

**LAMPIRAN – LAMPIRAN**



## Lampiran 1

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI *GAME* EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Perangkat Lunak	a. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)	1
		b. <i>Usable</i> (mudah digunakan serta sederhana pengoperasiannya)	2
		c. <i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> serta <i>software</i> yang ada)	3
		d. Operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)	4
		e. <i>Reusable</i> (sebagaian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lainnya)	5
2	Komunikasi visual	a. Komunikatif yang sesuai dengan pesan dapat diterima dengan keinginan sasaran	6
		b. Navigasi dalam pengoprasian media (disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri serta diberikan kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)	7
		c. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	8
		d. Visual (layout desain, tipografi dan warna)	9
		e. Animasi dan gambar dalam media	10

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)

## Lampiran 2

**PEDOMAN PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Kriteria	Skor
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>		
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)	a. Perawatan tidak membutuhkan perawatan yang khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya yang tinggi, perawatan tidak membutuhkan spesialis atau tenaga ahli	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan serta sederhana pengoperasiannya)	a. Program mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> serta <i>software</i> yang ada)	a. Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media, hardware dan software yang support dengan komputer mudah didapat, apabila menggunakan player khusus mudah ditemukan	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Operasional multimedia pembelajaran	a. Tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lainnya)	a. Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	3
		b. Sebagai program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
<b>B</b>	<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
6	Komunikatif yang sesuai dengan pesan dapat diterima dengan keinginan sasaran	a. Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dengan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa, media dapat membantu siswa menerima materi dengan baik	3

		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
7	Navigasi dalam pengoprasian media	a. Disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	a. Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan, sound effect dan backsound tidak mengganggu pemahaman siswa	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
9	Visual (layout desain, tipografi dan warna)	a. Aspek visual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penempatan judul, subjudul dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemahaman</li> <li>- Ukuran tulisan, gambar dan animasi tiap halaman sesuai</li> <li>- Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan gambar</li> </ul>	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
10	Animasi dan gambar dalam media	a. Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas dan menarik, animasi atau gambar mudah dioperasikan siswa secara mandiri	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)

### Lampiran 3

#### ANGKET PENILAIAN VALIDASI *GAME* EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi :  
Evaluator :  
Profesi :

#### PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Perangkat Pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>				
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)				
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan serta sederhana pengoperasiannya)				
3	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> serta <i>software</i> yang ada)				
4	Operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)				
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lainnya)				
<b>B</b>	<b>Aspek Komunikasi Visual</b>				
6	Komunikatif yang sesuai dengan pesan dapat diterima dengan keinginan sasaran				

7	Navigasi dalam pengoprasian media ( disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)				
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)				
9	Visual (layout desain, tipografi dan warna)				
10	Animasi dan gambar dalam media				

Untuk kepentingan revisi *game* edukasi Labirin Matematika ini, maka saya mohon untuk Bapak/Ibu agar menuliskan saran/perbaikan dibawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

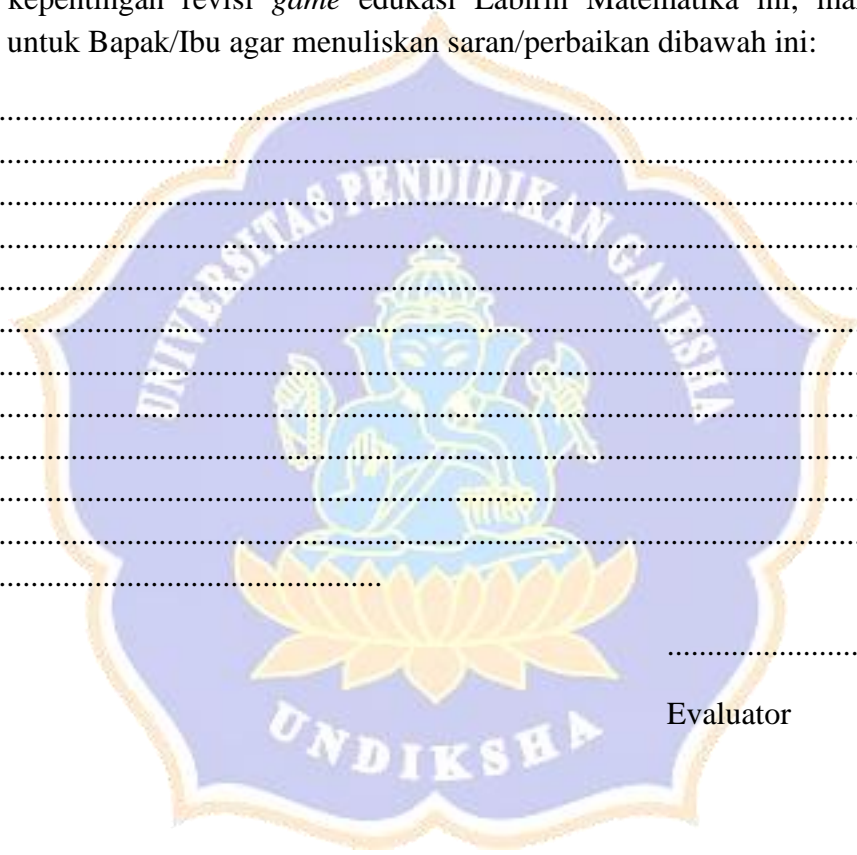
.....

