LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner Uji Coba *Game*

LEMBAR KUESIONER GAME EDUKASI BERBASIS GREENFOOT UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN PERHITUNGAN CEPAT DENGAN GENRE ADVENTURE

NAMA : Kt gita satya prasanti

UMUR : 10 Tahun

SEKOLAH : SD 4 banyuning / Kls 4

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Aspek Isi	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika					✓
2.	Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar				✓	
3.	Tingkat kesulitan soal					✓
4.	Kejelasan materi/konsep				✓	
	Aspek Media					
1.	Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan					✓
2.	Ketepatan pemilihan sound effect			✓		
3.	Ketepatan pemilihan music backsound				✓	
4.	Kejelasan gambar karakter dan background				✓	
5.	Tata letak text dan gambar					✓
6.	Keselarasan dan kejelasan suara voice over game				✓	
	Aspek Penyajian					
7.	Kemudahan dalam penggunaan game					✓
8.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game				✓	
9.	Kejelasan gambar karakter dan background				✓	
10.	Efisiensi gambar pada game				✓	
11.	Kejelasan alur cerita pada game					✓
	Aspek Pemograman					
12.	Kesesuaian penggunaan tombol				✓	
13.	Kemudahan penggunaan tombol					✓
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan game				✓	

Keterangan:

Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

1 = sangat kurang baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Gambar 1 Lampiran Kuesioner Anak-anak

LEMBAR KUESIONER GAME EDUKASI BERBASIS GREENFOOT UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN PERHITUNGAN CEPAT DENGAN GENRE ADVENTURE

NAMA : Kim. Wahyu Laksmi Putri

UMUR : 12 . tahun

SEKOLAH : SDN 4 banyuning / kls 6

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Aspek Isi	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika					✓
2.	Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar				✓	
3.	Tingkat kesulitan soal					✓
4.	Kejelasan materi/konsep					✓
	Aspek Media					
1.	Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan					✓
2.	Ketepatan pemilihan sound effect				✓	
3.	Ketepatan pemilihan music backsound					✓
4.	Kejelasan gambar karakter dan background					✓
5.	Tata letak text dan gambar					✓
6.	Keselarasan dan kejelasan suara voice over game					✓
	Aspek Penyajian					
7.	Kemudahan dalam penggunaan game					✓
8.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game					✓
9.	Kejelasan gambar karakter dan background					✓
10.	Efisiensi gambar pada game				✓	
11.	Kejelasan alur cerita pada game					✓
	Aspek Pemograman					
12.	Kesesuaian penggunaan tombol					✓
13.	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan game				✓	

Keterangan:

Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

1 = sangat kurang baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Gambar 2 Lampiran Kuesioner Anak-anak

LEMBAR KUESIONER GAME EDUKASI BERBASIS GREENFOOT UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN PERHITUNGAN CEPAT DENGAN GENRE ADVENTURE

NAMA : Ni Luh Sri Wahyuni

UMUR : 10 tahun

SEKOLAH : SD 4 Banyuning

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Aspek Isi	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika					✓
2.	Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar					✓
3.	Tingkat kesulitan soal			✓		
4.	Kejelasan materi/konsep				✓	
	Aspek Media					
1.	Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan					✓
2.	Ketepatan pemilihan sound effect				✓	
3.	Ketepatan pemilihan music backsound				✓	
4.	Kejelasan gambar karakter dan background					✓
5.	Tata letak text dan gambar				✓	
6.	Keselarasan dan kejelasan suara voice over game					✓
	Aspek Penyajian					
7.	Kemudahan dalam penggunaan game					✓
8.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game					✓
9.	Kejelasan gambar karakter dan background				✓	
10.	Efisiensi gambar pada game				✓	
11.	Kejelasan alur cerita pada game					✓
	Aspek Pemograman					
12.	Kesesuaian penggunaan tombol					✓
13.	Kemudahan penggunaan tombol					✓
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan game					✓

Keterangan:

Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

1 = sangat kurang baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Gambar 3 Lampiran Kuesioner Anak-anak

LEMBAR KUESIONER GAME EDUKASI BERBASIS GREENFOOT UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN PERHITUNGAN CEPAT DENGAN GENRE ADVENTURE

