



LAMPIRAN

Lampiran 1

INSTRUMEN VALIDASI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG

Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Materi/Isi	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengenal bangun ruang				
2	Mengenal gabungan bangun ruang				
3	Menghitung volume gabungan bangun ruang				

Saran/masukan

.....

.....

.....

.....

Gianyar,.....
Penilai,

.....

Lampiran 2.

**INSTRUMEN VALIDASI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG**

Tanggal : 10 Mei 2021

Validator : I Nyoman Radiyasa, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Materi/Isi	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengenal bangun ruang				✓
2	Mengenal gabungan bangun ruang				✓
3	Menghitung volume gabungan bangun ruang				✓

Saran/masukan

.....
.....
.....
.....

Gianyar, 10 Mei 2021.....

Penilai,



I Nyoman Radiyasa, S.Pd

NIP. 19871011 201902 1 002

INSTRUMEN VALIDASI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG

Tanggal : 10 Mei 2021

Validator : I Nyoman Wirama Putra, S.Pd.SD.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Materi/Isi	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengenal bangun ruang				✓
2	Mengenal gabungan bangun ruang				✓
3	Menghitung volume gabungan bangun ruang				✓

Saran/masukan

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 10 Mei 2021.....

Penilai,



I Nyoman Wirama Putra, S.Pd.SD.

NIP. 19850919 201001 1 019

Lampiran 3.

**REKAPITULASI HASIL VALIDASI ISI MEDIA PEMBELAJARAN
SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN
RUANG**

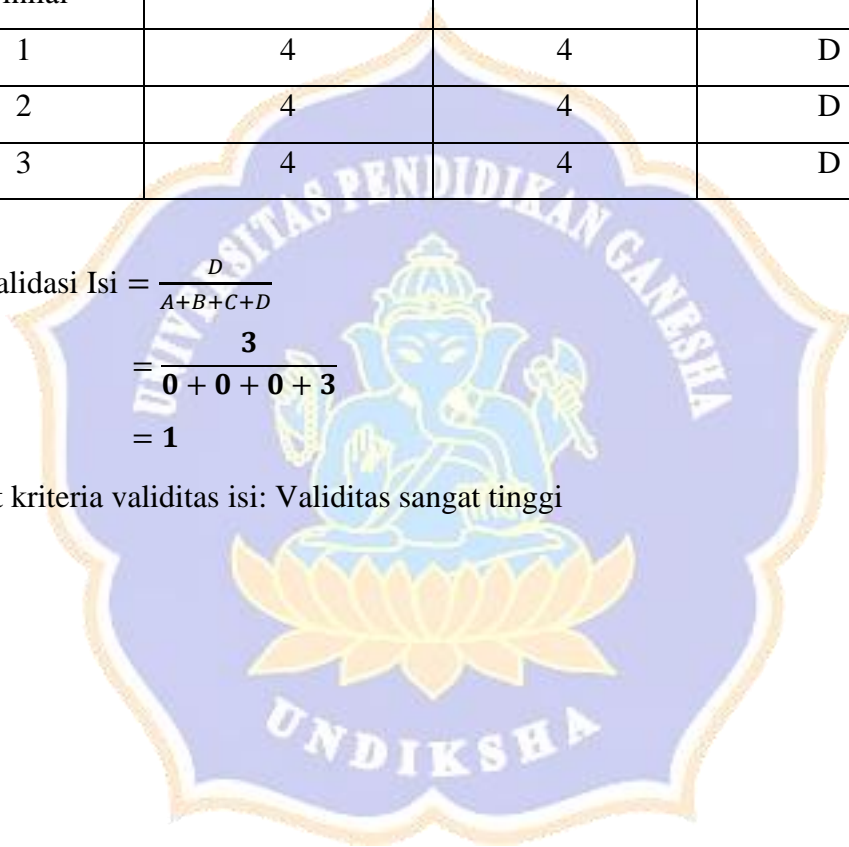
Ahli 1: I Nyoman Radiyasa, S.Pd.

Ahli 2: I Nyoman Wirama, S.Pd.SD.

No. Aspek yang Dinilai	Ahli 1	Ahli 2	Tabulasi Silang
1	4	4	D
2	4	4	D
3	4	4	D

$$\begin{aligned} \text{Skor Validasi Isi} &= \frac{D}{A+B+C+D} \\ &= \frac{3}{0+0+0+3} \\ &= 1 \end{aligned}$$

Tingkat kriteria validitas isi: Validitas sangat tinggi



Lampiran 4.