.....

.....

.....

.....



.....,  
Evaluatur

.....  
NIP.

## Lampiran 4

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI *GAME* EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI**

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Desain Pembelajaran	a. Kesesuaian soal yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian penyajian soal dengan media yang digunakan	2
		c. Kontekstualitas	3
		d. Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal	4
		e. Kemudahan soal untuk dipahami	5
		f. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	6
		g. Variasi soal	7
		h. Kecukupan jumlah soal dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	8
		i. Soal dapat di- review ulang	9
		j. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	10

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)

## Lampiran 5

**PEDOMAN PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI**

No	Aspek	Kriteria	Skor
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>		
1	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	a. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Kesesuaian penyajian soal dengan media yang digunakan	a. Materi cocok, tepat dan lebih baik disajikan dengan media pembelajaran berbentuk game edukasi	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	Kontekstualitas	a. Menghubungkan soal dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari – hari	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal	a. Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	Kemudahan soal untuk dipahami	a. Gambar dan animasi jelas serta sesuai dengan materi, penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman terhadap soal, menggunakan bahasa yang baku dan komunikatif	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	a. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
7	Variasi soal	a. Terdapat variasi soal dalam game	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
8	Kecukupan jumlah soal dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	a. Jumlah soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan	3
		b. Jumlah soal setengah dari jumlah materi yang disajikan	2
		c. Jumlah soal kurang dari setengah jumlah	1



		materi yang disajikan	
9	Soal dapat di-review ulang	a. Soal dapat dipelajari berulang – ulang dan sesuai dengan keinginan pengguna	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	a. Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media game	3
		b. Siswa sedikit termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media game	2
		c. Siswa merasa bosan dalam pembelajaran dengan menggunakan media game	1

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)



## Lampiran 6

### ANGKET PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI

Tanggal Evaluasi :

Evaluator :

Profesi :

#### PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Materi
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			KETERANGAN
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>				
1	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian penyajian soal dengan media yang digunakan				
3	Kontekstualitas				
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal				
5	Kemudahan soal untuk dipahami				
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				
7	Variasi soal				
8	Kecukupan jumlah soal dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran				
9	Soal dapat di - review ulang				
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran				

Untuk kepentingan revisi *game* edukasi Labirin Matematika ini, maka saya mohon untuk Bapak/Ibu agar menuliskan saran/perbaikan dibawah ini:

.....,  
Evaluators

NIP.

## Lampiran 7

**KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI  
LABIRIN MATEMATIKA**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Desaian pembelajaran	a. Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	8
		b. Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	9
		c. Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10
		d. Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	11
2	Operasional	a. Kemudahan dalam memulai media	2
		b. Kemudahan navigasi yang disajikan	6
		c. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7
3	Komunikasi visual	a. Tampilan awal media	1
		b. Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3
		c. Kesesuain ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4
		d. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5

(Dimodifikasi dari Reddi, 2003)

## Lampiran 8

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media					
2	Kemudahan dalam memulai media					
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media					
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media					
5	Bahasa yang digunakan dalam media					
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media					
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan					
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media					
11	Kemenaarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media					

Komentar dan saran :

.....  
Siswa kelas VII

.....

