

Lampiran 1

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI
PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1
		b. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	2
		c. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	3
		d. Operasional multimedia pembelajaran	4
		e. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	5
2	Komunikasi Visual	a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	6
		b. Navigasi dalam pengoperasian media	7
		c. <i>Audio</i> (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)	8
		d. <i>Visual</i> (<i>layout design</i> , <i>typography</i> , warna)	9
		e. Media bergerak (animasi, <i>movie</i>)	10

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)

Lampiran 2

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI
PERANGKAT PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi :

Evaluator :

Profesi :

PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran.
2. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1,2, atau 3 sesuai pendapat penilai dengan kriteria terlampir.
3. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A. Rekayasa Perangkat Lunak					
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				
3	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)				
4	Operasional multimedia pembelajaran				
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan)				

	kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)				
B. Komunikasi Visual					
6	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)				
7	Navigasi dalam pengoperasian media				
8	Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>background</i> , musik)				
9	Visual (<i>layout design</i> , <i>typography</i> , warna)				
10	Media bergerak (animasi, <i>movie</i>)				

Untuk kepentingan revisi media pembelajaran *serious game Fruit Math* ini, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

.....

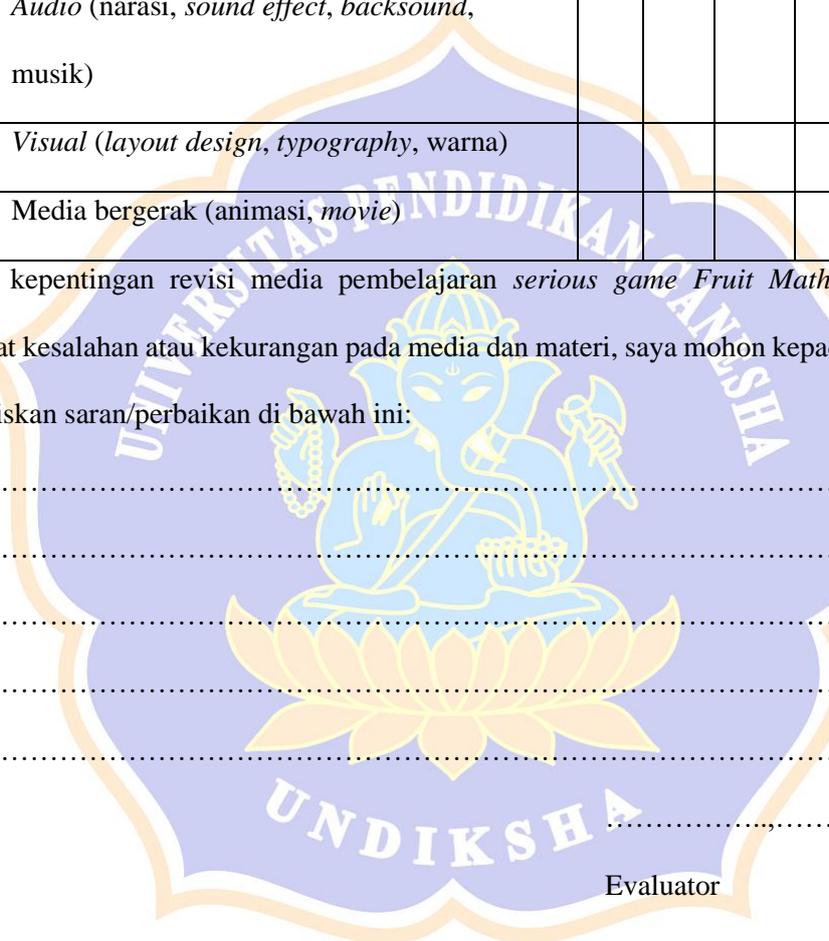
.....

.....

.....

.....

.....



Evaluatur

.....

NIP.