NAMA : Luh citra arta sari
UMUR : 10 tahun
SEKOLAH : SD 1 penarukan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Aspek Isi	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika					✓
2.	Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar					✓
3.	Tingkat kesulitan soal				✓	
4.	Kejelasan materi/konsep				✓	
	Aspek Media					
1.	Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan					✓
2.	Ketepatan pemilihan sound effect				✓	
3.	Ketepatan pemilihan music backsound				✓	
4.	Kejelasan gambar karakter dan background					✓
5.	Tata letak text dan gambar				✓	
6.	Keselarasan dan kejelasan suara voice over game				✓	✓
	Aspek Penyajian					
7.	Kemudahan dalam penggunaan game					✓
8.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game					✓
9.	Kejelasan gambar karakter dan background				✓	
10.	Efisiensi gambar pada game				✓	
11.	Kejelasan alur cerita pada game					✓
	Aspek Pemograman					
12.	Kesesuaian penggunaan tombol					✓
13.	Kemudahan penggunaan tombol					✓
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan game					✓

Keterangan:

Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

1 = sangat kurang baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Gambar 4 Lampiran Kuesioner Anak-anak

Identitas Diri Pengisi

Nama *

Putu Modi Julianto

Usia *

21

Pekerjaan *

Mahasiswa

Institusi Pendidikan/Pekerjaan *

Universitas Pendidikan Ganesha

Aspek yang Dinilai

Petunjuk:

Mohon kiranya saudara memberikan dengan cara memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kuantitas game edukasi "Shiro: the Adventure of Study Math" tersebut dengan cara memberikan tanda pada kolom di bawah dengan memilih angka: 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat saudara.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner online ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan:
1 = sangat kurang baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

UNDIKSHA

Aspek Isi *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika	○	○	○	○	◉
Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar	○	○	○	○	◉
Tingkat kesulitan soal	○	○	○	◉	○
Kejelasan materi/konsep	○	○	○	○	◉

Aspek Media *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan	○	○	○	○	◉
Ketepatan pemilihan sound effect	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan music backsound	○	○	○	◉	○
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Tata letak text dan gambar	○	○	○	○	◉
Keselarasan dan kejelasan suara voice over game	○	○	○	○	◉

Aspek Penyajian *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kemudahan dalam penggunaan game	○	○	○	○	◉
Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game	○	○	○	○	◉
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Efisiensi gambar pada game	○	○	○	◉	○
Kejelasan alur cerita pada game	○	○	○	○	◉

Aspek Pemograman *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kesesuaian penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Kemudahan penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Tingkat interaktifitas siswa dengan game	○	○	○	○	◉

Upload Foto Ujicoba Game (Foto atau Video)

IMG2021032916...

Kritik atau Saran *

Game nya bagus dan mudah dimainkan

Gambar 6 Lampiran Kuesioner Orang Dewasa

Identitas Diri Pengisi

Nama *

Gede Budi Setiawan

Usia *

22

Pekerjaan *

Mahasiswa

Institusi Pendidikan/Pekerjaan *

Universitas Pendidikan Ganesha

Aspek yang Dinilai

Petunjuk:

Mohon kiranya saudara memberikan dengan cara memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kuantitas game edukasi "Shiro: the Adventure of Study Math" tersebut dengan cara memberikan tanda pada kolom di bawah dengan memilih angka: 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat saudara.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner online ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan:
1 = sangat kurang baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

Aspek Isi *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika	○	○	○	○	◉
Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar	○	○	○	○	◉
Tingkat kesulitan soal	○	○	○	○	◉
Kejelasan materi/konsep	○	○	○	○	◉

