

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validitas Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV Oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

(Learning Object Review Instrument) v1.5 (Nesbit, 2007)

Indikator	Penjelasan	No. Pernyataan
Desain presentasi	Desain informasi visual dan auditori untuk meningkatkan pembelajaran dan mengifisienkan pemrosesan informasi	1
Usabilitas interaksi	Kemudahan navigasi, prediktabilitas antarmuka pengguna, dan kualitas fitur bantuan antarmuka	2,3
Aksesibilitas	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran	4
Kemudahan dimanfaatkan kembali	Mudah diakses oleh berbagai pelajar	5

Lampiran 2. Angket Penilaian Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV Oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH UNTUK PECAHAN PADA SISWA SD KELAS IV OLEH AHLI
PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					
	Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)					
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					

3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					
	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					
	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda					

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,



Lampiran 3. Hasil Validasi oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI KONSEP PECAILAN
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* OLEH AHLI PERANGKAT
PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Senin, 24 Mei 2021

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

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					√
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan				√	
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					√
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar				√	
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)						

5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda						√
---	---	--	--	--	--	--	---

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI)* version 2.0 (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

1. 3 menu di dalam materi pecahan, ukuran font tulisan diperkecil sesuaikan dengan ukuran button.
2. Analog dalam game dibedakan yang kiri dan kanan, kalau sama fungsinya buat satu analog saja.

Singaraja, 24 Mei 2021

Penilai,



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

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI KONSEP PECAHAN
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* OLEH AHLI PERANGKAT
PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : 1 Made Arif Sukma Wardana, S.Pd.

Validator : 2 Juni 2021

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					✓
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					✓
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					✓
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					✓

Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)						
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda					✓

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI)* version 2.0 (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

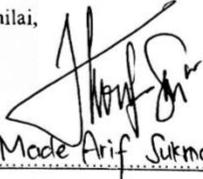
.....

.....

.....

Singaraja, 2 Juni 2021

Penilai,


Made Arif Sukma Wardana, S.Pd.

Lampiran 4. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validitas *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV oleh Ahli Materi Pembelajaran

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI
BERBASIS MASALAH UNTUK PECAHAN PADA SISWA SD KELAS IV
OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Tabel Aspek Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI

(*Learning Object Review Instrument*) v2.0 (Nesbit dkk, 2007)

Indikator	Penjelasan	No. Pernyataan
Kualitas Isi	Akurasi, penyajian gagasan yang berimbang, tingkat detail yang tepat, dan dapat diimplementasikan kembali di berbagai konteks yang berbeda	1,2,3,4
Keselarasan tujuan pembelajaran	Keselarasan antara tujuan pembelajaran, kegiatan, penilaian, dan karakteristik peserta didik	5,6,7,8
Umpan balik (<i>feedback</i>) dan adaptasi	Konten atau umpan balik yang adaptif dihasilkan dari media pembelajaran	9,10
Motivasi	Kemampuan memotivasi dan menarik minat peserta pembelajaran	11,12

Lampiran 5. Angket Penilaian Validitas *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV oleh Ahli Materi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH UNTUK PECAHAN PADA SISWA SD KELAS IV OLEH AHLI
MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Ketelitian materi					
2	Ketepatan materi					
3	Teratur dalam Penyajian Materi					
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi					

Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					
8	Kesesuaian dengan karakter siswa					
Umpun Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument* (LORI) version 2.0 (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....



Lampiran 6. Hasil Angket Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI KONSEP
PECAHAN DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* OLEH
 AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : 2 Juni 2021

Validator : Desak Yulu Dewi Kartini, S.Pd-SP

Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					✓
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi					✓
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi					✓
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					✓
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					✓
8	Kesesuaian dengan karakter siswa				✓	
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda				✓	
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar				✓	
Motivasi						

CS Scanned with CamScanner

11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar						✓
----	---	--	--	--	--	--	---

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

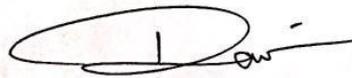
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 2 Juni 2021
Penilai,



Desak Putu Dewi Kartini, S.Pd-SD

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN GAME EDUKASI KONSEP
PECAHAN DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* OLEH
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Rabu 2 Juni 2021

Validator : Ali Made Sri Mulyani, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					✓
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi					✓
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi					✓
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
8	Kesesuaian dengan karakter siswa					✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					✓
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓
Motivasi						

11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar						✓
----	---	--	--	--	--	--	---

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI)* version 2.0 (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Kritikang : Game sudah bagus namun pada level tertentu
 Masukan game yang dimainkan terkadang ada sedikit macet
 Untuk kedepannya perlu adanya pengembangan materi
 untuk kesesuaian dengan konten yang diminati
 peserta didik saat ini.