## Lampiran 9

### HASIL PENELITIAN VALIDITAS GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

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

Ahli II : Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D

No. Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata - Rata
1	3	3	3
2	3	3	3
3	3	3	3
4	3	3	3
5	3	2	2,5
6	2	2	2
7	2	3	3
8	3	3	3
9	3	3	3
10	3	3	3
<b>Total Skor</b>	28	28	
<b>Rata – rata Skor</b>	2,8	2,8	2,8
<b>Kriteria</b>			<b>Valid</b>

Kriteria Kelayakan :

Valid = 2,36 – 3,00

Cukup Valid = 1,68 – 2,35

Tidak Valid = 1,00 – 1,67

## Lampiran 10

### ANGKET PENILAIAN VALIDASI *GAME* EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi : 22 Februari 2021

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

Profesi : Staf Dosen

#### Petunjuk :

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Perangkat Pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A	Aspek Perangkat Lunak				
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)			√	
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan serta sederhana pengoperasiannya)			√	
3	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> serta <i>software</i> yang ada)			√	
4	Operasional multimedia pembelajaran (tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)			√	
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lainnya)			√	
B	Aspek Komunikasi Visual				

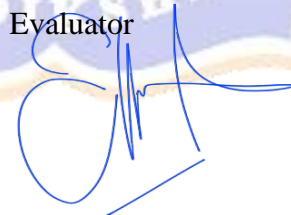
6	Komunikatif yang sesuai dengan pesan dapat diterima dengan keinginan sasaran		√		
7	Navigasi dalam pengoprasian media ( disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)		√		
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)			√	
9	Visual (layout desain, tipografi dan warna)			√	
10	Animasi dan gambar dalam media			√	
	disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)				
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)			√	
9	Visual (layout desain, tipografi dan warna)			√	
10	Animasi dan gambar dalam media			√	

Untuk kepentingan revisi *game* edukasi Labirin Matematika ini, maka saya mohon untuk Bapak/Ibu agar menuliskan saran/perbaikan dibawah ini:

1. Tombol navigasi menutupi tampilan game

Singaraja, 22 Februari 2021

Evaluator



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

NIP. 199503022019031006

## Lampiran 11

### ANGKET PENILAIAN VALIDASI *GAME* EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi : 28 Februari 2021

Evaluator : Made Windu Antara Kesiman, S.T.,M.Sc.,Ph.D

Profesi : Dosen

#### Petunjuk :

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Perangkat Pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteriatertampil
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A	Aspek Perangkat Lunak				
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara serta dikelola dengan mudah)			V	
2	<i>Usable</i> (mudah digunakan serta sederhana pengoperasiannya)			V	
3	<i>Compatible</i> (multimedia pembelajarandapat diinstal atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> serta <i>software</i> yang ada)			V	
4	Operasional multimedia pembelajaran(tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas)			V	
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lainnya)		V		Mohon ditunjukkan, apakah soal-soal pada game ini bisa diperbaharui dengan mudah, sehingga



					benar-benar bisa reusable untuk materi lain ?
B	Aspek Komunikasi Visual				
6	Komunikatif yang sesuai dengan pesandapat diterima dengan keinginan sasaran		V		Interaksi dengan siswa masih minim, siswa hanya memberi jawaban, adakah interaksi saat jawaban pada game masih salah ? Misalnya Hint pada game ? Aspek ini yang penting dalam sebuah game edukasi
7	Navigasi dalam pengoprasian media ( disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)			V	
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)			V	
9	Visual (layout desain, tipografi dan warna)			V	
10	Animasi dan gambar dalam media			V	

Untuk kepentingan revisi *game* edukasi Labirin Matematika ini, maka saya mohon untuk Bapak/Ibu agar menuliskan saran/perbaikan dibawah ini:

Untuk perbaikan, mohon diperhatikan catatan keterangan pada tabel diatas.