Aspek Media *

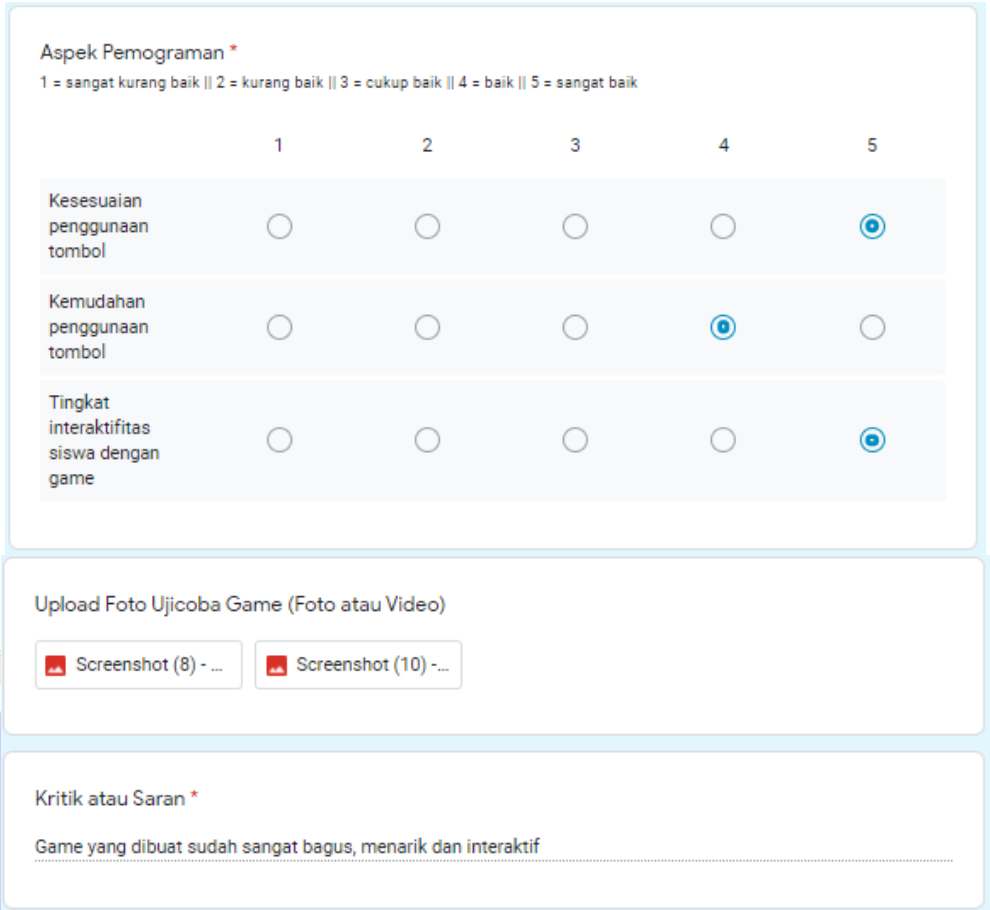
1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan	○	○	○	○	◉
Ketepatan pemilihan sound effect	○	○	○	○	◉
Ketepatan pemilihan music backsound	○	○	○	○	◉
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Tata letak text dan gambar	○	○	○	○	◉
Keselarasan dan kejelasan suara voice over game	○	○	○	○	◉

Aspek Penyajian *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kemudahan dalam penggunaan game	○	○	○	◉	○
Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game	○	○	○	◉	○
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Efisiensi gambar pada game	○	○	○	○	◉
Kejelasan alur cerita pada game	○	○	○	○	◉



Aspek Pemograman *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kesesuaian penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Kemudahan penggunaan tombol	○	○	○	◉	○
Tingkat interaktifitas siswa dengan game	○	○	○	○	◉

Upload Foto Ujicoba Game (Foto atau Video)

Screenshot (8) - ... Screenshot (10) -...

Kritik atau Saran *

Game yang dibuat sudah sangat bagus, menarik dan interaktif

Gambar 7 Lampiran Kuesioner Orang Dewasa

Identitas Diri Pengisi

Nama *

WAYAN SUBAGIARTA

Usia *

25

Pekerjaan *

SWASTA

Institusi Pendidikan/Pekerjaan *

DCP PDIP BULELENG

Aspek yang Dinilai

Petunjuk:

Mohon kiranya saudara memberikan dengan cara memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kuantitas game edukasi "Shiro: the Adventure of Study Math" tersebut dengan cara memberikan tanda pada kolom di bawah dengan memilih angka: 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat saudara.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner online ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan:
1 = sangat kurang baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

Aspek Isi *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika	○	○	○	○	◉
Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar	○	○	○	○	◉
Tingkat kesulitan soal	○	○	○	◉	○
Kejelasan materi/konsep	○	○	○	○	◉

