

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 1989/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Luh Putu Jayanti Dewi
 NIM : 1711031126
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Play Game Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan.

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 1 Desember 2020



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045/179/XII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Luh Purningsih, S.Pd.,M.Pd
NIP : 19680909 199007 2 001
Pangkat /Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala SD Negeri 3 Sesean

Dengan ini menerangkan, bahwa :

Nama : Ni Luh Putu Jayanti Dewi
NIM : 1711031126
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar yang bersangkutan adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha telah melakukan penelitian di SD Negeri 3 Sesean pada tanggal 18 Januari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Denpasar, 18 Januari 2021
Kepala SD Negeri 3 Sesean
SDN 3 SESETAN
KEC. DENPASAR SELATAN
1 - 8 - 1962
Ni Luh Purningsih, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19680909 199007 2 001

Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Materi



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0125/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	: Ni Luh Putu Jayanti Dewi
NIM	: 1711031126
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Judul	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Play Game Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021
Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0215/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Putu Jayanti Dewi
NIM : 1711031126
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Play Game Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021
Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sesetan

Nama Guru : Ni Kadek Yenny Silvia Putri, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas IV A

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang menjadi kesulitan Ibu selama melaksanakan pembelajaran daring?	Pada pembelajaran daring banyak kesulitan yang Ibu alami, seperti misalnya keterbatasan dalam kuota saat pembelajaran, anak-anak yang kurang fokus saat melaksanakan pembelajaran. Selain itu siswa lebih sulit memahami materi, terutama pada mata pelajaran matematika, dan terkadang siswa tidak melihat materi atau petunjuk tugas yang Ibu berikan.
2.	Apakah keseluruhan siswa memiliki sarana untuk melakukan pembelajaran daring, seperti laptop atau ponsel?	Saat ini seluruh siswa bisa mengikuti pembelajaran daring meskipun harus menunggu orang tua mereka setelah bekerja, karena kebanyakan siswa tidak memiliki ponsel pribadi dan untuk laptop terdapat 3 orang di kelas IV A yang memiliki laptop.
3.	Apa sumber dan media pembelajarang yang biasa Ibu gunakan selama pembelajaran daring?	Pada saat pembelajaran daring biasanya Ibu berpaku pada buku paket dan LKS, media yang digunakan biasanya <i>zoom meet</i> atau <i>googlemeet</i> dan <i>google classroom</i> atau <i>whatsapp group</i> , terkadang Ibu juga mengirimkan video serta catatan untuk siswa.
4.	Dari beberapa media pembelajaran yang telah Ibu gunakan selama ini. Apakah menurut Ibu media tersebut efektif untuk siswa?	Media tersebut bisa digunakan oleh siswa, namun penggunaan <i>classroom</i> terkadang mengalami <i>error</i> sehingga pembelajaran yang paling efektif biasanya dilakukan di <i>whatsapp group</i> .
5.	Menurut Ibu, media pembelajaran seperti apa yang efektif untuk siswa apabila digunakan dalam pembelajaran.	Menurut Ibu media pembelajaran yang menggunakan <i>game</i> tentu dapat menarik perhatian siswa, karena siswa biasanya senang bermain <i>game</i> . Selain itu media pembelajaran yang efektif pada saat pembelajaran daring seperti ini tentunya harus bisa digunakan secara langsung oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Lampiran 06. Kuisisioner Kebutuhan Belajar Siswa

Kuisisioner Kebutuhan Siswa

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

Jawablah pernyataan berikut dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang menurut anda sesuai.

1. Saya memiliki laptop atau ponsel yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring...
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
2. Saya mengalami kendala kuota atau jaringan saat melakukan pembelajaran daring...
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
3. Saya merasa pembelajaran daring itu...
 - ☐ Menyenangkan
 - ☐ Membosankan
4. Saya merasa pembelajaran matematika itu...
 - ☐ Mudah
 - ☐ Sulit
5. Saya merasa materi keliling dan luas bangun datar pada buku paket dan LKS matematika itu...
 - ☐ Mudah dipahami
 - ☐ Sulit dipahami

6. Saya merasa lebih mudah memahami materi keliling dan luas bangun datar apabila dijelaskan menggunakan...
 - *Zoom meeting* atau *Google meet*
 - *Whatsapp group* atau *Google Classroom*
 - Media Pembelajaran
 - Buku paket atau LKS
 - Diberikan catatan atau rangkuman oleh guru
7. Saya merasa media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring...
 - Cukup bervariasi
 - Kurang bervariasi
8. Saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa...
 - Foto
 - Video
 - Gambar
 - Flipbook
 - Game edukasi
9. Selama pembelajaran daring saya lebih banyak belajar dengan cara...
 - Membaca buku paket atau LKS
 - Mengerjakan soal- soal dan latihan
 - Mengerjakan PR atau tugas
 - Mengikuti bimbingan belajar online (ruang guru, zenius dll)
 - Mencari materi di internet
 - Membaca materi atau catatan yang diberikan guru
10. Selama pembelajaran daring saya lebih sering belajar pada...
 - Pagi hari
 - Siang hari
 - Sore hari
 - Malam hari

Lampiran 07. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Sesetan

Kelas/ Semester : IV/ 2

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Alokasi Waktu : 3 x 90 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengelompokkan bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak.
- 3.2 Mengelompokkan bangun segibanyak beraturan dan tidak beraturan.
- 3.3 Membedakan sifat- sifat persegi, persegi panjang dan segitiga.
- 3.4 Menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.

C. Indikator

- 3.1.1 Mengelompokkan bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak.
- 3.2.1 Mengelompokkan bangun segibanyak beraturan dan tidak beraturan.

3.3.1 Membedakan sifat- sifat persegi, persegi panjang dan segitiga.

3.4.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga.

3.4.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.

D. Tujuan

1. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat mengelompokkan bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak dengan benar.
2. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat mengelompokkan segibanyak beraturan dan tidak beraturan dengan benar.
3. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat membedakan sifat- sifat persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
4. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan keliling persegi dengan benar.
5. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan keliling persegi panjang dengan benar.
6. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan keliling segitiga dengan benar.
7. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan luas daerah persegi dengan benar.
8. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan luas daerah persegi panjang dengan benar.
9. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *role play game* siswa dapat menentukan luas daerah segitiga dengan benar.

E. Pendekatan, Metode, Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik.

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

Model : PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

F. Materi Bangun Datar

Terlampir.

G. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat Pembelajaran : Papan tulis, spidol dan penggaris.

Media Pembelajaran : Multimedia Pembelajaran KeLuaR (RPG), Zoom Meeting atau Google Meet, Whatsapp Grup.