Singaraja, 28 Februari 2021

Evaluator

Made Windu A. K., S.T., M.Sc., Ph.D  
NIP. 1982111120081210

## Lampiran 12

### HASIL PENILAIAN VALIDITAS GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI

Ahli I : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Ahli II : Pande Made Nila Novianti, S.Pd

No. Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata-Rata
1	3	3	3
2	3	2	2,5
3	3	3	3
4	3	3	3
5	3	3	3
6	3	3	3
7	3	3	3
8	3	3	3
9	3	3	3
10	3	2	2,5
<b>Total Skor</b>	30	28	
<b>Rata-rata Skor</b>	3,00	2,8	2,9
<b>Kriteria</b>			<b>Valid</b>

Kriteria Kelayakan:

Valid = 2,36 – 3,00

Cukup Valid = 1,68 – 2,35

Tidak Valid = 1,00 – 1,67

## Lampiran 13

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI**

Tanggal Evaluasi : 22 Pebruari 2021

Evaluator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Profesi : Dosen

**Petunjuk :**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteriatertampil
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Materi
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			KETERANGAN
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>				
1	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran			√	
2	Kesesuaian penyajian soal dengan media yang digunakan			√	
3	Kontekstualitas			√	
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal			√	
5	Kemudahan soal untuk dipahami			√	
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada			√	
7	Variasi soal			√	
8	Kecukupan jumlah soal dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran			√	
9	Soal dapat di - review ulang			√	
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran			√	

Singaraja, 22 Pebruari 2021  
Evaluator



## Lampiran 14

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA OLEH AHLI MATERI**

Tanggal Evaluasi : 26 Februari 2021  
 Evaluator : Pande Made Nila Novianti, S.Pd  
 Profesi : Guru

**PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai berdasarkan Pedoman Penilaian Validasi Ahli Materi
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			KETERANGAN
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Aspek Perangkat Lunak</b>				
1	Kesesuaian soal yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran			√	
2	Kesesuaian penyajian soal dengan media yang digunakan		√		
3	Kontekstualitas			√	
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal			√	
5	Kemudahan soal untuk dipahami			√	
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada			√	
7	Variasi soal			√	
8	Kecukupan jumlah soal dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran			√	
9	Soal dapat di - review ulang			√	
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		√		

Perbaiki lagi karena saya dapat terjebak pada labirin tidak bisa keluar  
 Dilengkapi dengan tombol muat ulang pada halaman game

Denpasar, 26 Februari 2021  
 Evaluator



Pande Made Nila Novianti, S.Pd  
 NIP. -

## Lampiran 15

**REKAPITULASI ANGGKET RESPONS SISWA TERHADAP GAME  
EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA**

Responden	No. Butir Tanggapan											Rata-rata Skor Siswa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
S1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4,55
S2	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4,27
S3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4,00
S4	4	4	3	3	5	4	4	5	3	4	4	3,91
S5	4	4	5	5	4	4	3	3	5	5	4	4,18
S6	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4,55
S7	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	4,18
S8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,00
S9	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4,18
S10	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4,45
<b>Rata-rata Skor Siswa Keseluruhan</b>												<b>4,23</b>



## Lampiran 16

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA**

**Petunjuk :**

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

Keterangan:

SB : Sangat Baik	K : Kurang
B : Baik	SK : Sangat Kurang
C : Cukup	

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media	√				
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	√				
5	Bahasa yang digunakan dalam media	√				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	√				
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	√				
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan	√				
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		√			
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

(Ni Putu Pradnya Iswari)

## Lampiran 17

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA**

**Petunjuk :**

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

Keterangan:

SB : Sangat Baik	K : Kurang
B : Baik	SK : Sangat Kurang
C : Cukup	

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media	√				
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	√				
5	Bahasa yang digunakan dalam media			√		
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	√				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media		√			
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan	√				
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		√			
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

Ni Komang Sintya Julia Dewi

## Lampiran 18

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

#### Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		$\checkmark$			
2	Kemudahan dalam memulai media		$\checkmark$			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media	$\checkmark$				
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media			$\checkmark$		
5	Bahasa yang digunakan dalam media		$\checkmark$			
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		$\checkmark$			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media			$\checkmark$		
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media		$\checkmark$			
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan	$\checkmark$				
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		$\checkmark$			
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media		$\checkmark$			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

Ida Ayu Karina Novita Damayanti



## Lampiran 19

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

#### Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		√			
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media			√		
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media			√		
5	Bahasa yang digunakan dalam media	√				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	√				
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan			√		
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		√			
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

Ni Made Cynara Karina Putri

## Lampiran 20

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

#### Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		√			
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media	√				
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	√				
5	Bahasa yang digunakan dalam media		√			
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media			√		
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media			√		
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan	√				
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	√				
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