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME* POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Kriteria Penelitian	Skor		
		1	2	3
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)				
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran			
Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)				
1	Kemudahan navigasi			
2	Tampilan yang dapat ditebak			
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan			
Akseibilitas (<i>accessibility</i>)				
1	Kemudahan dalam mengakses			
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar			
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)				
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.			
Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)				
1	Taat pada spesifikasi standar internasional			

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Penilai,




Lampiran 5.

Zoho Forms

<https://forms.zoho.com/iwayanjanawijaya31/report/ANGKETEVALUA...>

ANGKET EVALUASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN RUANG Report

Form: ANGKET EVALUASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN RUANG

Tanggal Evaluasi	17-May-2021
Evaluator	I Nengah Eka Mertayasa
Profesi	Dosen
NIP	199503022019031006
Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran	3
Kemudahan navigasi	3
Tampilan yang dapat ditebak	2
Kualitas dari tampilan fitur bantuan	3
Kemudahan dalam mengakses	3
Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	3
Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.	3
Taat pada spesifikasi standar internasional	2
Komentar dan Saran	Sesuaikan agar kompatibel di device yg berbeda
Tanda Tangan	
Added Time	17-May-2021 22:38:47

Referrer Name	
Task Owner	iwayanjanawijaya31@undiksha.ac.id



Lampiran 6.

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME* POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Kriteria Penelitian	Skor		
		1	2	3
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)				
1	Ketelitian Materi			
2	Ketepatan Materi			
3	Keteraturan dalam penyajian materi			
4	Ketepatan dalam tingkatan detail materi			
Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)				
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran			
4	Sesuai dengan karakteristik siswa			
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)				
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda			
Motivasi (<i>Motivation</i>)				
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar			

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Penilai,



Lampiran 7.

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME* POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN RUANG

Hari/Tanggal : Senin, 17 Mei 2021

Validator : I Nyoman Radiyasa, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Kriteria Penelitian	Skor		
		1	2	3
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)				
1	Ketelitian Materi			√
2	Ketepatan Materi			√
3	Keteraturan dalam penyajian materi			√
4	Ketepatan dalam tingkatan detail materi			√
Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)				
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			√
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			√
3	Sesua dengan penilaian dalam pembelajaran			√
4	Sesuai dengan karakteristik siswa			√
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)				
1	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajara atau model pelajar yang berbeda		√	
Motivasi (<i>Motivation</i>)				
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banak pelajar			√

Kritikan dan masukan:

Secara keseluruhan game sudah bagus.....

Perjelas lagi tampilan dalam game.....

.....
.....
.....

Gianyar, 17 Mei 2021.....
Penilai,



I Nyoman Radiyasa, S.Pd.

NIP. 19871011 201902 1 002

Lampiran 8.

REKAPITULASI HASIL VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME* PADA POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN RUANG OLEH AHLI MATERI

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

Ahli Materi : I Nyoman Radiyasa, S.Pd.

	Ahli Media	Ahli Materi
Skor Akhir	22	29
Skor Rata-Rata (\bar{x})	2.75	2.9

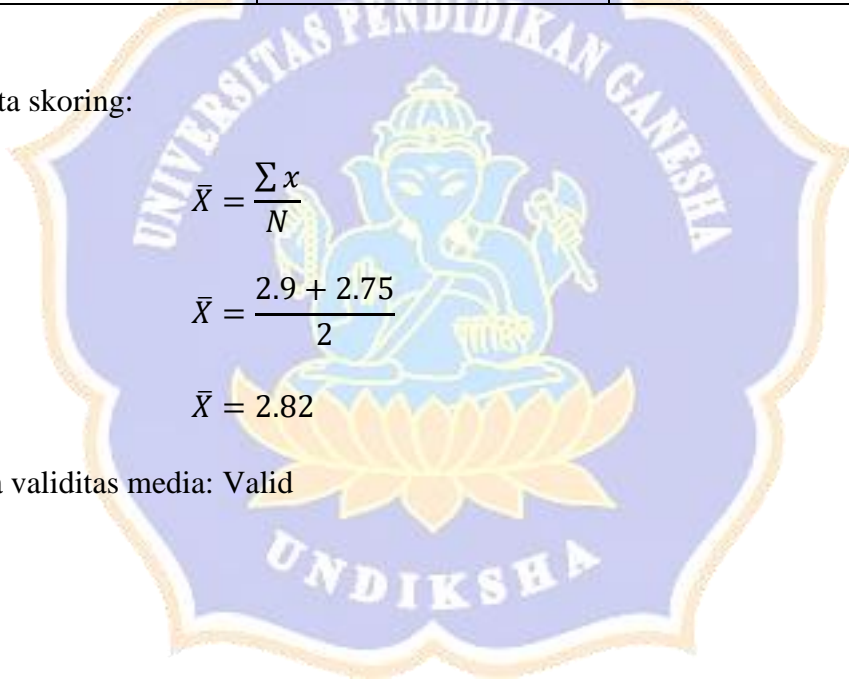
Rata-rata skoring:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{2.9 + 2.75}{2}$$

$$\bar{X} = 2.82$$

Kriteria validitas media: Valid



Lampiran 9.