Sumber : Buku guru dan buku siswa. (Hobri,dkk. 2018. *Senang Belajar Matematika SD/ MI KELAS IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru menanyakan kabar siswa. 4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi.	15 menit
Inti	1. Guru bersama siswa membaca apersepsi yang ada pada buku siswa. 2. Guru meminta siswa untuk membuka aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR pada laptop atau ponsel. 3. Guru kemudian meminta siswa memainkan sebuah karakter dalam game pada aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR dan mencari	60 menit

	“Maps Perkotaan” pada game, disana siswa akan menemukan beberapa gambar bangun datar. 4. Guru kemudian menjelaskan pengertian dari bangun segibanyak dan bukan segibanyak. 5. Guru menugaskan siswa untuk mengelompokkan bangun datar yang ada pada game KeLuaR menjadi dua kelompok yaitu: bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak. 6. Guru meminta siswa menuliskan jawaban mereka pada buku latihan. 7. Guru mempersilahkan siswa bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. 8. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai hal yang tidak dimengerti. 9. Guru melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan pengertian bangun segibanyak beraturan dan bangun segibanyak tidak beraturan. 10. Guru kemudian meminta siswa melanjutkan game pada aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR. 11. Kemudian guru menugaskan siswa untuk mengelompokkan segibanyak beraturan dan tidak beraturan, serta mencatat jawabannya pada buku latihan. 12. Guru kemudian membahas jawaban siswa, serta menjelaskan materi yang belum dipahami siswa.	
--	--	--

Penutup	1. Guru menanyakan kepada siswa kesan belajar hari ini. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan untuk tetap semangat belajar dan selalu menjaga kesehatan. 6. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.	15 menit
----------------	---	----------

PERTEMUAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru menanyakan kabar siswa. 4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi.	15 menit
Inti	5. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya “Pernahkah kalian beralari mengelilingi lapangan di dekat rumah kalian? Adakah yang tau apa itu keliling?”	60 menit

	6. Guru kemudian menjelaskan mengenai tujuan dan pentingnya mempelajari keliling dan luas bangun datar. 7. Guru meminta siswa untuk membuka aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR pada laptop atau ponsel. 8. Guru kemudian meminta siswa memainkan karakter dalam game pada aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR. 9. Guru meminta siswa untuk mencari “<i>Maps Pedesaan</i>” pada game, disana terdapat beberapa rumah dan pada games tersebut siswa akan mempelajari mengenai bangun datar segiempat, sifat- sifat persegi dan persegi panjang. 10. Guru menjelaskan mengenai materi keliling dan luas daerah persegi dan persegi panjang. 11. Guru meminta siswa untuk menjawab soal- soal yang muncul pada game dan mempersilahkan siswa bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. 12. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai hal yang tidak dimengerti.	
Penutup	13. Guru menanyakan kepada siswa kesan belajar hari ini. 14. Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 15. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	15 menit

	16. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 17. Guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan untuk tetap semangat belajar dan selalu menjaga kesehatan. 18. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.	
--	---	--

PERTEMUAN 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru menugaskan salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru menanyakan kabar siswa. 4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi.	15 menit
Inti	5. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa mengenai pengertian keliling dan luas bangun datar yang telah dipelajari sebelumnya. 6. Guru meminta siswa untuk membuka aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR pada laptop atau ponsel. 7. Guru kemudian meminta siswa memainkan karakter dalam game pada aplikasi multimedia pembelajaran KeLuaR. 8. Guru meminta siswa untuk mencari “Maps Pantai” pada game, disana	60 menit

	terdapat beberapa rumah dan pada games tersebut siswa akan mempelajari mengenai bangun datar segitiga serta sifat- sifatnya. 9. Guru menjelaskan mengenai materi keliling dan luas daerah segitiga. 10. Guru meminta siswa untuk menjawab soal- soal yang muncul pada game dan mempersilahkan siswa bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. 11. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai hal yang tidak dimengerti.	
Penutup	13. Guru memberikan soal evaluasi pada siswa. 14. Guru menanyakan kepada siswa kesan belajar hari ini. 15. Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 16. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 17. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 18. Guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan untuk tetap semangat belajar dan selalu menjaga kesehatan. 19. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.	15 menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Tes dan non tes

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Kognitif

Guru memberikan tes, baik tes lisan maupun tulisan. (Terlampir)

Rumus perhitungan penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor max}} \times 100$$

b) Penilaian Aspek Afektif

Guru mengamati perilaku siswa terkait sikap spiritual dan sikap sosial selama proses pembelajaran.

Tabel Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai											
		Ketaatan Beribadah				Perilaku Bersyukur				Toleransi Antar Umat Beragama			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
Dst													

Catatan:

Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

K (Kurang): 1, C (Cukup): 2, B (Baik): 3, SB (Sangat Baik): 4

Rumus perhitungan penilaian:

Catatan:

Skor maksimal $4 \times 3 = 12$

Tabel Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai															
		Peduli				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	

4																	
5																	
Dst																	

Catatan:

Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

K (Kurang): 1, C (Cukup): 2, B (Baik): 3, SB (Sangat Baik): 4

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Sikap	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Peduli	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan sangat baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan kurang baik	Tidak mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama
Disiplin	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan dari guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
Tanggung Jawab	Mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Kurang mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Cukup mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Belum mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat
Percaya Diri	Terlihat tidak ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan

Sikap	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
				kepercayaan diri

Rumus perhitungan penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor max}} \times 100$$

Catatan:

Jumlah skor yang diperoleh siswa menggunakan kriteria di atas.

Skor maksimal $4 \times 4 = 16$

c) Penilaian Aspek Psikomotor

Guru mengamati keterampilan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai							
		Kesungguhan				Sesuai dengan tahapan			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
Dst									

Catatan:

Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

K (Kurang): 1, C (Cukup): 2, B (Baik): 3, SB (Sangat Baik): 4

Rubrik Penilaian Keterampilan Menyelesaikan Misi dalam Game

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kesungguhan	Siswa menyelesaikan misi dengan sungguh-sungguh tanpa perlu bantuan guru.	Siswa menyelesaikan misi dengan sungguh-sungguh dengan bantuan 1 kali dari guru.	Siswa menyelesaikan misi dengan sungguh-sungguh dengan bantuan 2 kali dari guru.	Siswa menyelesaikan misi dengan sungguh-sungguh dengan bantuan 3 kali dari guru.
Sesuai dengan tahapan	Siswa menyelesaikan misi sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh guru.	Siswa menyelesaikan misi sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh guru, namun ada satu langkah yang salah.	Siswa menyelesaikan misi sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh guru, namun ada dua langkah yang salah.	Siswa menyelesaikan misi sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh guru, namun ada tiga langkah yang salah.

Rumus perhitungan penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor max}} \times 100$$

Catatan:

Jumlah skor yang diperoleh siswa menggunakan kriteria di atas.

Skor maksimal $4 \times 2 = 8$

3. Panduan Konversi Nilai

Rentang Skor		Predikat
Skala 0 - 100	Skala 1 - 4	
96 – 100	4.00	A
91 – 95	3.66	A-
86 – 90	3.33	B+
81 – 85	3.00	B
76 – 80	2.66	B-
71 – 75	2.33	C+
66 – 70	2.00	C
61 – 65	1.66	C-
56 – 60	1.33	D+
≤ 55	1.00	D

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Denpasar,
Wali Kelas IV

(_____)

NIP

(_____)

NIP.