Lampiran 3

**PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI
PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
A. Rekayasa Perangkat Lunak			
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	a. Perawatan tidak membutuhkan perawatan yang khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya yang tinggi, perawatan tidak membutuhkan spesialis/tenaga ahli	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	a. Program mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	a. Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media, hardware dan software yang support dengan komputer mudah didapat, apabila menggunakan player khusus mudah ditemukan	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Operasional multimedia pembelajaran	a. Tersedia petunjuk instalasi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2

		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	a. Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	3
		b. Sebagai program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
B. Komunikasi Visual			
6	Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	a. Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa, media dapat membantu siswa menerima materi dengan baik	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
7	Navigasi dalam pengoperasian media	a. Disertai tombol petunjuk/navigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri, disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi.	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
8		a. Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan,	3

	<i>Audio</i> (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik)	sound effect dan <i>backsound</i> tidak mengganggu pemahaman siswa	
b. Bila salah satu aspek terpenuhi		2	
c. Bila semua aspek tidak terpenuhi		1	
9	<i>Visual</i> (<i>layout design</i> , <i>typography</i> , warna)	a. Aspek visual <ul style="list-style-type: none"> - Penempatan judul, subjudul dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemahaman. - Ukuran tulisan, gambar, dan animasi tiap halaman sesuai. - Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan gambar 	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
10	Media bergerak (Animasi)	a. Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas dan menarik, animasi atau gambar mudah dioperasikan siswa secara mandiri.	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

Lampiran 4

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI
MATERI**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Desain Pembelajaran	a. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran	1
		b. Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	2
		c. Kedalaman dan kelengkapan materi	3
		d. Kontekstual	4
		e. Kemudahan materi untuk dipahami	5
		f. Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	6
		g. Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan	7
		h. Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	8
		i. Materi pelajaran bisa direview ulang	9
		j. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	10

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono, 2006)

Lampiran 5

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI

MATERI

Tanggal Evaluasi :

Evaluator :

Profesi :

PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi.
2. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1,2, atau 3 sesuai pendapat penilai dengan kriteria terlampir.
3. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			Keterangan
		1	2	3	
A. Desain Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar				
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan				
3	Kontekstualitas				
4	Kedalaman dan kelengkapan materi				
5	Kemudahan materi untuk dipahami				
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas				
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan				

Lampiran 6

PEDOMAN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH” OLEH AHLI
MATERI

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
A. Desain Pembelajaran			
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua indikator pembelajaran	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	a. Materi cocok, tepat dan lebih baik disajikan dengan media berbentuk game	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
3	Kontekstual	a. Menghubungkan materi dengan metode ilmiah, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
4	Kedalaman dan kelengkapan materi	a. Materi tidak hanya yang tercantum di buku teks pelajaran, kesesuaian materi dengan konsep, materi dapat menambah wawasan pengetahuan dan materi yang diberikan lengkap	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2

		c. Bila semua aspek tidak terpenuhi	1
5	Kemudahan materi untuk dipahami	a. Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan konsep materi, penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman, menggunakan bahasa yang baku dan komunikatif	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	a. Materi disampaikan secara runtut, sistematis, alur logika jelas disertai instruksi alur materi yang jelas	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan	a. Uraian jelas menggunakan bahasa baku dan komunikatif, contoh jelas dan dapat dipahami oleh siswa serta kesesuaian tampilan tulisan pada latihan untuk evaluasi	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
8	Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	a. Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan	3
		b. Jumlah latihan soal setengah dari jumlah materi yang disajikan	2
		c. Jumlah latihan soal kurang dari setengah jumlah materi yang disajikan	1

9	Materi pelajaran bisa direview ulang	a. Materi pelajaran dapat dipelajari berulang-ulang dan sesuai dengan keinginan penggunaan	3
		b. Bila salah satu aspek terpenuhi	2
		c. Bila kedua aspek tidak terpenuhi	1
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	a. Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game	3
		b. Siswa biasa saja mengikuti pembelajaran menggunakan game	2
		c. Siswa bosan dalam pembelajaran menggunakan game	1



Lampiran 7

**KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH”**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Desain Pembelajaran	a. Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	8
		b. Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	9
		c. Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10
		d. Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	11
2	Operasional	a. Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	2
		b. Kejelasan uraian pembahasan, contoh dan latihan	6
		c. Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	7
3	Komunikasi visual	a. Tampilan awal media	1
		b. Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3
		c. Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4
		d. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5

(Dimodifikasi dari Reddi,2003)

Lampiran 8

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME "FRUIT MATH"

Petunjuk:

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

Keterangan :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

C : Cukup

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

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Tampilan awal media					
2	Kemudahan dalam memulai media					
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
4	Tampilan gambar yang terdapat dalam media					
5	Bahasa yang digunakan dalam media					

6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media					
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media					
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media					

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....,

Siswa kelas III

.....