**TES KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG**

Identitas Peserta Didik :

Nama :

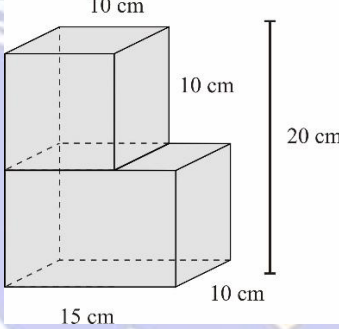
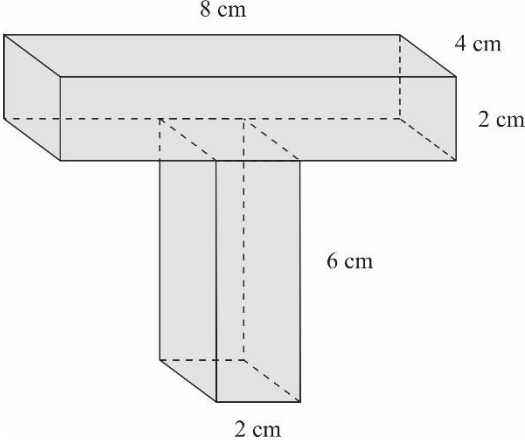
No. Absen :

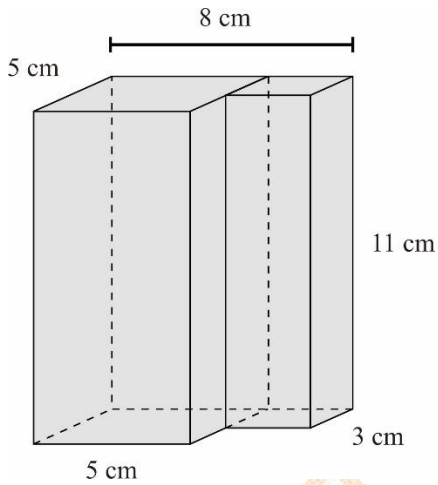
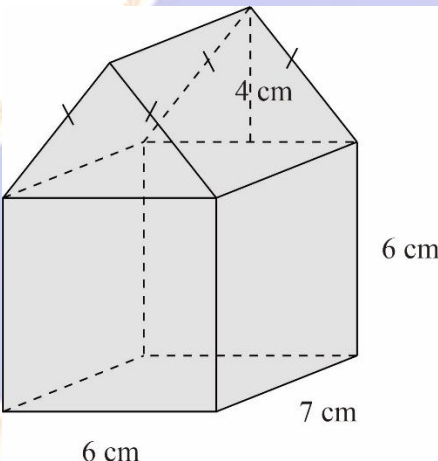
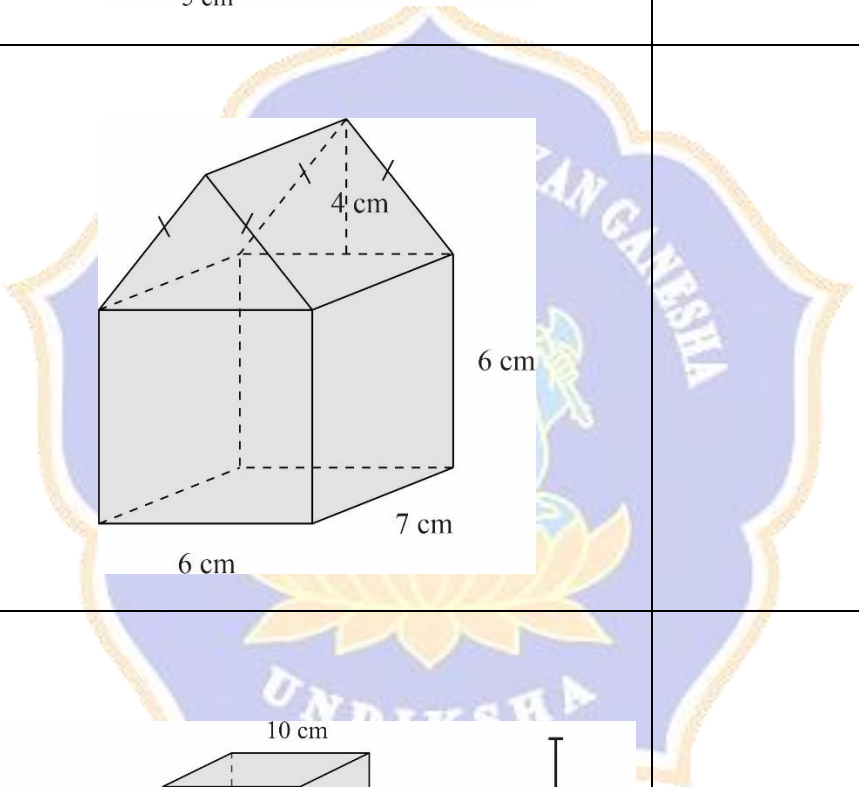
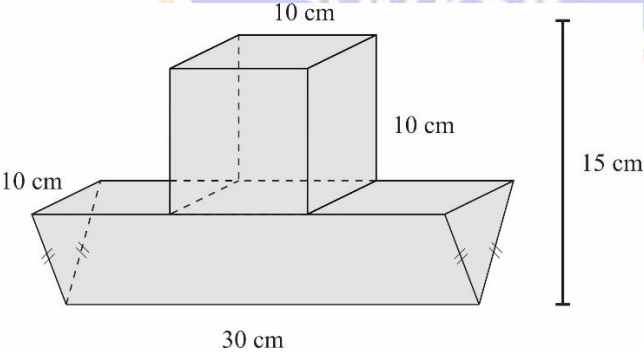
Kelas :