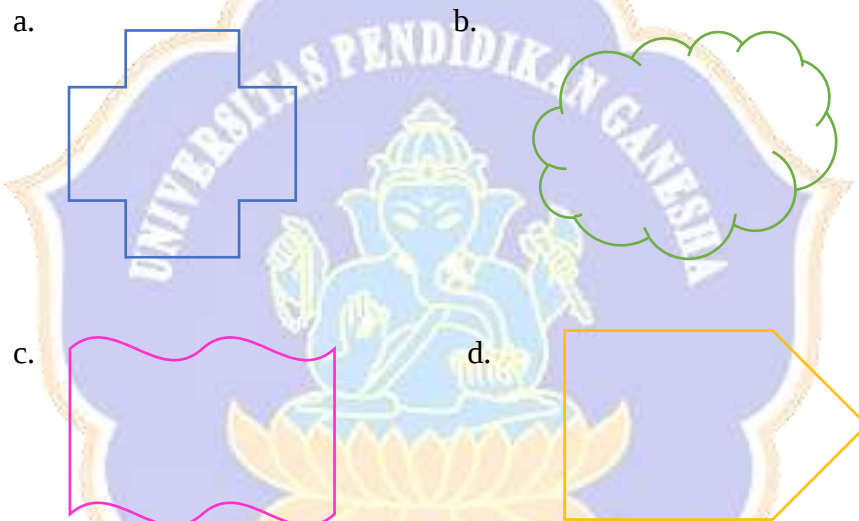
Lampiran 08. Materi Pembelajaran

Materi Pertemuan 1

Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Terdapat beberapa jenis bangun datar yaitu: bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak. Bangun segibanyak adalah bangun datar tertutup yang dibatasi oleh ruas garis. Bukan bangun segibanyak adalah bangun datar tertutup yang tidak hanya dibatasi oleh ruas garis saja, melainkan dibentuk juga oleh kurva lengkung.

Mengelompokkan bangun segibanyak dan bukan bangun segibanyak.

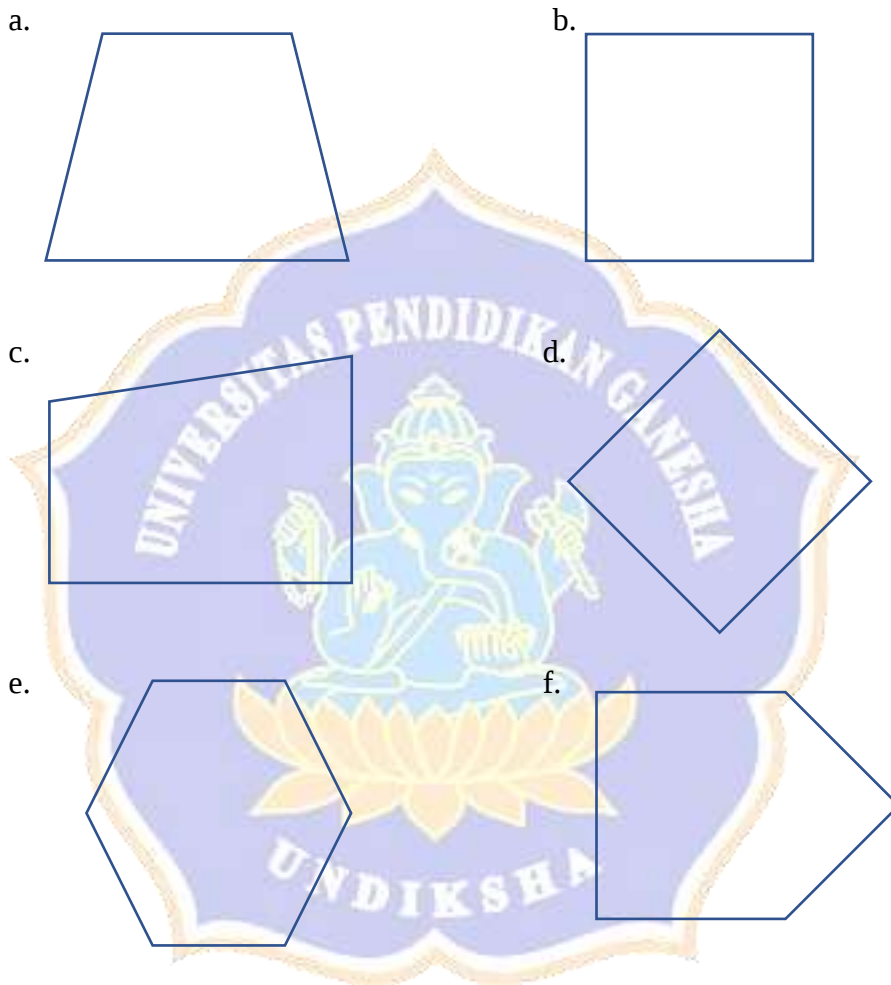


Dari beberapa gambar diatas yang termasuk kelompok **bangun segi banyak** adalah gambar **a dan d**, sedangkan yang termasuk kelompok **bukan bangun segi banyak** adalah **b dan c**.

Bangun segi banyak memiliki beberapa jenis yaitu: bangun segi banyak beraturan dan bangun segi banyak tidak beraturan. **Bangun segibanyak beraturan** adalah bangun segi banyak yang semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar. Bangun segibanyak beraturan juga disebut poligon. Contoh bangun segi banyak beraturan yaitu: persegi, segitiga sama sisi, segilima beraturan, segienam beraturan.

Bangun segibanyak tidak beraturan adalah bangun segi banyak yang sisinya tidak sama panjang atau sudutnya tidak sama besar. Contoh bangun segi banyak tidak beraturan yaitu: segitiga sama kaki, segitiga sembarang, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat, trapesium.

Mengelompokkan bangun segi banyak beraturan dan bangun segi banyak tidak beraturan.



Dari beberapa gambar diatas yang termasuk kelompok **bangun segi banyak beraturan** adalah gambar **b, d, e**. Sedangkan yang termasuk kelompok **bangun segi banyak tidak beraturan** adalah **a, c, f**.

Materi Pertemuan 2

Keliling dan Luas Bangun Datar

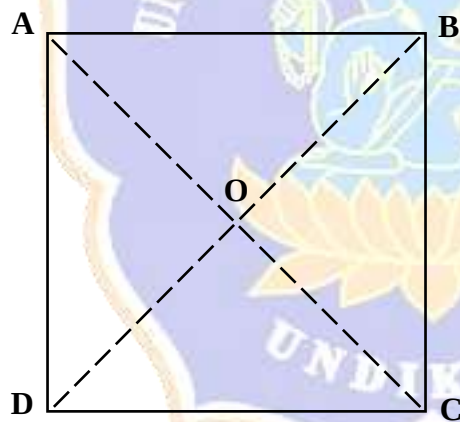
Keliling bangun datar adalah jumlah dari seluruh sisinya.

Luas bangun datar adalah besarnya daerah yang dibatasi oleh sisi- sisi bangun datar tersebut. Seperti luas persegi dan persegi panjang adalah perkalian diantara kedua sisinya, sedangkan luas segitiga adalah setengah dari luas alas dan tingginya.

Segiempat

Segiempat merupakan model bangun datar yang dibatasi oleh empat ruas garis (disebut sisi) dan mempunyai empat titik sudut. Beberapa jenis bangun datar segiempat yaitu: persegi dan persegi panjang.

