran | a. Materi pembelajaran | 13,14 |
| | | b. Konten pembelajaran | 15,16,17 |
| | | c. Sarana pembelajaran | 18,19,20 |

Lampiran 16. Angket Uji Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA "PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP"

NAMA : Gusti Gede Radea Widi
KELAS : VII A
NO.ABSEN : 05

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (x)

1. Tampilan game pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup sangat menarik.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam game pembelajaran interaktif pelajaran klasifikasi makhluk hidup mudah dipahami.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Saya merasa kesulitan dalam menggunakan game pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Alur pembelajaran klasifikasi makhluk hidup pada game pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Fungsi tombol video dan audio dalam game pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik.
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
6. Penggunaan tombol navigasi halaman dalam game pembelajaran interaktif membuat saya susah mencari halaman yang sesuai dengan keinginan saya.
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
7. Saya dapat belajar mandiri melalui game pembelajaran interaktif.
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
8. Penggunaan game pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
9. Penggunaan level dalam game sangat menarik
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
10. Game pada pembelajaran klasifikasi makhluk hidup membuat saya tidak terlibat dalam aktivitas.
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan Skor pada game membuat saya semangat untuk meningkatkan nilai.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya merasa sangat antusias dalam belajar dengan menggunakan game pembelajaran interaktif pada pelajaran klasifikasi makhluk hidup.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Fungsi level dalam game interaktif tidak berguna dengan baik.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Penggunaan game pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, karena materi yang disajikan bervariasi.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Soal evaluasi yang terdapat pada game pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya sangat suka dengan permainan game pembelajaran interaktif ini.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Saya susah mengingat dengan baik materi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Saya sangat senang evaluasi di akhir pembelajaran pada game pembelajaran interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Saya senang pada evaluasi terdapat skor membuat kami termotivasi untuk mendapatkan nilai yang lebih bagus.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Saya senang pada game karena merasa tertantang untuk menjawab semua pertanyaan dengan benar agar bisa masuk ke level selanjutnya.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 17. Hasil Angket Uji Respon Siswa

| No | Data Pertanyaan | Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|----|----|-----|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | SS | S | KS | TS | STS | | |
| 1 | Saya senang belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 96 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer atau smartphone | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | | |
| 3 | Saya senang jika belajar Klasifikasi hewan dan tumbuhan menggunakan komputer atau smartphone | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 | | |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 80 | 64 | 0 | 0 | 0 | | |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 95 | 52 | 0 | 0 | 0 | | |
| 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | | |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 | 56 | 9 | 0 | 0 | | |
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 115 | 36 | 0 | 0 | 0 | | |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video materi atau video tutorial agar lebih mudah dipahami | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 120 | 32 | 0 | 0 | 0 | | |
| 10 | Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif seperti games dan animasi didalamnya | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|-----|----|---|---|---|
| 18 | Terkadang link materi/video youtube yang diberikan oleh guru kurang saya pahami | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 100 | 48 | 0 | 0 | 0 |
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 130 | 24 | 0 | 0 | 0 | |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 110 | 40 | 0 | 0 | 0 | | |

Keterangan:

- Mencari Total SS = 5 X total responden memilih
- Mencari Total S = 4 X total responden memilih
- Mencari Total KS = 3 X total responden memilih
- Mencari Total TS = 2 X total responden memilih
- Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Kriteria:

- 5 = SS
- 4 = S
- 3 = KS
- 2 = TS
- 1 = STS

Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

Angket dibuat untuk mengetahui respon guru terhadap game pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|----------|---|---------|
| 1 | Manfaat | Kemudahan menggunakan game pembelajaran interaktif | 1,2,4,6 |
| | | Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran | 3,5,10 |
| | | Pengajaran menggunakan game pembelajaran interaktif | 7,8,9 |



Lampiran 19. Angket Uji Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Nama : Luh Surya Widiasih, S.Pd.

NIPPPK : 199809282024212017

I. Petunjuk

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

| No | Pertanyaan | Alternatif Jawaban | | | | |
|----|--|--------------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | KS | TS | STS |
| 1 | Penggunaan game pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi klasifikasi makhluk hidup | | √ | | | |
| 2 | Saya lebih tertarik mengajar menggunakan game pembelajaran interaktif | | √ | | | |
| 3 | Penggunaan game pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran klasifikasi makhluk hidup | √ | | | | |
| 4 | Game pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum | | | √ | | |
| 5 | Penggunaan game pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik | | √ | | | |
| 6 | Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan game pembelajaran interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup | | | | √ | |
| 7 | Penggunaan game pembelajaran interaktif pada pembelajaran klasifikasi makhluk hidup membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri | | √ | | | |

| | | | | | | |
|----|---|---|---|--|--|--|
| 8 | Game pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pelajaran klasifikasi makhluk hidup | | ✓ | | | |
| 9 | Penggunaan game pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup | | ✓ | | | |
| 10 | Adanya game pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup | ✓ | | | | |