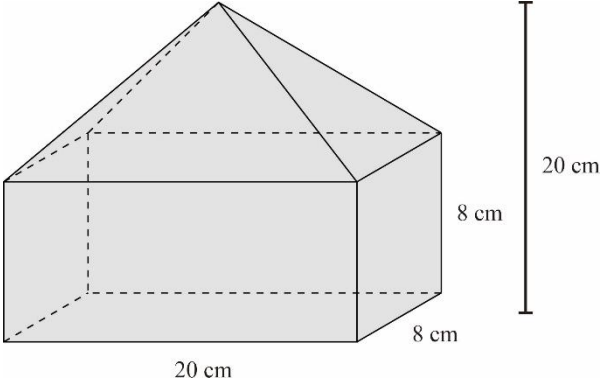
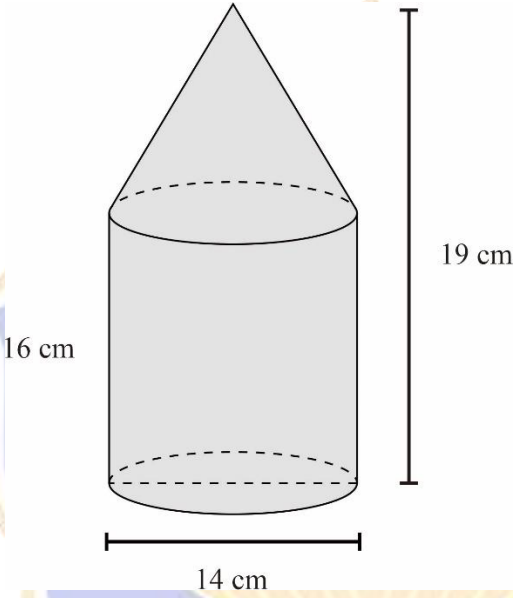
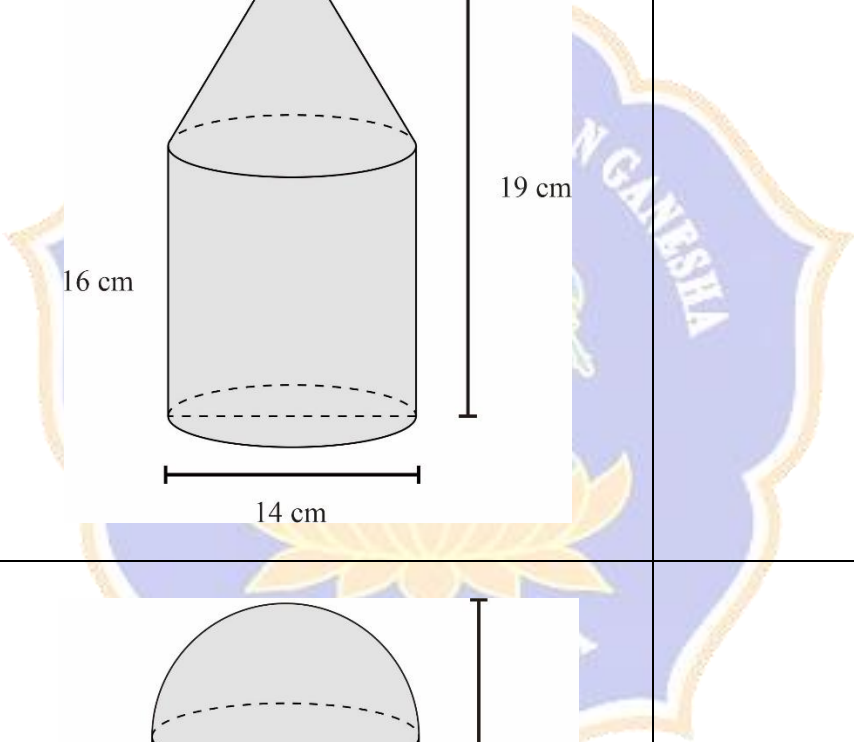
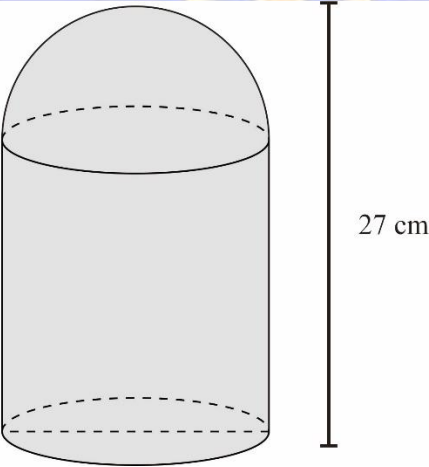
Petunjuk Pengisian