1. Persegi



Sifat- sifat khusus pada sebuah persegi yaitu:

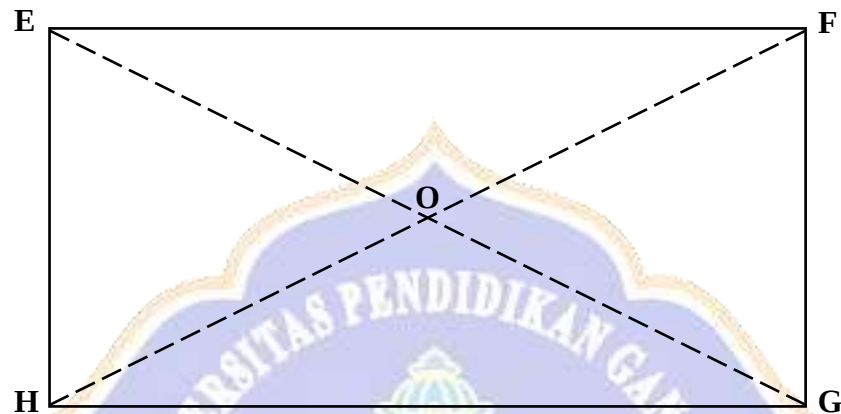
- Diagonal- diagonal pada persegi adalah sama panjang.
- Diagonal- diagonal pada persegi saling membagi sama panjang.
- Diagonal- diagonal pada persegi saling berpotongan tegak lurus, membentuk sudut 90° .
- Diagonal- diagonal pada persegi membagi dua sudut- sudut persegi menjadi dua bagian sama besar yaitu 45° .

Rumus untuk mencari keliling dan luas persegi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Keliling= sisi + sisi + sisi

Luas= $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$

2. Persegi Panjang



Sifat- sifat khusus pada sebuah persegi panjang yaitu:

- Diagonal- diagonal pada persegi panjang adalah sama panjang.
- Diagonal- diagonal pada persegi panjang saling membagi dua sama panjang.
- Semua sudut persegi panjang adalah 90° .

Rumus untuk mencari keliling dan luas persegi panjang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Keliling= $2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$

Luas= panjang $\times$ lebar.

Materi Pertemuan 3

Keliling dan Luas Bangun Datar

Keliling bangun datar adalah jumlah dari seluruh sisinya.

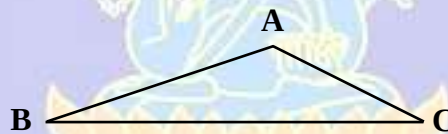
Luas bangun datar adalah besarnya daerah yang dibatasi oleh sisi- sisi bangun datar tersebut. Seperti luas persegi dan persegi panjang adalah perkalian diantara kedua sisinya, sedangkan luas segitiga adalah setengah dari luas alas dan tingginya.

Segitiga

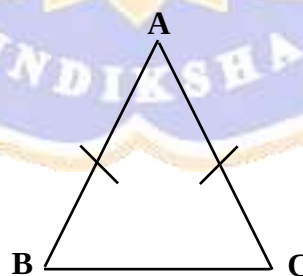
Segitiga merupakan model bangun datar yang dibatasi oleh tiga ruas garis (disebut sisi) dan mempunyai tiga titik sudut. Segitiga bisa dikelompokkan menurut panjang sisi dan besar sudutnya.

Segitiga Menurut Panjang Sisinya

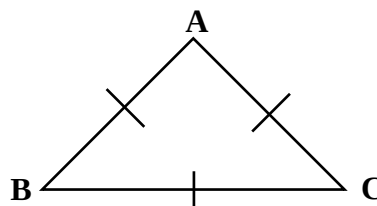
- Segitiga sembarang adalah segitiga yang ketiga sisinya tidak sama panjang.



- Segitiga samakaki adalah segitiga yang memiliki dua sisi yang sama panjang.

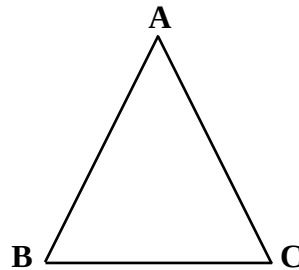


- Segitiga samasisi adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang.

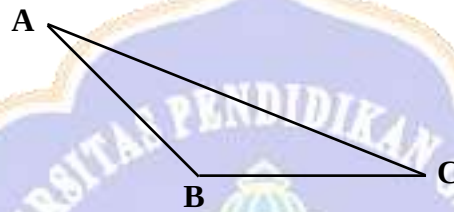


Segitiga Menurut Besar Sudutnya

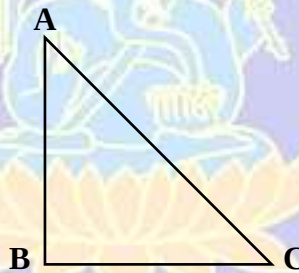
- a. Segitiga lancip adalah segitiga yang semua sudutnya lancip. Sudut lancip adalah sudut yang besarnya diantara 0^0 dan 90^0 .



- b. Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya tumpul. Sudut tumpul adalah sudut yang besarnya diantara 90^0 dan 180^0 .



- c. Segitiga siku- siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya siku- siku. Sudut siku- siku adalah sudut yang besarnya 90^0 .



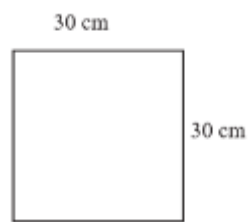
Rumus untuk mencari keliling dan luas persegi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Keliling= sisi + sisi + sisi

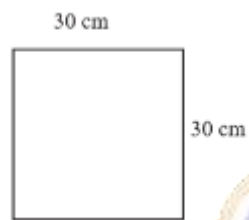
Luas= $\frac{1}{2} \times$ alas $\times$ tinggi

Soal Penilaian Aspek Kognitif

1. Tentukan keliling bangun datar berikut.



2. Tentukan luas daerah bangun datar berikut.



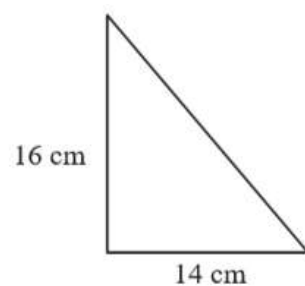
3. Tentukan keliling persegi panjang dibawah ini.



4. Tentukan luas daerah persegi panjang dibawah ini.



5. Tentukan luas daerah segitiga dibawah ini.



Jawaban Penilaian Aspek Kognitif

$$1. \text{ Kll} = 4 \times \text{sisi} = 4 \times 30 = 120 \text{ cm}$$

Jadi, keliling bangun tersebut adalah 120 cm.

$$2. \text{ Luas} = \text{sisi} \times \text{sisi}$$

$$= 30 \times 30 = 900 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas daerah bangun tersebut adalah 900 cm²

$$3. \overline{AB} = \overline{DC} = 10 \text{ cm}$$

$$\overline{AD} = \overline{BC} = 3 \text{ cm}$$

$$\text{Kll} = 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$$

$$= 2 \times (10 + 3)$$

$$= 2 \times (13) = 26 \text{ cm}$$

Jadi, keliling persegi panjang ABCD adalah 26 cm.