Aspek Media *

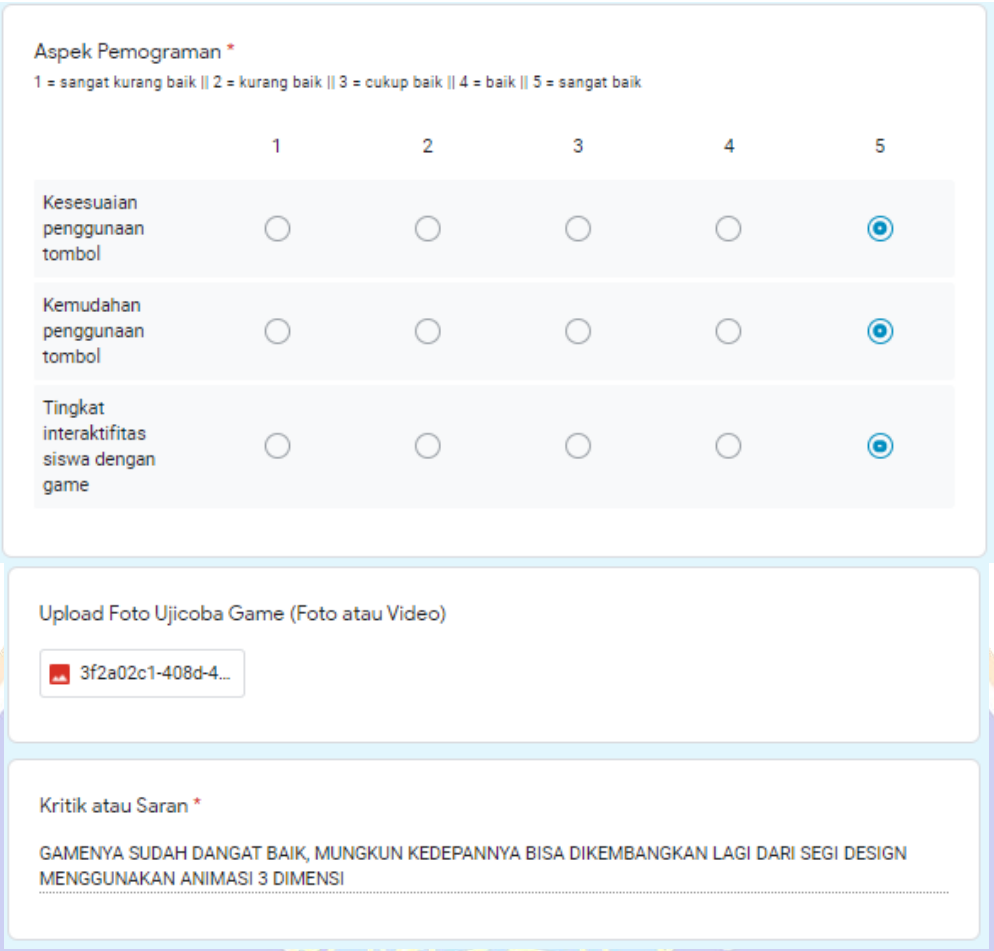
1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan sound effect	○	○	○	○	◉
Ketepatan pemilihan music backsound	○	○	○	○	◉
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	◉	○
Tata letak text dan gambar	○	○	○	◉	○
Keselarasan dan kejelasan suara voice over game	○	○	○	○	◉

Aspek Penyajian *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kemudahan dalam penggunaan game	○	○	○	◉	○
Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game	○	○	○	○	◉
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	◉	○	○
Efisiensi gambar pada game	○	○	◉	○	○
Kejelasan alur cerita pada game	○	○	○	○	◉



Aspek Pemograman *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kesesuaian penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Kemudahan penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Tingkat interaktifitas siswa dengan game	○	○	○	○	◉

Upload Foto Ujicoba Game (Foto atau Video)

3f2a02c1-408d-4...