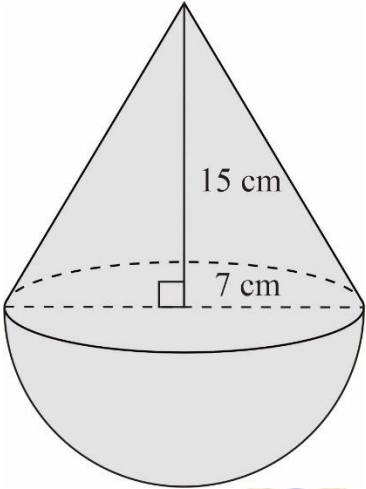
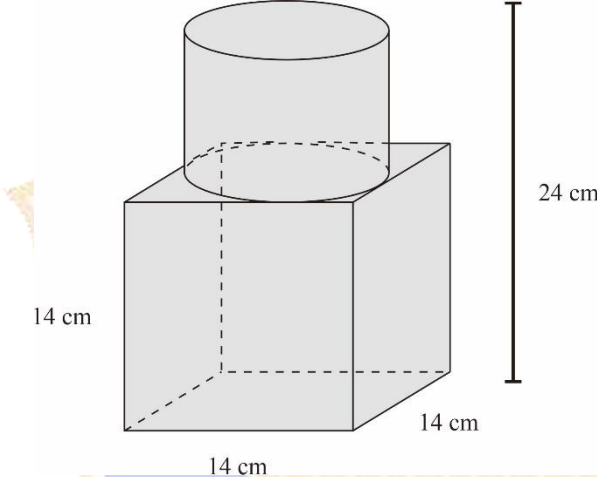
Tuliskan jawaban yang paling tepat pada kolom jawaban!