$$4. \text{ Luas} = \text{panjang} \times \text{lebar}$$

$$= 10 \times 3 = 30 \text{ cm}^2$$

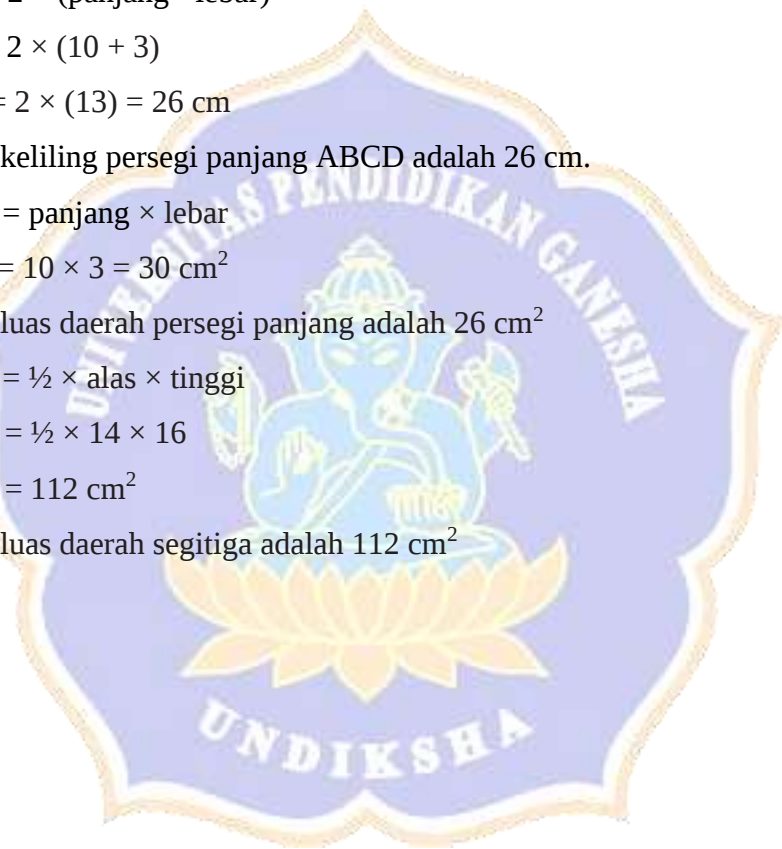
Jadi, luas daerah persegi panjang adalah 30 cm²

$$5. \text{ Luas} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

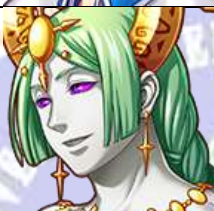
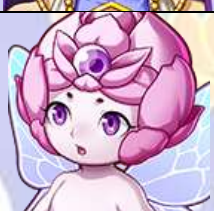
$$= \frac{1}{2} \times 14 \times 16$$

$$= 112 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas daerah segitiga adalah 112 cm²



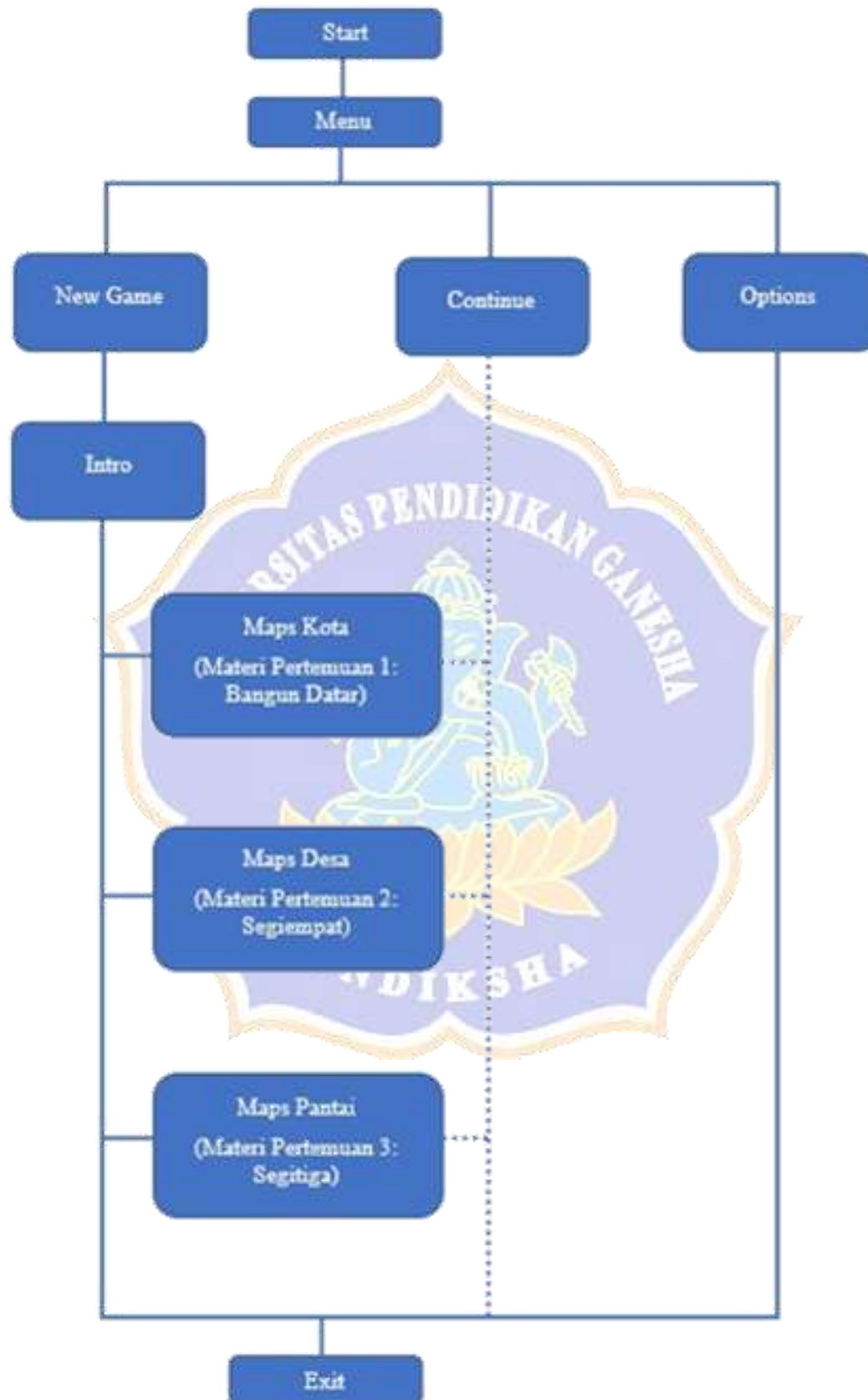
Lampiran 09. Penjelasan Karakter Game

No	Karakter	Keterangan
1.		Nama Karakter: Player 1 Keterangan: Pemain laki- laki dalam game
2.		Nama Karakter: Player 2 Keterangan: Pemain perempuan dalam game
3.		Nama Karakter: Peri 1 Keterangan: Intro
4.		Nama Karakter: Peri 2 Keterangan: Intro
5.		Nama Karakter: Peri 3 Keterangan: Intro
6.		Nama Karakter: Peri 4 Keterangan: Intro
7.		Nama Karakter: Alpha Keterangan: Menjelaskan pengertian bangun datar dan jenis-jenis bangun datar