I.G.A Ngurah Made Mayura Putra

## Lampiran 21

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

#### Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media	√				
2	Kemudahan dalam memulai media	√				
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	√				
5	Bahasa yang digunakan dalam media	√				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	√				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	√				
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan		√			
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		√			
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

I Made Arga Prananda

## Lampiran 22

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA**

**Petunjuk :**

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

Keterangan:

SB : Sangat Baik	K : Kurang
B : Baik	SK : Sangat Kurang
C : Cukup	

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		√			
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	√				
5	Bahasa yang digunakan dalam media	√				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media		√			
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan		√			
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media			√		
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media	√				

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

Putu Bayu Diyatmika

## Lampiran 23

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA**

**Petunjuk :**

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

Keterangan:

SB : Sangat Baik	K : Kurang
B : Baik	SK : Sangat Kurang
C : Cukup	

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		√			
2	Kemudahan dalam memulai media		√			
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media		√			
5	Bahasa yang digunakan dalam media		√			
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media		√			
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan		√			
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media		√			
11	Kememaranikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media		√			

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

I Putu Bagus Arya Basunjaya

## Lampiran 24

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN MATEMATIKA

#### Petunjuk :

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

Keterangan:

SB	: Sangat Baik	K	: Kurang
B	: Baik	SK	: Sangat Kurang
C	: Cukup		

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media		√			
2	Kemudahan dalam memulai media			√		
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media		√			
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media		√			
5	Bahasa yang digunakan dalam media	√				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media		√			
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan		√			
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	√				
11	Kememaranikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media	√				

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

I Ketut Putra Darma Yasa

## Lampiran 25

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI LABIRIN  
MATEMATIKA**

**Petunjuk :**

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

Keterangan:

SB : Sangat Baik	K : Kurang
B : Baik	SK : Sangat Kurang
C : Cukup	

3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media	√				
2	Kemudahan dalam memulai media	√				
3	Kesesuaian jenis tulisan dalam media	√				
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media		√			
5	Bahasa yang digunakan dalam media		√			
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media		√			
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media		√			
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media	√				
9	Kesesuaian soal dalam media dengan materi yang disajikan			√		
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media	√				
11	Kemenarikannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media	√				

Komentar dan saran :

Denpasar, 27 Februari 2021  
Siswa Kelas VII

Athalla Arif Rahman

## Lampiran 26

### A. Kompetensi Dasar (KD)

1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan (biasa, campuran, desimal, persen)
2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan

### B. Indikator

1. Menyelesaikan masalah sehari – hari yang berkaitan dengan pecahan (biasa, campuran, desimal, persen )
2. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan
3. Menyelesaikan hasil operasi hitung pecahan dengan memanfaatkan berbagai sifat operasi

### C. Tujuan

1. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sehari – hari dengan pecahan (biasa, campuran, desimal, persen )
2. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan kontekstual dengan operasi pecahan
3. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan operasi hitung pecahan dengan berbagai sifat operasi

### Soal Game pada stage 1

1. Hitunglah hasil penjumlahan  $\frac{3}{10} + \frac{17}{10}$  ke dalam bentuk pecahan yang paling sederhana . . . .  
 A.  $\frac{5}{10}$   
 B. 2  
 C. 20  
 D.  $\frac{15}{10}$
2. Tentukan hasil dari penjumlahan pecahan  $\frac{15}{5} + \frac{25}{5}$  ...  
 A.  $\frac{45}{5}$   
 B.  $\frac{11}{12}$   
 C.  $\frac{40}{5}$   
 D. 9
3. Hasil dari  $1\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$  adalah . . .  
 A.  $\frac{6}{12}$   
 B.  $2\frac{3}{6}$   
 C.  $3\frac{1}{3}$   
 D.  $\frac{25}{12}$
4. Agus ingin membeli 2 macam buah jeruk yaitu jeruk bali dan jeruk lumajang. jeruk bali yang dibeli Agus memiliki berat  $4\frac{6}{8}$ kg sedangkan jeruk lumajang yang dibeli Agus memiliki berat  $\frac{1}{4}$ kg, Jika Agus



menimbang kedua jeruk tersebut secara bersamaan, berapakah berat jeruk Agus seluruhnya ?