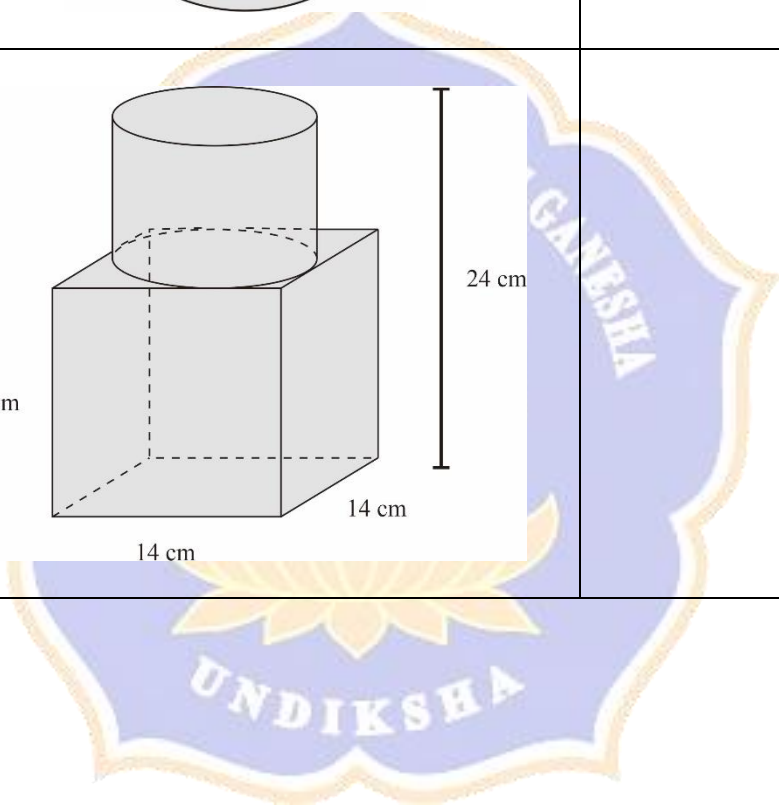
Tentukan volume gabungan bangun ruang berikut!

No.	Soal	Jawaban
1		
2		

3		
4		
5		

6	 <p>20 cm</p> <p>8 cm</p> <p>8 cm</p> <p>20 cm</p>	
7	 <p>16 cm</p> <p>14 cm</p> <p>19 cm</p>	
8	 <p>20 cm</p> <p>27 cm</p>	

9	 <p>A diagram of a cone. A vertical line from the apex to the center of the circular base is labeled "15 cm". A horizontal line from the center of the base to the edge is labeled "7 cm". A right-angle symbol is shown at the intersection of these two lines. The base of the cone is represented by a dashed circle to indicate its three-dimensional nature.</p>	
10	 <p>A diagram showing a cylinder placed on top of a cube. The cube's side length is labeled "14 cm" on the front edge and "14 cm" on the bottom edge. The cylinder's height is labeled "24 cm" with a vertical dimension line. The cube's back edges are shown as dashed lines to indicate its three-dimensional structure.</p>	



Lampiran 10.

**REKAPITULASI HASIL TES KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA
POKOK BAHASAN GABUNGAN BANGUN RUANG**

Siswa	Skor
S1	90
S2	80
S3	80
S4	90
S5	90
S6	70
S7	90
S8	60
S9	90
S10	80
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	60
Rata-Rata Skor	82
Jumlah Siswa Tuntas	8
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
Ketuntasan Klasikal	80%
Kriteria	Efektif

Lampiran 11.

**INSTRUMEN EVALUASI KEGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG**

Identitas Peserta Didik :

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor untuk setiap pernyataan sesuai dengan penilaian anda.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi ini					
2	Saya rasa ada fitur dalam aplikasi ini yang cukup merepotkan, yang semestinya tidak perlu terjadi					
3	Saya merasa mudah menggunakan aplikasi ini					
4	Saya akan membutuhkan bantuan agar bisa lancar menggunakan aplikasi ini					
5	Saya rasa fitur-fitur dalam aplikasi ini sudah saling terintegrasi dengan baik					
6	Saya menemukan banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini					
7	Saya berpikir bahwa pengguna akan sangat cepat bisa menggunakan aplikasi ini					
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
9	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini					
10	Saya harus belajar banyak hal sebelum dapat memahami aplikasi ini					

Saran/komentar

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Gianyar,.....
Responden,



Lampiran 12.

**REKAPITULASI HASIL EVALUASI KEGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG**

Siswa \ Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S1	5	2	5	5	4	1	5	1	5	3
S2	4	1	5	1	3	2	5	1	5	2
S3	4	2	4	1	5	2	3	1	5	2
S4	5	1	5	2	5	3	4	1	5	2
S5	3	2	4	5	5	1	5	2	4	1
S6	3	1	5	3	4	1	5	1	5	2
S7	3	1	5	4	5	1	5	1	5	3
S8	3	1	3	3	3	1	4	2	4	3
S9	3	2	4	1	3	2	4	1	4	2
S10	5	1	4	3	5	1	5	1	4	1