Les, 28 Mei 2025



[Handwritten Signature]
 Luh Surya Widiasih, S.Pd.
 NIPPPK. 199809282024212017

Lampiran 20. Hasil Angket Uji Respon Guru

| No | Daftar Pertanyaan | Skor |
|---|---|-----------|
| 1 | Penggunaan game pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan di kelas. | 5 |
| 2 | Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media berupa modul ajar dibandingkan menggunakan game pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 2 |
| 3 | Penggunaan game pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 5 |
| 4 | Game pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum | 2 |
| 5 | Penggunaan game pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik | 4 |
| 6 | Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan game pembelajaran interaktif pada pelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 3 |
| 7 | Penggunaan game pembelajaran interaktif pada pembelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri | 5 |
| 8 | Game pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 4 |
| 9 | Penggunaan game pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 5 |
| 10 | Adanya game pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran materi Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan | 5 |
| Jumlah Skor Per Responden | | 35 |
| Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir | | 50 |

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| Jumlah Skor Terendah Ideal | 10 |
| <i>Mi</i> | 30 |
| <i>SDi</i> | 6,67 |
| \bar{x} | 35 |
| Kriteria | Praktis |



Lampiran 21. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan

Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna game pembelajaran interaktif. Kisi-kisi angket uji perorangan

| No | Komponen | Indikator | No.SoaI |
|----|-------------------------------|---|---------|
| 1 | Kejelasan Materi dan Evaluasi | Penjelasan Materi | 1,2 |
| | | Bagian materi yang di anggap sulit | 3 |
| | | Kejelasan game | 4 |
| | | Kejelasan petunjuk game | 5 |
| | | Kemudahan memainkan game | 6 |
| 2 | Kebahasaan | Kejelasan Informasi | 7 |
| | | Penggunaan tanda baca | 8 |
| | | Pengetikan | 9 |
| 3 | Kepuasan | Kepuasan terhadap materi yang diterima | 10,11 |
| 4 | Keefektifan | Kesenangan dalam proses pembelajaran | 12 |
| | | Kemenarikan game pembelajaran interaktif | 13 |
| 5 | Lokasi | Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan belajar | 14 |
| | | Seluruh komponen mendukung kebutuhan belajar | 15 |

Lampiran 22. Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN
GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP**

Nama Lengkap : *Gusti Gode Radra Widi*
No Absen : *08*

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (x)

1. Penjelasan materi mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup dalam game pembelajaran interaktif mudah di pahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam game pembelajaran interaktif sudah lengkap

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Ada Beberapa bagian materi dalam game pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Dubbing penjelasan materi dalam game pembelajaran mudah dipahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam game pembelajaran interaktif mudah dipahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



- Sangat Tidak Setuju
6. Soal yang diberikan dalam game pembelajaran interaktif mudah dikerjakan
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
7. Penggunaan Bahasa dalam game pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
8. Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam game pembelajaran interaktif
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
9. Dalam game pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
10. Dalam game interaktif mudah digunakan
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
11. Seluruh materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup yang di paparkan dalam game pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
12. Menggunakan game pembelajaran interaktif membuat saya bosan
- Sangat Setuju
 - Setuju

- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Game pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Sarana dan prasarana mendukung penggunaan game pembelajaran interaktif

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Keseluruhan komponen pada game pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran