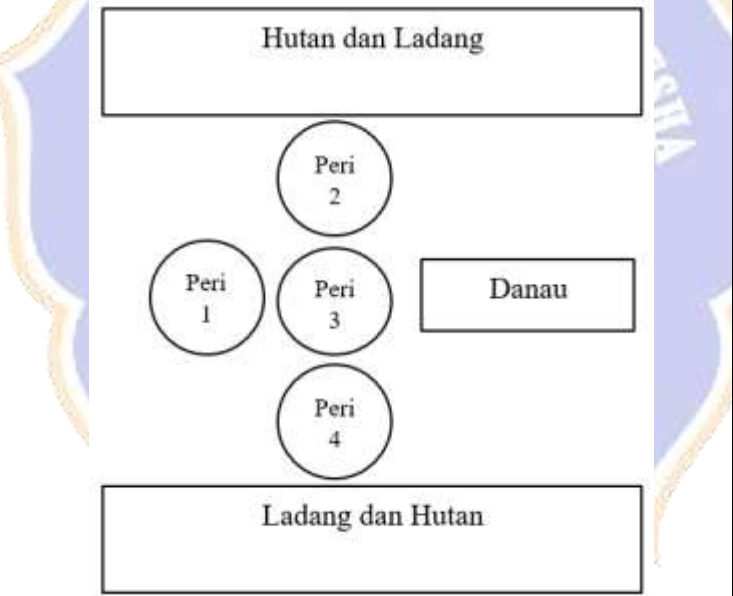
8.		Nama Karakter: Jasmine Keterangan: Menjelaskan bangun segibanyak dan bukan segibanyak
9.		Nama Karakter: Betha Keterangan: Menjelaskan segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan
10.		Nama Karakter: Daffodils Keterangan: Soal- soal evaluasi untuk materi pertemuan 1
11.		Nama Karakter: Gamma Keterangan: Menjelaskan pengertian segiempat dan jenis bangun datar segiempat
12.		Nama Karakter: Edelweiss Keterangan: Menjelaskan sifat-sifat persegi, dan rumus keliling serta luas daerah persegi
13.		Nama Karakter: Omega Keterangan: Menjelaskan sifat-sifat persegi panjang, dan rumus keliling serta luas daerah persegi panjang
14.		Nama Karakter: Iris Keterangan: Soal- soal evaluasi untuk materi pertemuan 2
15.		Nama Karakter: Theta Keterangan: Menjelaskan pengertian segitiga dan rumus keliling serta luas daerah segitiga

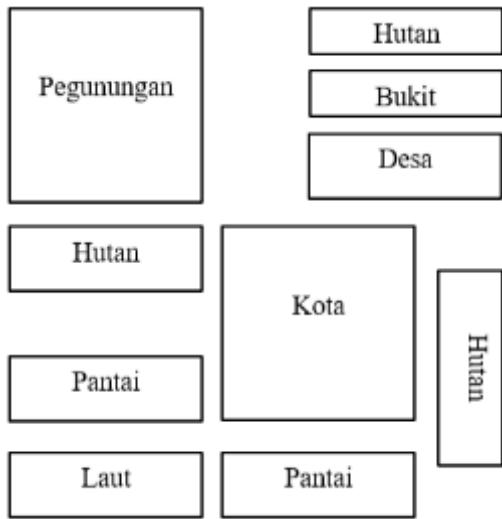
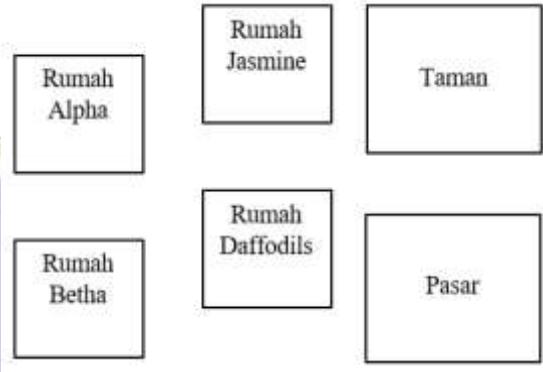
16.		Nama Karakter: Orchid Keterangan: Menjelaskan pengelompokkan segitiga menurut panjang sisinya
17.		Nama Karakter: Zen Keterangan: Menjelaskan pengelompokkan segitiga menurut besar sudutnya
18.		Nama Karakter: Rose Keterangan: Soal- soal evaluasi untuk materi pertemuan 3



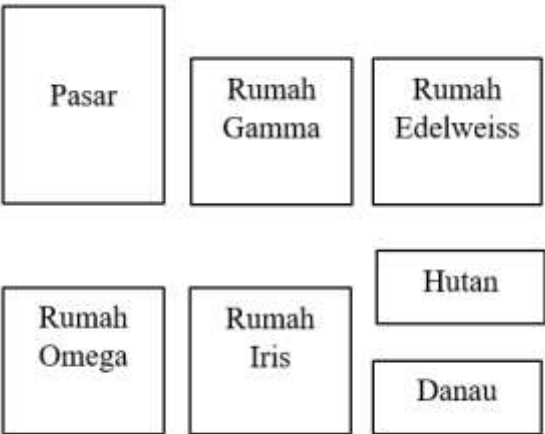
Lampiran 10. *Flowchart*

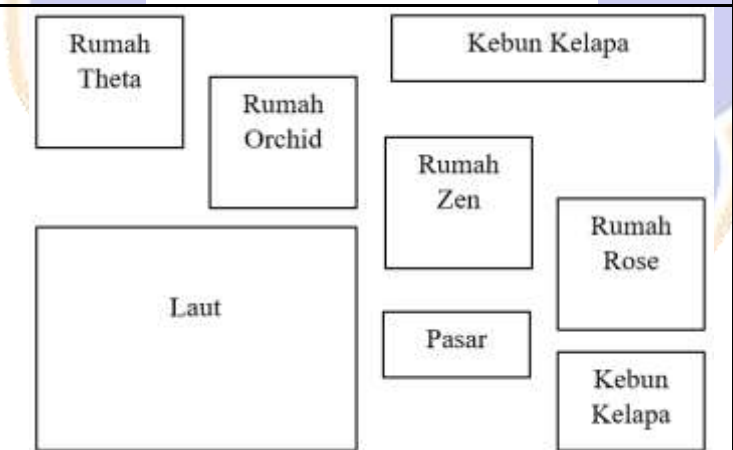
Lampiran 11. Storyboard

NO	SCENE	VISUAL	KETERANGAN
1.	Menu		Background: buku Karakter: - Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: new game, continue, options Materi: -
2.	Intro		Background: hutan, ladang, danau Karakter: peri 1, peri 2, peri 3, peri 4 Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: -

3.	Maps Dunia		Background: pegunungan, bukit, hutan, desa, kota, pantai, laut Karakter: - Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: -
4.	Maps Kota		Background: taman, pasar, rumah Alpha, rumah Jasmine, rumah Betha, rumah Daffodils Karakter: - Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: bangun datar
5.	Rumah Alpha		Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Alpha Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: bangun datar

6.	Rumah Jasmine	Kamar Tidur Dapur Ruang Makan Perpustakaan Kamar Mandi Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Jasmine Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: bangun datar
7.	Rumah Betha	Perpustakaan Dapur Ruang Makan Kamar Tidur Kamar Mandi Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Betha Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: bangun datar
8.	Rumah Daffodils	Kamar Tidur Dapur Ruang Makan Perpustakaan Kamar Mandi Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Daffodils Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: bangun datar

9.	Maps Desa		Background: pasar, hutan, danau, rumah Gamma, rumah Edelweiss, rumah Omega, rumah Iris Karakter: - Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segiempat
10.	Rumah Gamma		Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Gamma Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segiempat
11.	Rumah Edelweiss		Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Edelweiss Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segiempat

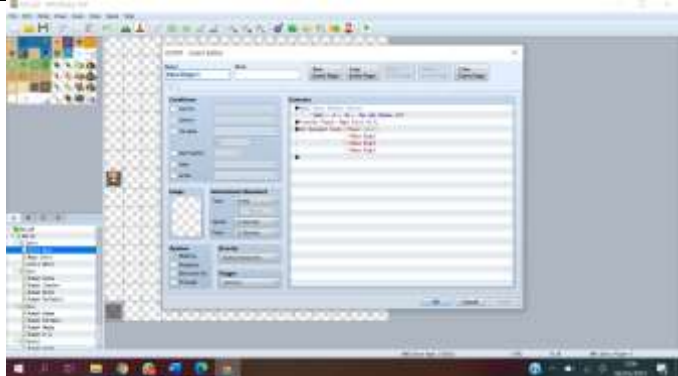
12.	Rumah Omega		Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Omega Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segiempat
13.	Rumah Iris		Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Iris Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segiempat
14.	Maps Pantai		Background: kebun kelapa, pasar, laut, rumah Theta, rumah Orchid, rumah Zen, rumah Rose Karakter: - Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segitiga