Kritik atau Saran *

GAMENYA SUDAH DANGAT BAIK, MUNGKUN KEDEPANNYA BISA DIKEMBANGKAN LAGI DARI SEGI DESIGN MENGGUNAKAN ANIMASI 3 DIMENSI

Gambar 8 Lampiran Kuesioner Orang Dewasa

Identitas Diri Pengisi

Nama *

Made Prima Devi Hutaminingrum

Usia *

21

Pekerjaan *

Mahasiswa

Institusi Pendidikan/Pekerjaan *

Universitas Pendidikan Ganesha

Aspek yang Dinilai

Petunjuk:

Mohon kiranya saudara memberikan dengan cara memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kuantitas game edukasi "Shiro: the Adventure of Study Math" tersebut dengan cara memberikan tanda pada kolom di bawah dengan memilih angka: 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat saudara.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner online ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan:
1 = sangat kurang baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

UNDIKSHA

Aspek Isi *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika	○	○	○	○	◉
Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar	○	○	○	◉	○
Tingkat kesulitan soal	○	○	○	○	◉
Kejelasan materi/konsep	○	○	○	○	◉

Aspek Media *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan sound effect	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan music backsound	○	○	○	○	◉
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Tata letak text dan gambar	○	○	○	○	◉
Keselarasan dan kejelasan suara voice over game	○	○	○	○	◉

Aspek Penyajian *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kemudahan dalam penggunaan game	○	○	○	○	◉
Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game	○	○	○	◉	○
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	◉	○
Efisiensi gambar pada game	○	○	○	◉	○
Kejelasan alur cerita pada game	○	○	○	○	◉

Aspek Pemograman *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kesesuaian penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Kemudahan penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Tingkat interaktifitas siswa dengan game	○	○	○	○	◉

Upload Foto Ujicoba Game (Foto atau Video)

EED6CD9A-EBC2...

Kritik atau Saran *

-

Gambar 9 Lampiran Kuesioner Orang Dewasa

Identitas Diri Pengisi

Nama *

Ketut Ayu Saliani

Usia *

38

Pekerjaan *

Jahit Baju

Institusi Pendidikan/Pekerjaan *

Dirumah

Aspek yang Dinilai

Petunjuk:

Mohon kiranya saudara memberikan dengan cara memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kuantitas game edukasi "Shiro: the Adventure of Study Math" tersebut dengan cara memberikan tanda pada kolom di bawah dengan memilih angka: 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat saudara.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner online ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan:
1 = sangat kurang baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

Aspek Isi *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran hitung aritmatika	○	○	○	◉	○
Variasi dalam penyajian materi perhitungan aritmatika dasar	○	○	○	○	◉
Tingkat kesulitan soal	○	○	○	○	◉
Kejelasan materi/konsep	○	○	○	◉	○

Aspek Media *

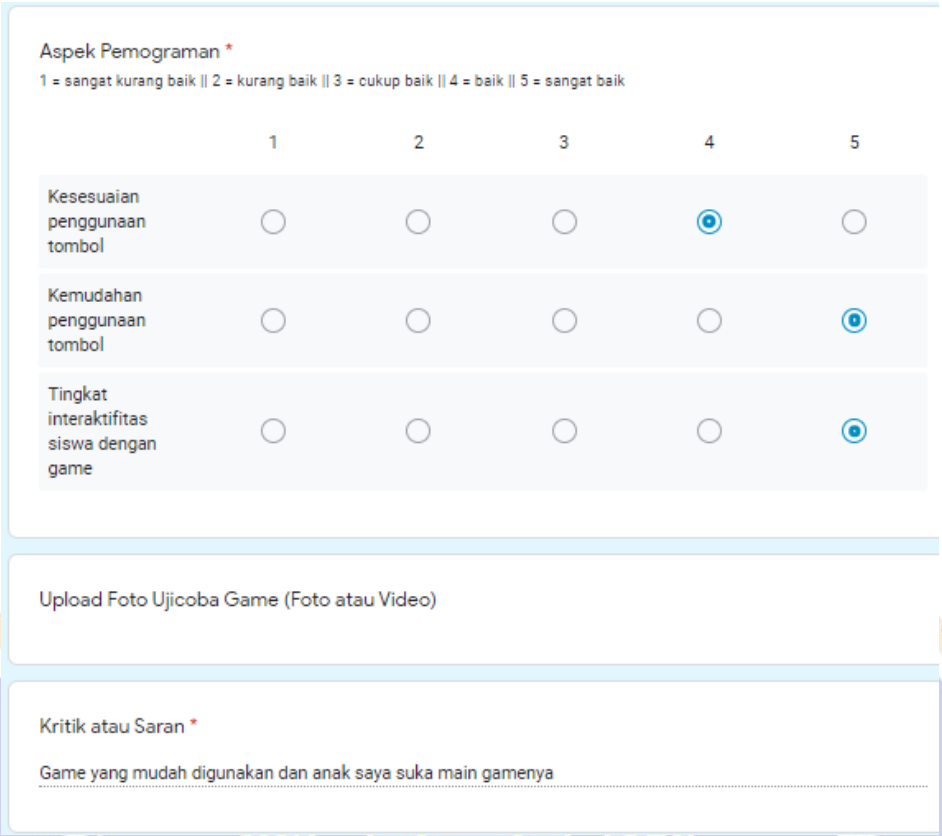
1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Keselarasan warna pada background dengan warna tulisan	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan sound effect	○	○	○	◉	○
Ketepatan pemilihan music backsound	○	○	○	◉	○
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Tata letak text dan gambar	○	○	○	○	◉
Keselarasan dan kejelasan suara voice over game	○	○	○	○	◉