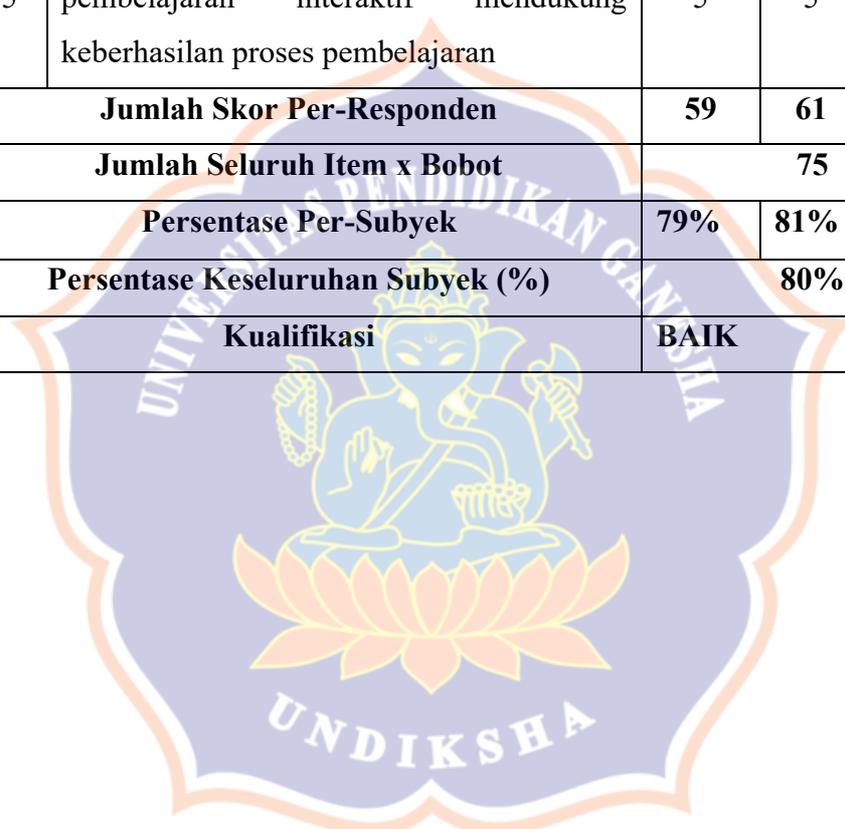
- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 23. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

| No | Daftar Pertanyaan | Responden | | |
|----|--|-----------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1 | Penjelasan materi mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dalam game pembelajaran interaktif mudah dipahami | 5 | 5 | 5 |
| 2 | Materi dalam game pembelajaran interaktif sudah lengkap | 4 | 5 | 5 |
| 3 | Ada beberapa bagian materi dalam game pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari | 1 | 1 | 2 |
| 4 | Dubbing penjelasan materi dalam game pembelajaran interaktif sudah jelas | 4 | 5 | 4 |
| 5 | Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam game pembelajaran interaktif mudah dipahami | 5 | 5 | 5 |
| 6 | Soal yang diberikan dalam game pembelajaran interaktif mudah dikerjakan | 4 | 4 | 4 |
| 7 | Penggunaan Bahasa dalam game pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar | 5 | 4 | 4 |
| 8 | Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam game pembelajaran interaktif | 2 | 3 | 2 |
| 9 | Dalam game pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik | 5 | 4 | 4 |
| 10 | Game pembelajaran interaktif mudah digunakan | 5 | 5 | 5 |
| 11 | Seluruh materi pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan yang dipaparkan Dalam game pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi | 4 | 4 | 4 |

| | | | | |
|--|---|-------------|------------|------------|
| 12 | Menggunakan game pembelajaran interaktif membuat saya merasa bosan | 1 | 2 | 1 |
| 13 | Game pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran | 5 | 5 | 5 |
| 14 | Sarana dan prasarana mendukung penggunaan game pembelajaran interaktif | 4 | 4 | 4 |
| 15 | Keseluruhan komponen pada game pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah Skor Per-Responden | | 59 | 61 | 59 |
| Jumlah Seluruh Item x Bobot | | 75 | | |
| Persentase Per-Subyek | | 79% | 81% | 79% |
| Persentase Keseluruhan Subyek (%) | | 80% | | |
| Kualifikasi | | BAIK | | |



Lampiran 24. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil

Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji cobakan game terhadap kelompok kecil calon pengguna dalam game pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kisi-kisi angket uji coba kelompok kecil ditunjukkan dalam tabel berikut:

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|-------------------------------|--|---------|
| 1 | Keefektifan | Kemenarikan game pembelajaran interaktif | 1,3 |
| | | Kesenangan dalam proses pembelajaran | 10 |
| 2 | Penyajian materi dan evaluasi | Urutan sajian | 2 |
| | | Fitur | 9,12 |
| | | Kejelasan petunjuk soal | 4 |
| | | Pemahaman soal | 5,6,7 |
| 3 | Tampilan | Gambar, ilustrasi | 8 |
| 4 | Pembelajaran | Manfaat | 14 |
| | | Berpendapat dalam proses pembelajaran | 13 |
| | | Ketertarikan penggunaan game pembelajaran interaktif | 11 |
| | | Potensi game yang dikembangkan untuk digunakan | 15 |

Lampiran 25. Angket Uji Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP**

Nama Lengkap : Gusti Bede Radea Widi
No Absen : 05

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (x)

1. Tampilan game pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup kurang menarik

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Petunjuk game yang diberikan kurang mudah dipahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Soal dalam game yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