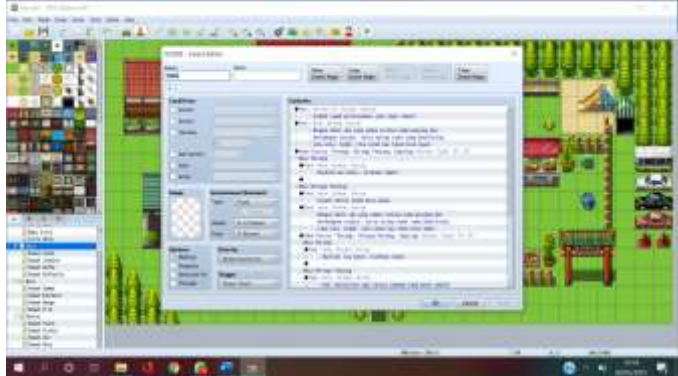
15.	Rumah Theta	Perpustakaan Kamar Tidur Dapur Kamar Mandi Ruang Makan Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Theta Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segitiga
16.	Rumah Orchid	Kamar Tidur Perpustakaan Dapur Kamar Mandi Ruang Makan Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Orchid Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segitiga
17.	Rumah Zen	Perpustakaan Kamar Tidur Dapur Kamar Mandi Ruang Makan Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Zen Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segitiga

18.	Rumah Rose	Kamar Tidur Perpustakaan Dapur Kamar Mandi Ruang Makan Ruang Tamu	Background: perpustakaan, dapur, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu Karakter: Rose Audio: musik instrumen Tombol Navigasi: laptop atau ponsel Materi: segitiga
-----	-----------------------	--	---



Lampiran 12. Eventing

No	Scene	Keterangan
1.		Eventing: perpindahan dari blank ke intro.
2.		Eventing: percakapan dengan peri.
3.		Eventing: transfer player antar maps.
4.		Eventing: transfer player antar rumah.

5.		Eventing: percakapan karakter (materi).
6.		Eventing: percakapan monster (soal- soal).



Lampiran 13. Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2020				2021		
		9	10	11	12	1	2	3
1.	Melakukan Penilaian Kebutuhan Multimedia Pembelajaran							
2.	Penyusunan Proposal Penelitian							
3.	Seminar Proposal							
4.	Revisi Proposal							
5.	Penyusunan Instrumen Penelitian							
6.	Pengembangan Produk							
7.	Pengumpulan Data ke Lapangan							
8.	Analisis Data							
9.	Penyusunan Artikel Penelitian							
10.	Penyusunan Laporan Penelitian							
11.	Ujian Skripsi							



Lampiran 14. Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI ISI

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 196306161988031003

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.				
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator.				
3.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				

4.	Materi dalam multimedia pembelajaran disajikan dengan akurat.				
5.	Materi dalam multimedia pembelajaran disajikan dengan jelas.				
6.	Materi dalam multimedia pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.				
7.	Materi dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain.				
8.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.				
9.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran sesuai dengan tahap kognitif siswa.				
10.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran bervariasi.				

Catatan/ Saran/ Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 29 Desember 2020

Ahli Isi

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP. 196306161988031003

Lampiran 15. Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Gambar yang digunakan pada multimedia pembelajaran menarik bagi siswa.				
2.	Animasi yang digunakan pada multimedia pembelajaran menarik bagi siswa				
3.	Penempatan letak gambar pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				
4.	Penempatan letak animasi pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				

5.	Tulisan pada multimedia pembelajaran dapat terbaca dengan jelas.				
6.	Variasi warna yang digunakan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				
7.	Desain yang digunakan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				
8.	Media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa.				
9.	Bentuk permainan dan petunjuk permainan sudah jelas.				
10.	Multimedia pembelajaran mudah digunakan.				
11.	Multimedia pembelajaran fleksibel untuk digunakan.				
12.	Multimedia pembelajaran menarik bagi siswa.				
13.	Multimedia pembelajaran dapat memotivasi belajar siswa.				
14.	Multimedia pembelajaran terdiri dari permainan dan pembelajaran				
15.	Multimedia pembelajaran memiliki latihan atau soal-soal.				

Catatan/ Saran/ Komentar:

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 29 Desember 2020

Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 198202142008121004

Lampiran 16. Instrumen Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Warna yang terdapat pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				
2.	Bahasa yang terdapat pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.				
3.	Gambar yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.				
4.	Animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.				

5.	Tulisan yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.				
6.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.				
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator.				
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
9.	Materi telah disajikan dengan menarik.				
10.	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi.				

Catatan/ Saran/ Komentar:



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

NIP. 198202142008121004

Lampiran 17. Angket Siswa untuk Uji Coba Perorangan

ANGKET SISWA UNTUK UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian:

1. Angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi angket, isilah identitas terlebih dahulu.
3. Pada angket terdapat beberapa pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom alternative jawaban yang telah disediakan.
4. Ada empat alternative jawaban, yaitu:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Berilah catatat atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.
7. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan dengan jujur, karena tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.

C. Angket Siswa untuk Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Saya merasa tertarik untuk menggunakan multimedia.				
2.	Saya merasa tertarik pada warna, tulisan, gambar dan animasi multimedia.				
3.	Saya merasa ukuran animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.				
4.	Saya merasa letak animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.				
5.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan multimedia.				
6.	Saya merasa lebih memahami materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.				
7.	Saya merasa senang mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.				
8.	Saya merasa perlu untuk memecahkan misi yang ada pada multimedia.				
9.	Saya merasa perlu untuk menjawab soal-soal yang ada pada multimedia.				
10.	Saya merasa mampu menggunakan multimedia secara mandiri.				
11.	Saya merasa multimedia dapat digunakan secara fleksibel.				
12.	Saya merasa multimedia yang dibuat sudah dapat menjelaskan mengenai materi keliling dan luas bangun datar.				
13.	Saya merasa termotivasi untuk belajar materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.				
14.	Saya merasa ingin belajar keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan multimedia.				
15.	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.				

Catatan/ Saran/ Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,

Siswa,



Lampiran 18. Angket Siswa untuk Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET SISWA UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian:

1. Angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi angket, isilah identitas terlebih dahulu.
3. Pada angket terdapat beberapa pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom alternative jawaban yang telah disediakan.
4. Ada empat alternative jawaban, yaitu:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Berilah catatat atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.
7. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan dengan jujur, karena tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.

C. Angket Siswa untuk Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Saya merasa tertarik untuk menggunakan multimedia.				
2.	Saya merasa tertarik pada warna, tulisan, gambar dan animasi multimedia.				
3.	Saya merasa ukuran animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.				
4.	Saya merasa letak animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.				
5.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan multimedia.				
6.	Saya merasa lebih memahami materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.				
7.	Saya merasa senang mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.				
8.	Saya merasa perlu untuk memecahkan misi yang ada pada multimedia.				
9.	Saya merasa perlu untuk menjawab soal-soal yang ada pada multimedia.				
10.	Saya merasa mampu menggunakan multimedia secara mandiri.				
11.	Saya merasa multimedia dapat digunakan secara fleksibel.				
12.	Saya merasa multimedia yang dibuat sudah dapat menjelaskan mengenai materi keliling dan luas bangun datar.				
13.	Saya merasa termotivasi untuk belajar materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.				
14.	Saya merasa ingin belajar keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan multimedia.				
15.	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.				