Lampiran 9

**KISI-KISI ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN SERIOUS GAME “FRUIT MATH”**

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Desain Pembelajaran	a. Ketepatan judul media dengan materi	2
		b. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	3
		c. Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8
		d. Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	10
		e. Cakupan materi yang terdapat dalam media	11
		f. Ketepatan pengembangan media serious game “Fruit Math” untuk materi satuan panjang.	12
2	Operasional	a. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media	1
		b. Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media	6
		c. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7
3	Komunikasi visual	a. Kesesuaian jenis huruf dalam media	4
		b. Bahasa yang digunakan dalam media	5
		c. Tampilan gambar dan animasi dalam media	9

(Dimodifikasi dari Reddi,2003)

Lampiran 10

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SERIOUS GAME "FRUIT MATH"

Petunjuk:

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

Keterangan :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

C : Cukup

3. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
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 serious game “ <i>Fruit Math</i> ” untuk materi satuan panjang.					

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

.....

.....

.....

.....

Atas perhatian bapak/ibu saya ucapkan terimakasih.

.....

Guru matematika kelas III

.....

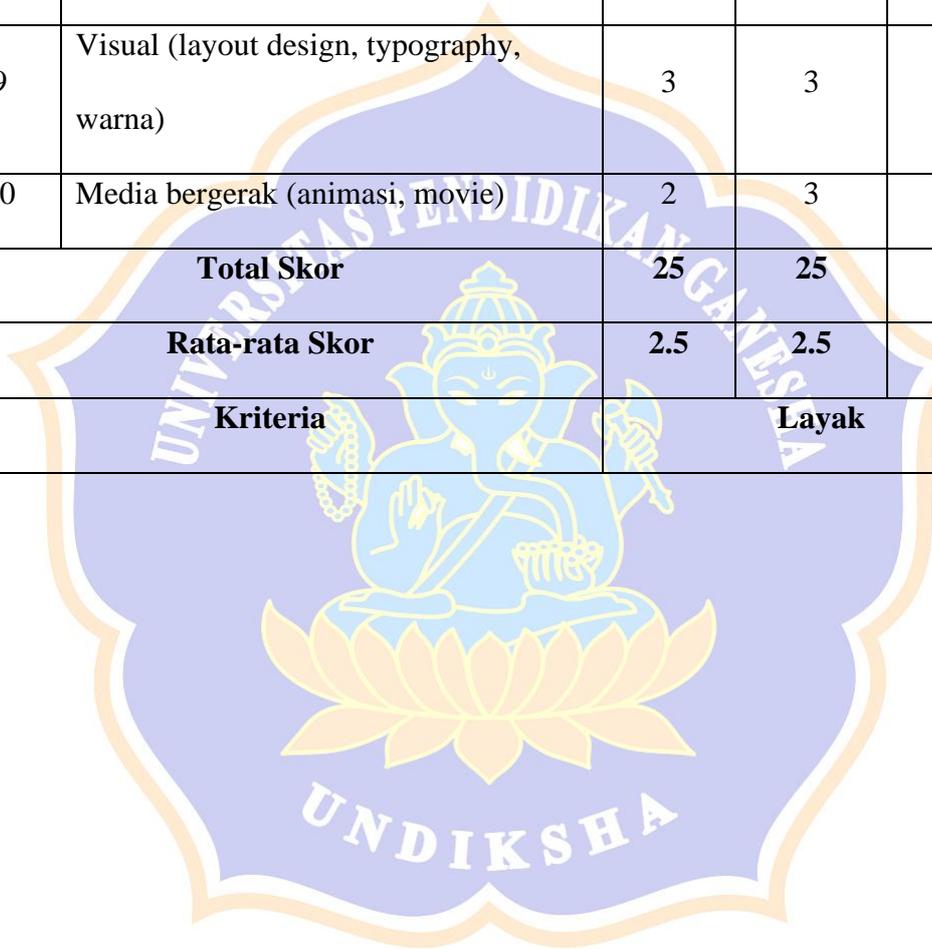
NIP.