- A.  $\frac{19}{2}$ kg  
 B.  $3\frac{2}{4}$ kg  
 C. 5kg  
 D. 4kg
5. Hari ini Ayah memetik mangga  $\frac{1}{4}$ kuintal. Kemarin memetik sebanyak 0,4 kuintal. Berapa banyak mangga yang dipetik Ayah seluruhnya ?
- A.  $\frac{20}{15}$  kuintal  
 B. 8 kuintal  
 C.  $\frac{13}{20}$  kuintal  
 D.  $1\frac{13}{20}$  kuintal

**Kunci Jawaban Stage 1:**

1. B
2. C
3. D
4. C
5. C

**Soal game pada stage 2**

1. Jika diketahui  $2 - 1\frac{3}{4} = \frac{1}{4}$   
 Benarkah pernyataan diatas ?  
 A. Salah  
 B. Benar
2. Tentukan hasil dari operasi pecahan  $5\frac{5}{7} - 4\frac{2}{3}$  kedalam bentuk pecahan yang paling sederhana. . . .  
 A.  $1\frac{1}{21}$   
 B.  $\frac{3}{21}$   
 C.  $\frac{20}{21}$   
 D.  $3\frac{1}{21}$
3. Pada hari kamis Agus mengunjungi sebuah supermarket yang berada di dekat rumahnya. Agus melihat  $5\frac{3}{4}$ kg buah mangga yang berada dikeranjang. jika Agus membeli buah mangga sebanyak  $2\frac{1}{5}$ kg, maka berapakah sisa mangga yang ada dikeranjang ?  
 A.  $\frac{15}{20}$ kg  
 B.  $\frac{4}{20}$ kg

C.  $\frac{71}{20}$ kg

D.  $3\frac{12}{21}$ kg

4. Tentukan hasil dari operasi pecahan  $\frac{5}{4} - (-\frac{3}{4})$  ....

A.  $\frac{2}{4}$

B.  $\frac{19}{4}$

C.  $\frac{8}{4}$

D.  $\frac{3}{4}$

5. Tentukan hasil dari operasi pecahan  $\frac{5}{8} - \frac{2}{5}$  ....

A.  $\frac{1}{4}$

B.  $\frac{9}{40}$

C.  $\frac{3}{20}$

D.  $\frac{9}{20}$

### Kunci Jawaban Stage 2 :

1. B
2. A
3. C
4. C
5. B

### Soal game pada stage 3

1. Hasil dari  $\frac{1}{5} + \frac{2}{3} - \frac{1}{2}$  adalah. . . .

A.  $\frac{10}{30}$

B.  $\frac{11}{30}$

C.  $\frac{12}{30}$

D.  $\frac{13}{30}$

2. Shanti sedang berbelanja kebutuhan pokok di salah satu pasar tradisional, Shanti membeli  $1\frac{1}{2}$ kg gula,  $1\frac{2}{3}$ kg beras dan  $2\frac{2}{3}$ kg minyak goreng. Jadi, total berat belanjaan Shanti yaitu  $5\frac{3}{6}$ kg.

Apakah pernyataan diatas benar ?

- A Benar  
B Salah

3. Tini memiliki persediaan tepung terigu sebanyak  $2\frac{1}{6}$ kg, kemudian ia membeli lagi sebanyak  $3\frac{1}{2}$ kg. Tepung terigu tersebut akan digunakan untuk membuat kue sebanyak  $4\frac{2}{5}$ kg. Berapakah sisa tepung terigu yang dimiliki oleh Tini ?

- A.  $1\frac{8}{15}$ kg  
B.  $1\frac{11}{30}$ kg  
C.  $1\frac{8}{30}$ kg  
D.  $1\frac{7}{30}$ kg
4. Tentukan hasil dari operasi pecahan  $7\frac{3}{4} + \frac{1}{6} - (-2\frac{1}{3})$  kedalam bentuk pecahan yang paling sederhana . . .
- A.  $5\frac{7}{12}$   
B.  $5\frac{3}{7}$   
C.  $10\frac{1}{4}$   
D.  $9\frac{15}{12}$
5. Pak Riski memiliki sebidang tanah seluas  $8\frac{1}{2}$  hektar, kemudian ia membeli lagi  $1\frac{1}{4}$  hektar. Jika  $7\frac{3}{5}$  hektar dibangun untuk perumahan, dan sisanya untuk garasi. Maka luas garasi adalah . . .
- A.  $2\frac{1}{20}$ hektar  
B.  $2\frac{2}{20}$ hektar  
C.  $2\frac{3}{20}$ hektar  
D.  $2\frac{1}{5}$ hektar