Skor akhir:

$$Skor = \left(\sum_{i=ganjil} (Ri - 1) + \sum_{i=genap} (5 - Ri) \right) \times 2,5$$

$$Skor = (16.5 + 16) \times 2.5$$

$$Skor = 81.25$$

Kriteria kegunaan: Diterima

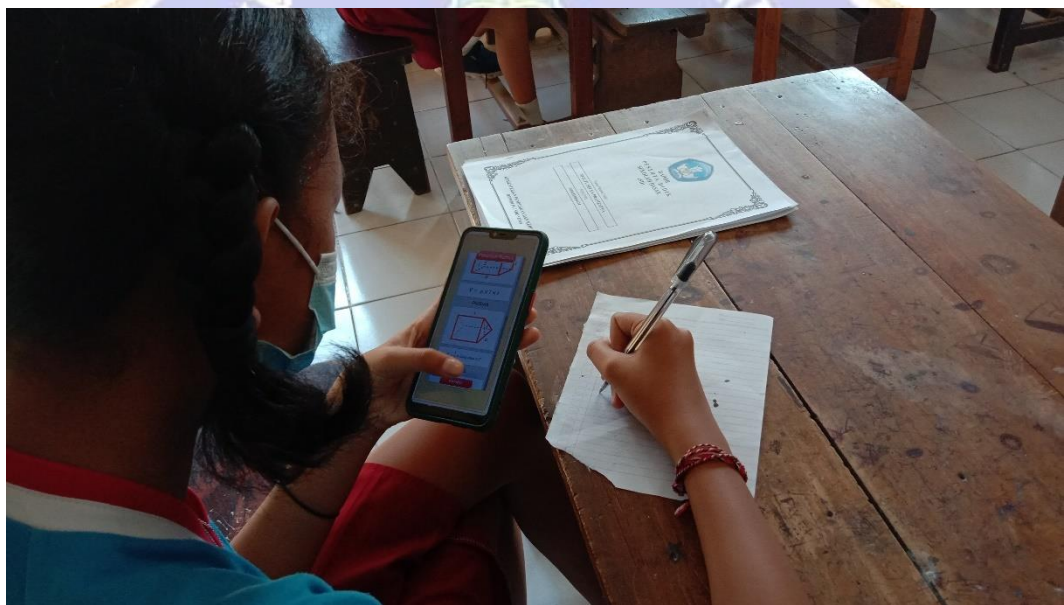
Lampiran 13.

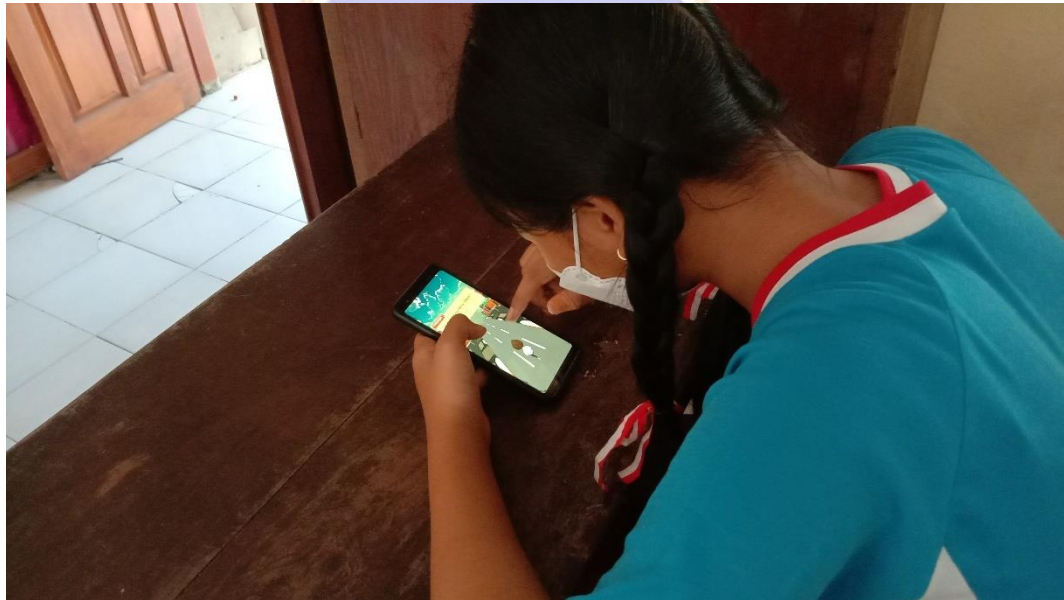
**REKAPITULASI PEROLEHAN SKOR SISWA SETELAH MENCOBA
MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME* PADA POKOK BAHASAN
GABUNGAN BANGUN RUANG**

No.	Siswa	Waktu (detik)	Frekuensi Mencoba	Skor
1	S1	1281	2	2400
2	S2	735	1	2850
3	S3	527	2	2950
4	S4	2026	3	2450
5	S5	2488	1	2500
6	S6	2632	1	2900
7	S7	2934	3	2550
8	S8	921	2	3200
9	S9	1288	1	2650
10	S10	1563	3	2500