Lampiran 11

**HASIL PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS*
GAME “*FRUIT MATH*” OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

No	Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata- rata Skor
A. Aspek Perangkat Lunak				
1	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	2	2	2
2	Usable (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	2	2	2
3	Compatible (multimedia pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	3	2	2.5
4	Operasional multimedia pembelajaran	3	3	3
5	Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	2	3	2.5
B Komunikasi Visual				

6	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)	2	3	2.5
7	Navigasi dalam pengoperasian media	3	2	2.5
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	3	2	2.5
9	Visual (layout design, typography, warna)	3	3	3
10	Media bergerak (animasi, movie)	2	3	2.5
Total Skor		25	25	25.0
Rata-rata Skor		2.5	2.5	2.5
Kriteria		Layak		



Lampiran 12

HASIL PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS*

GAME "FRUIT MATH" OLEH AHLI MATERI

No	Aspek Penilaian	Skor (Ahli I)	Skor (Ahli II)	Rata-rata Skor
A. Desain Pembelajaran				
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	3	3	3
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	3	3	3
3	Kontekstualitas	3	3	3
4	Kedalaman dan kelengkapan materi	3	2	2.5
5	Kemudahan materi untuk dipahami	2	3	2.5
6	Sistematis, runtut, alur logis dan jelas	3	3	3
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan	3	2	2.5
8	Kesesuaian jumlah latihan dengan banyak materi yang disajikan	2	3	2.5
9	Materi pelajaran bisa di-review ulang	3	3	3
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	3	3	3

Total Skor	28	28	28.0
Rata-rata Skor	2.8	2.8	2.8
Kriteria	Layak		



Lampiran 13

**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME "FRUIT MATH"***

Responden	No butir soal										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
P1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
P2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4
P5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5
P6	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
P7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P8	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
P9	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5
P10	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5
Rata-rata skor tiap butir soal	4.6	4.6	4.4	4.4	4.3	4.5	4.5	4.5	4.8	4.2	4.7
Rata-rata Skor									4.50		
Kriteria									Sangat tinggi		

Lampiran 14

REKAPITULASI ANKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SERIOUS GAME "FRUIT MATH"*

No	Pernyataan	Skor
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk	5
2	Ketepatan judul media dengan materi	5
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	5
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media	5
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	5
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	5
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media	5
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	5
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media	5
12	Ketepatan pengembangan media serious game " <i>Fruit Math</i> " untuk materi satuan panjang.	5
Jumlah		58
Rata-rata		4.83

Lampiran 15

KISI – KISI SOAL TES UJI COBA

Kompetensi	Indikator	No.SoaI
Dasar		
Menentukan hubungan antar satuan panjang yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari	Menghitung konversi satuan panjang Menghitung penjumlahan dan pengurangan yang terkait satuan panjang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari	Memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan terkait satuan panjang	11, 12, 13, 14, 15



Lampiran 16

SOAL TES UJI COBA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Materi : Konversi Satuan Panjang

Alokasi Waktu : 45 menit

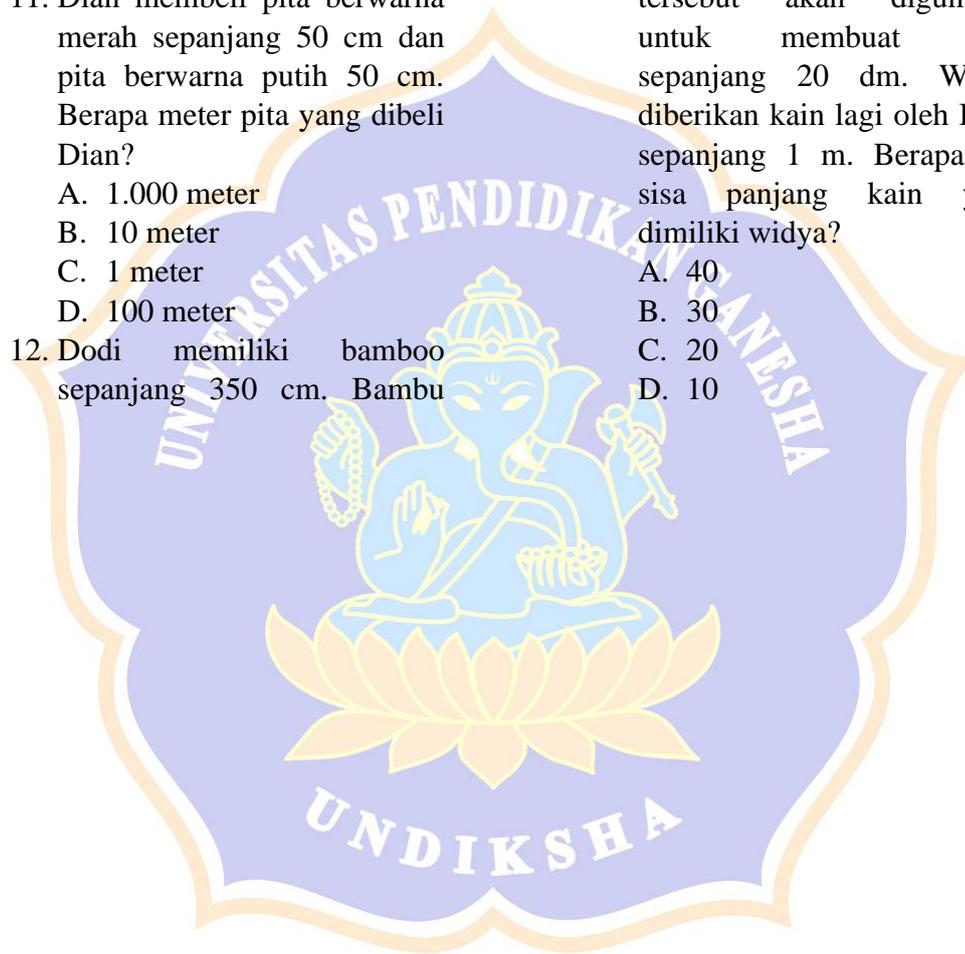
Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan menulis salah satu huruf A, B, C, atau D pada lembar jawaban
3. Selamat Bekerja