**Kunci Jawaban Stage 3 :**

1. B  
2. B  
3. C  
4. C  
5. C



## LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Responden : Pande Made Nila Noviantini, S.Pd

Tempat Observasi : SMP Negeri 10 Denpasar

Hari/Tanggal Observasi : Senin/10 Februari 2020

Pewawancara : Ni Luh Megayanti

### Pertanyaan

Kendala atau masalah apa yang Ibu hadapi dalam pembelajaran matematika yang bersumber atau berkaitan dengan siswa selama pembelajaran berlangsung?

#### Jawaban Guru:

Kendala yang dihadapi selama ini yaitu siswa masih kesulitan terutama dalam memecahkan suatu masalah, hal ini kemungkinan disebabkan karena kemampuan pemecahan masalah siswa yang masih rendah, terutama pada materi pecahan yang berkaitan dengan operasi pecahan khususnya pada penjumlahan dan pengurangan pecahan. Kebanyakan siswa masih lambat memahami materi pecahan walaupun telah dijelaskan berkali-kali, bahkan siswa selalu mengeluh dan cenderung malas dalam mengerjakan permasalahan yang diberikan.

### Pertanyaan 27

Dalam proses pembelajaran Matematika, media pembelajaran apa yang biasanya Ibu gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran?

#### Jawaban Guru:

Media yang digunakan biasanya adalah buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah sebagai pedoman dalam mencari informasi, serta biasanya saya membuatkan powerpoint untuk menjelaskan pembelajaran jika materinya memungkinkan

### Pertanyaan

Pernahkan Ibu membuat atau mencoba media inovatif lainnya yang mungkin dirasa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa?

#### Jawaban Guru:

Saya pernah membuat beberapa alat peraga sederhana ataupun video pembelajaran jika materinya memungkinkan dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi dan selain itu agar siswa dapat termotivasi selama proses pembelajaran

**Pertanyaan**

Lalu apakah masalah yang dihadapi dengan pemberian alat peraga ataupun video pembelajaran tersebut dapat teratasi?

**Jawaban Guru:**

Saya rasa sudah teratasi ketika diawal pemberian media, namun ada kalanya siswa mengalami kejenuhan dengan pembelajaran yang diberikan, mungkin ini disebabkan karena media yang saya buat masih kurang menarik minat mereka karena mengingat di jaman saat ini siswa lebih tertarik dengan teknologi dan internet, sehingga mungkin media yang saya buat bagi mereka sudah biasa dan kurang menarik

**Pertanyaan**

Pernahkan Ibu mencoba media inovatif lainnya yang berhubungan dengan Android seperti contohnya game untuk menunjang pembelajaran? Karena siswa pasti sudah tak asing lagi dengan media berupa game terutama game yang terdapat pada Android

**Jawaban Guru:**

Belum pernah, tapi saya rasa ide tersebut akan menarik sekali jika adik mau mengembangkan

**Pertanyaan**

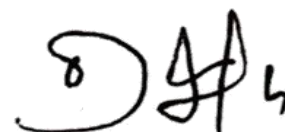
Hal-hal lain selain yang belum disebutkan yang menjadi sumber dari masalah selama Ibu mengajar di kelas?

**Jawaban Guru:**

Dari siswanya sendiri selama pengamatan saya dalam mengajar memang kemampuan dalam memecahkan masalah matematikanya masih rendah, terutama di materi pecahan. Saya harapkan kedepannya ada suatu media inovasi baru dalam pembelajaran matematika yang mungkin sesuai dan sejalan dengan perkembangan saat ini, sehingga siswa akan lebih merasa tertarik serta tertantang dalam pembelajaran dan juga disisi lain mereka dapat mengasah kemampuan pemecahan masalahnya

Denpasar, 10 Februari 2020

Responden,



Pande Made Nila Noviantini, S.Pd

Lampiran 28