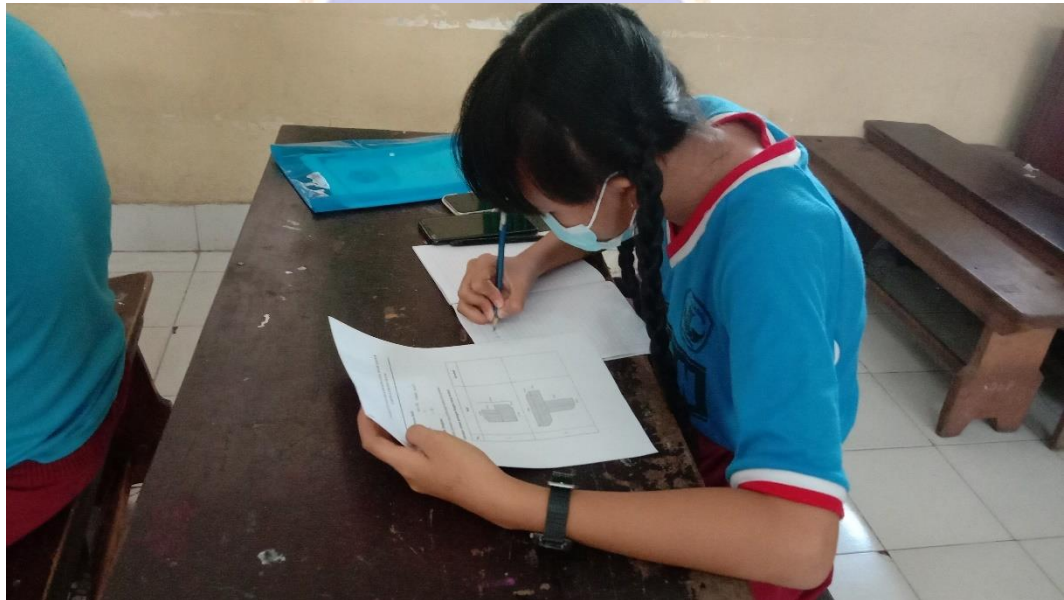
Lampiran 14.

DOKUMENTASI KEGIATAN











Lampiran 15.



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 PELIATAN

Alamat: Jln. Cok Gde Rai, Br Kalah Peliatan Ubud Kabupaten Gianyar Telp. (0361) 4792087

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.1/011/SD.P1/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I WAYAN DANGIN, S.Pd.SD
NIP : 19650619 198804 1 001
Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda / IVc
Jabatan : Kepala SD Negeri 1 Peliatan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I WAYAN JANA WIJAYA
Tempat/tgl lahir : Peliatan, 31 Oktober 1998
Program Studi : Pendidikan Matematika
NIM : 1713011061
Perguruan Tinggi : UNDIKSHA

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian Pengambilan Data untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi yang berjudul "Pengembangan *Serious Game* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Gabungan Bangun Ruang untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar" pada tanggal 8 Mei 2021 - 24 Mei 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Lampiran 16.

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN




Judul Penelitian : PENGEMBANGAN *SERIOUS GAME* BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI GABUNGAN BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR

Nama : I Wayan Jana Wijaya

NIM : 1713011061

Jurusan : Pendidikan Matematika

Rincian Kegiatan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Diketahui/disetujui oleh	Ket
		Hari, Tanggal	Pukul		
1.	Sosialisasi pelaksanaan kegiatan uji validitas isi dan uji coba terbatas.	Sabtu, 8 Mei 2021	08.00-selesai		-
2.	Melaksanakan uji validitas isi oleh guru kelas VI	Senin, 10 Mei 2021	08:00-09:00		-
3.	Melaksanakan kegiatan uji coba terbatas di kelas VI	Senin, 24 Mei 2021	08.00-10.00		-

Guru Matematika



I Nyoman Radiyah, S.Pd.
NIP. 19850919 201001 1 019



Lampiran 17.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama I Wayan Jana Wijaya lahir di Peliatan pada tanggal 31 Oktober 1998. Penulis lahir dari pasangan Bapak I Ketut Jaye dan Ibu Ni Komang Sudiani. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Kini penulis beralamat di Br. Teges Kanginan, Desa Peliatan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Peliatan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Ubud dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Gianyar dan melanjutkan pendidikan ke Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir 2021, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN *SERIOUS GAME* BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI GABUNGAN BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR”.