Singaraja, 2 Juni 2021
 Penilai,



Ali Made Sri Mulyani, S.Pd.

Lampiran 7. Angket Respon Siswa Terhadap *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI BERBASIS MASALAH UNTUK PECAHAN PADA SISWA SD
KELAS IV**

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang	Skor 4: Baik
Skor 2: Kurang	Skor 5: Sangat Baik
Skor 3: Cukup	
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran ini karena tampilan yang menarik					
2	Saya merasa mudah memahami materi pecahan melalui media ini					
3	Saya dapat memainkan media pembelajaran ini dimana saja dan kapan saja tanpa membutuhkan sambungan internet					
4	Saya dapat memahami tujuan dari media pembelajaran ini					
5	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat memahami materi yang disampaikan					
6	Saya memahami semua intruksi dalam media pembelajaran ini					
7	Saya bersemangat dan termotivasi belajar materi pecahan setelah menggunakan media pembelajaran ini					

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,.....

Siswa,



Lampiran 8. Angket Respon Guru Terhadap *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Pecahan pada Siswa SD Kelas IV

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI BERBASIS MASALAH UNTUK PECAHAN PADA SISWA SD
KELAS IV**

Hari/Tanggal :

Nama :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1 : Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					

2	Ketepatan judul media dengan materi					
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
5	Bahasa yang digunakan dalam media					
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media					
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
12	Ketepatan pengembangan media <i>game</i> edukasi konsep pecahan berbasis masalah					

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,.....

Guru Matematika Kelas IV,



Lampiran 9. Rekapitulasi Angket Respons Siswa Terhadap Game Edukasi

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan							Rata-rata skor siswa
		1	2	3	4	5	6	7	
1	I Gede Nyoman Adi Jaya Wardana	5	5	4	5	5	3	5	4.571429
2	I Putu Agus Mahendra	4	5	4	5	4	4	4	4.285714
3	I Putu Bagus Aditya Govardan	5	5	4	5	5	4	5	4.714286
4	I Putu Rehan Pratama	5	5	5	5	5	5	5	5
5	I Wayan Sastra Guna Yasa	5	5	5	4	5	4	5	4.714286
6	Ince Farrel Emiliano Sabian Amir	5	5	5	4	5	3	5	4.571429
7	Intan Zeniar Ardani	4	5	4	4	5	4	5	4.428571
8	Ivono Rosario de Pereira	5	5	5	5	5	4	5	4.857143
9	Kadek Sakura	4	5	4	5	5	3	5	4.428571
10	Kesya Adila Yasmin	4	4	5	5	4	4	5	4.428571
11	Komang Daenna Wahyu Sri Artha	5	4	5	5	5	4	5	4.714286
12	Komang Elvira Widhiastari Sp.	5	5	4	5	4	3	5	4.428571
13	Komang Nik Diastuti	5	5	5	4	5	5	4	4.714286
14	Ni Ketut Desyana Rastiti	4	4	4	4	4	5	4	4.142857
15	Pradipa Sambara Gandhi	4	4	4	4	5	5	4	4.285714

Rata-Rata Skor Siswa Keseluruhan	4.552381
----------------------------------	----------



Lampiran 10. Hasil Angket Respons Guru Terhadap Game Edukasi

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP GAME EDUKASI KONSEP
PECAHAN DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING***

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Juni 2021

Nama : Ni Nyoman Sukmasari, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					√
2	Ketepatan judul media dengan materi					√
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar					√
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media					√
5	Bahasa yang digunakan dalam media					√
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					√
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					√
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					√

9	Tampilan gambar dan animasi dalam media						✓
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media						✓
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media						✓
12	Ketepatan pengembangan media <i>game</i> edukasi konsep pecahan dengan model problem based learning						✓

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 2 Juni 2021
Guru Matematika Kelas IV,



Ni Nyoman Sukmasari, S.Pd

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP *GAME* EDUKASI KONSEP
PECAHAN DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING***

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Juni 2021
 Nama : Ni Nyoman Sukmasari, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1 : Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					√
2	Ketepatan judul media dengan materi					√
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar					√
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media					√
5	Bahasa yang digunakan dalam media					√
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					√
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					√
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					√

9	Tampilan gambar dan animasi dalam media				✓
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				✓
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media				✓
12	Ketepatan pengembangan media <i>game</i> edukasi konsep pecahan dengan model problem based learning				✓

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:
Kritikan dan masukan:

Game sudah baik namun pengoperasian game masih terdapat kendala, dan materi di susutkan pada buku tematik.

Denpasar, 2 Juni 2021
 Guru Matematika Kelas IV,

(Ni. Putu Narik Ananti, S.Pd)

DOKUMENTASI