Catatan/ Saran/ Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,

Siswa,



Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI ISI

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 196306161988031003

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator.	✓			
3.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4.	Materi dalam multimedia pembelajaran disajikan dengan akurat.		✓		
5.	Materi dalam multimedia pembelajaran disajikan dengan jelas.		✓		
6.	Materi dalam multimedia pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.		✓		

7.	Materi dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain.	✓			
8.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.	✓			
9.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran sesuai dengan tahap kognitif siswa.	✓			
10.	Soal- soal yang muncul pada multimedia pembelajaran bervariasi.		✓		

Catatan/ Saran/ Komentar:

Layak dengan beberapa perbaikan.



Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Gambar yang digunakan pada multimedia pembelajaran menarik bagi siswa.	v			
2.	Animasi yang digunakan pada multimedia pembelajaran menarik bagi siswa	v			
3.	Penempatan letak gambar pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.	v			
4.	Penempatan letak animasi pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.	v			
5.	Tulisan pada multimedia pembelajaran dapat terbaca dengan jelas.	v			

6.	Variasi warna yang digunakan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.	v			
7.	Desain yang digunakan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.	v			
8.	Media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa.	v			
9.	Bentuk permainan dan petunjuk permainan sudah jelas.	v			
10.	Multimedia pembelajaran mudah digunakan.	v			
11.	Multimedia pembelajaran fleksibel untuk digunakan.	v			
12.	Multimedia pembelajaran menarik bagi siswa.	v			
13.	Multimedia pembelajaran dapat memotivasi belajar siswa.		v		
14.	Multimedia pembelajaran terdiri dari permainan dan pembelajaran	v			
15.	Multimedia pembelajaran memiliki latihan atau soal-soal.		v		

Catatan/ Saran/ Komentar:

Layak dengan beberapa perbaikan. Saran untuk perbaikan sudah disampaikan pada pertemuan bersama.

Denpasar, 4 Januari 2021

Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 198202142008121004

Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen, silahkan mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Pada instrumen terdapat beberapa pernyataan. Berilah penilaian pada setiap pernyataan dengan mengisi tanda centang (✓) pada salah satu alternative skor yang paling sesuai.
3. Terdapat empat alternative skor penilaian, yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 198202142008121004

C. Instrumen Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Warna yang terdapat pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.		v		
2.	Bahasa yang terdapat pada multimedia pembelajaran sudah sesuai.		v		
3.	Gambar yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.	v			
4.	Animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.	v			
5.	Tulisan yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.	v			

6.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	v			
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator.	v			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	v			
9.	Materi telah disajikan dengan menarik.	v			
10.	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi.	v			

Catatan/ Saran/ Komentar:

Layak dengan beberapa perbaikan. Saran untuk perbaikan sudah disampaikan pada pertemuan bersama.



Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

ANGKET SISWA UNTUK UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Ketut Arya Pratama Gryantara
 No. Absen : 7
 Kelas : 4A

B. Petunjuk Pengisian:

1. Angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi angket, isilah identitas terlebih dahulu.
3. Pada angket terdapat beberapa pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom alternative jawaban yang telah disediakan.
4. Ada empat alternative jawaban, yaitu:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.
7. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan dengan jujur, karena tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.

C. Angket Siswa untuk Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	SS 4	S 3	TS 2	STS 1
1.	Saya merasa tertarik untuk menggunakan multimedia.	✓			
2.	Saya merasa tertarik pada warna, tulisan, gambar dan animasi multimedia.	✓			
3.	Saya merasa ukuran animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.	✓			
4.	Saya merasa letak animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.	✓			
5.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan multimedia.	✓			
6.	Saya merasa lebih memahami materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.	✓			
7.	Saya merasa senang mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.	✓			
8.	Saya merasa perlu untuk memecahkan misi yang ada pada multimedia.	✓			
9.	Saya merasa perlu untuk menjawab soal-soal yang ada pada multimedia.	✓			
10.	Saya merasa mampu menggunakan multimedia secara mandiri.	✓			
11.	Saya merasa multimedia dapat digunakan secara fleksibel.	✓			
12.	Saya merasa multimedia yang dibuat sudah dapat menjelaskan mengenai materi keliling dan luas bangun datar.	✓			
13.	Saya merasa termotivasi untuk belajar materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.	✓			
14.	Saya merasa ingin belajar keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan multimedia.	✓			
15.	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.	✓			

Catatan/ Saran/ Komentar:

Gamenya bagus dan mendidik.

Denpasar, 18 Januari 2021

Siswa:

Arya

Iketut Arya Pratama



Lampiran 23. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET SISWA UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Al Putu Devia Merti Persada Nalini
 No. Absen : 9
 Kelas : 4A

B. Petunjuk Pengisian:

1. Angket ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi angket, isilah identitas terlebih dahulu.
3. Pada angket terdapat beberapa pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom alternative jawaban yang telah disediakan.
4. Ada empat alternative jawaban, yaitu:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
6. Berilah catatan atau saran atau komentar pada kolom yang telah disediakan apabila dirasa perlu.
7. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan dengan jujur, karena tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dalam angket ini.

C. Angket Siswa untuk Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Saya merasa tertarik untuk menggunakan multimedia.	✓			
2.	Saya merasa tertarik pada warna, tulisan, gambar dan animasi multimedia.		✓		
3.	Saya merasa ukuran animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.	✓			
4.	Saya merasa letak animasi, gambar dan tulisan pada multimedia sudah sesuai.		✓		
5.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan multimedia.		✓		
6.	Saya merasa lebih memahami materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.	✓			
7.	Saya merasa senang mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.	✓			
8.	Saya merasa perlu untuk memecahkan misi yang ada pada multimedia.		✓		
9.	Saya merasa perlu untuk menjawab soal-soal yang ada pada multimedia.	✓			
10.	Saya merasa mampu menggunakan multimedia secara mandiri.		✓		
11.	Saya merasa multimedia dapat digunakan secara fleksibel.		✓		
12.	Saya merasa multimedia yang dibuat sudah dapat menjelaskan mengenai materi keliling dan luas bangun datar.	✓			
13.	Saya merasa termotivasi untuk belajar materi keliling dan luas bangun datar setelah menggunakan multimedia.	✓			
14.	Saya merasa ingin belajar keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan multimedia.	✓			
15.	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari materi keliling dan luas bangun datar menggunakan multimedia.	✓			

Catatan/ Saran/ Komentar:

Materi menjadi lebih menyenangkan sambil bermain
game.

Denpasar, 18 Januari 2021

Siswa,

Devia

Devia



RIWAYAT HIDUP



Ni Luh Putu Jayanti Dewi lahir di Denpasar pada tanggal 12 Maret 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Drs. I Made Merta, M.Si. dan Ibu Dra. Ni Wayan Kasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Hayam Wuruk Gang. IV No. 5, Denpasar, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Cipta Darma dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 3 Denpasar dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 3 Denpasar dengan jurusan ilmu pengetahuan alam dan melanjutkan ke S1 Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Role Play Game* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan”. Selanjutnya, mulai tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.