- Sangat Tidak Setuju
6. Soal yang diberikan dalam game pembelajaran interaktif sesuai dengan kemampuan saya
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
7. Soal dalam game yang diberikan mengingatkan pemahaman saya terhadap materi
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
8. Game yang diberikan membuat saya ingin belajar untuk bisa menjawab soal dalam game tersebut
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
9. Penggunaan fitur pada game pembelajaran interaktif sangat membantu saya
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa senang dengan game pembelajaran interaktif ini
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
11. Materi dalam game pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
12. Saya dapat melihat perolehan nilai dari game dan evaluasi secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif
- Sangat Setuju

- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Game pembelajaran Interaktif mampu membimbing dan memberikan kesempatan saya untuk berpendapat dalam pembelajaran kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Penggunaan game pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas materi klasifikasi makhluk hidup

- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya setuju bila game pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 26. Hasil Angket Uji Kelompok Kecil



| No | Daftar Pertanyaan | Responden | | | | | | | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 1 | Penjelasan materi mata pelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan dalam game pembelajaran interaktif mudah dipahami | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 2 | Materi dalam game pembelajaran interaktif sudah lengkap | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Ada beberapa bagian materi dalam game pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Dubbing penjelasan materi dalam game pembelajaran interaktif sudah jelas | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam game pembelajaran interaktif mudah dipahami | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | Soal yang diberikan dalam game pembelajaran interaktif mudah dikerjakan | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Penggunaan Bahasa dalam game pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 8 | Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam game pembelajaran interaktif | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 9 | <u>Dalam game pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik</u> | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 5 | 5 | 5 |
| 10 | <u>Game pembelajaran interaktif mudah digunakan</u> | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 11 | <u>Seluruh materi pembelajaran Klasifikasi hewan dan tumbuhan yang dipaparkan Dalam game pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi</u> | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | <u>Menggunakan game pembelajaran interaktif membuat saya merasa bosan</u> | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 13 | <u>Game pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran</u> | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 14 | <u>Sarana dan prasarana mendukung penggunaan game pembelajaran interaktif</u> | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 15 | <u>Keseluruhan komponen pada game pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran</u> | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah Skor Per-Responden | | 65 | 62 | 64 | 66 | 65 | 59 | 59 | 58 | 62 | 65 | 64 |
| Jumlah Seluruh Item x Bobot | | 75 | | | | | | | | | | |
| Presentase Per Subyek (%) | | 86% | 82% | 85% | 88% | 86% | 79% | 79% | 77% | 82% | 86% | 85% |
| Presentase Keseluruhan Subyek (%) | | 83% | | | | | | | | | | |
| Kualifikasi | | BAIK | | | | | | | | | | |

Lampiran 27. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan

Kisi-kisi Angket Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap game pembelajaran interaktif yang dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil dan lapangan ditunjukkan dalam tabel berikut:

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|------------------|--|----------|
| 1 | Keefektifan | Kemenarikan game pembelajaran interaktif | 1,3 |
| | | Kesenangan dalam proses pembelajaran | 9 |
| 2 | Penyajian materi | Urutan sajian | 2 |
| | | Pemberian informasi | 13 |
| | | Kelengkapan informasi | 6 |
| | | Usability/mudah digunakan | 4,8 |
| | | Fitur | 7,15 |
| 3 | Tampilan | Gambar, Ilustrasi | 5 |
| 4 | Pembelajaran | Manfaat | 14,16 |
| | | Motivasi | 10,12,17 |
| | | Ketertarikan penggunaan game pembelajaran interaktif | 11 |
| | | Potensi game yang dikembangkan untuk digunakan | 18 |

Lampiran 28. Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Nama Lengkap : Gusti Beda Radea Widi
No Absen : 05

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda (x) !

1. Tampilan game pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup kurang menarik
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
2. Penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
3. Penyajian materi dalam game pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
4. Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan game pembelajaran interaktif
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

5. Soal dalam game yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam game pembelajaran interaktif sangat lengkap

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan fitur dalam game pembelajaran interaktif sangat membantu saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan kesulitan pada saat proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan game pembelajaran interaktif

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Saya merasa senang menggunakan game pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Penggunaan game pembelajaran interaktif mampu mengingatkan motivasi belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Materi dalam game pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku paket

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Menggunakan game pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar pada saat proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru melalui game pembelajaran interaktif

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. game pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya game pembelajaran interaktif

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Penggunaan game pembelajaran interaktif membuat saya mudah untuk berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi klasifikasi makhluk hidup

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada game pembelajaran interaktif membuat saya lebih efektif dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Saya setuju bila game pembelajaran interaktif ini dapat diterapkan untuk pembelajaran klasifikasi makhluk hidup di kelas lebih lanjut

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Media



Dokumentasi Uji Coba Produk



Dokumentasi Pembelajaran Pertemuan