PILIHAN GANDA

1. Hitunglah $20 \text{ hm} = \dots \text{ dam}$
A. 20.000
B. 2.000
C. 200
D. 2
2. Nilai dari $5 \text{ dam} = \dots \text{ dm}$
A. 50
B. 5.000
C. 500
D. 50.000
3. Nilai dari $0,2 \text{ km} = \dots \text{ m}$
A. 2.000
B. 2
C. 200
D. 200.000
2. Hitunglah $8,6 \text{ dam} = \dots \text{ mm}$
A. 86
B. 860.000
C. 86.000
D. 8.600
3. $2 \text{ km} + 3 \text{ dam} = \dots \text{ m}$
A. 2.300
B. 2.003
C. 23.000
D. 2.030
4. $2 \text{ m} - 50 \text{ cm} = \dots \text{ mm}$
A. 2.500
B. 1.950
C. 1.500
D. 2.050
5. Hitunglah $320 \text{ mm} = \dots \text{ cm}$
A. 320
B. 32
C. 3,2
D. 0,32
6. Nilai dari $10.000 \text{ dm} = \dots \text{ m}$
A. 1.000
B. 10
C. 0,1
D. 100
7. Nilai dari $200 \text{ m} = \dots \text{ km}$
A. 20
B. 2.000
C. 0,2
D. 2
8. Nilai dari $1.000 \text{ cm} = \dots \text{ km}$
A. 1
B. 10
C. 0,01
D. 0,1

9. $2 \text{ m} + 400 \text{ cm} = \dots \text{ m}$
A. 2.400
B. 600
C. 6
D. 24
10. $10 \text{ km} - 8.000 \text{ m} = \dots \text{ km}$
A. 18.000
B. 18
C. 2.000
D. 2
11. Dian membeli pita berwarna merah sepanjang 50 cm dan pita berwarna putih 50 cm. Berapa meter pita yang dibeli Dian?
A. 1.000 meter
B. 10 meter
C. 1 meter
D. 100 meter
12. Dodi memiliki bamboo sepanjang 350 cm. Bambu tersebut digunakan untuk membuat layang-layang sepanjang 1 m. Berapa cm sisa bamboo yang dimiliki Dodi?
A. 100
B. 150
C. 200
D. 250
13. Widya membeli kain sepanjang 500 cm. Kain tersebut akan digunakan untuk membuat baju sepanjang 20 dm. Widya diberikan kain lagi oleh Intan sepanjang 1 m. Berapa dm sisa panjang kain yang dimiliki widya?
A. 40
B. 30
C. 20
D. 10



Lampiran 17

REKAPITULASI HASIL TES SISWA

UNTUK MATERI KONVERSI SATUAN PANJANG

No	Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	P1	100	Tuntas
2	P2	93.33	Tuntas
3	P3	93.33	Tuntas
4	P4	73.33	Tidak Tuntas
5	P5	80	Tuntas
6	P6	93.33	Tuntas
7	P7	100	Tuntas
8	P8	93.33	Tuntas
9	P9	100	Tuntas
10	P10	93.33	Tuntas
Nilai Tertinggi			100
Nilai Terendah			73.33
Rata – rata			91,99
Presentase Tuntas			90%

Lampiran 18

DOKUMENTASI PENELITIAN