Aspek Penyajian *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kemudahan dalam penggunaan game	○	○	○	○	◉
Kejelasan dalam petunjuk penggunaan game	○	○	○	◉	○
Kejelasan gambar karakter dan background	○	○	○	○	◉
Efisiensi gambar pada game	○	○	○	◉	○
Kejelasan alur cerita pada game	○	○	○	○	◉



Aspek Pemograman *

1 = sangat kurang baik || 2 = kurang baik || 3 = cukup baik || 4 = baik || 5 = sangat baik

	1	2	3	4	5
Kesesuaian penggunaan tombol	○	○	○	◉	○
Kemudahan penggunaan tombol	○	○	○	○	◉
Tingkat interaktifitas siswa dengan game	○	○	○	○	◉

Upload Foto Ujicoba Game (Foto atau Video)

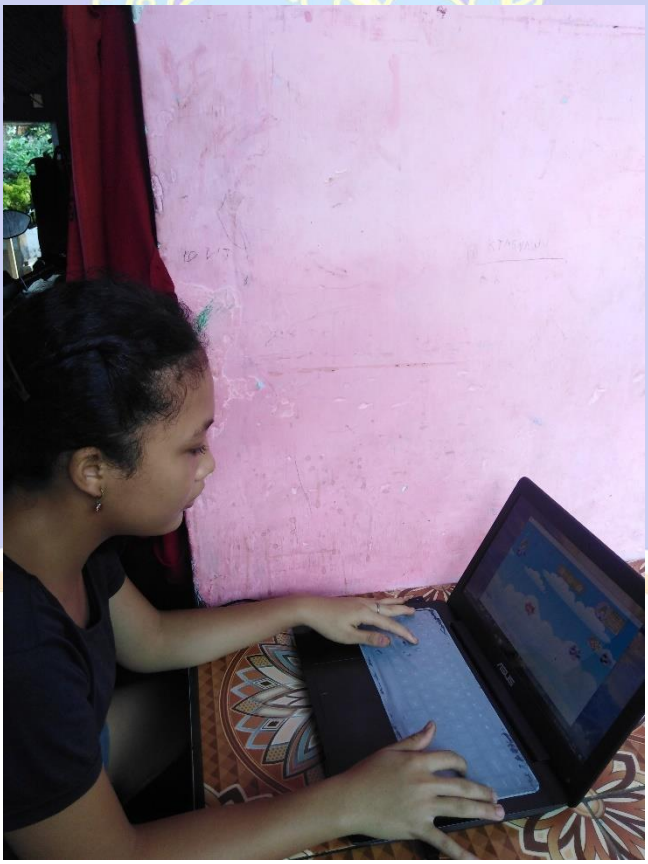
Kritik atau Saran *

Game yang mudah digunakan dan anak saya suka main gamenya

Gambar 10 Lampiran Kuesioner Orang Dewasa

Lampiran 2 Uji Coba Lapangan

Gambar 11 Uji Coba Pada Anak-anak

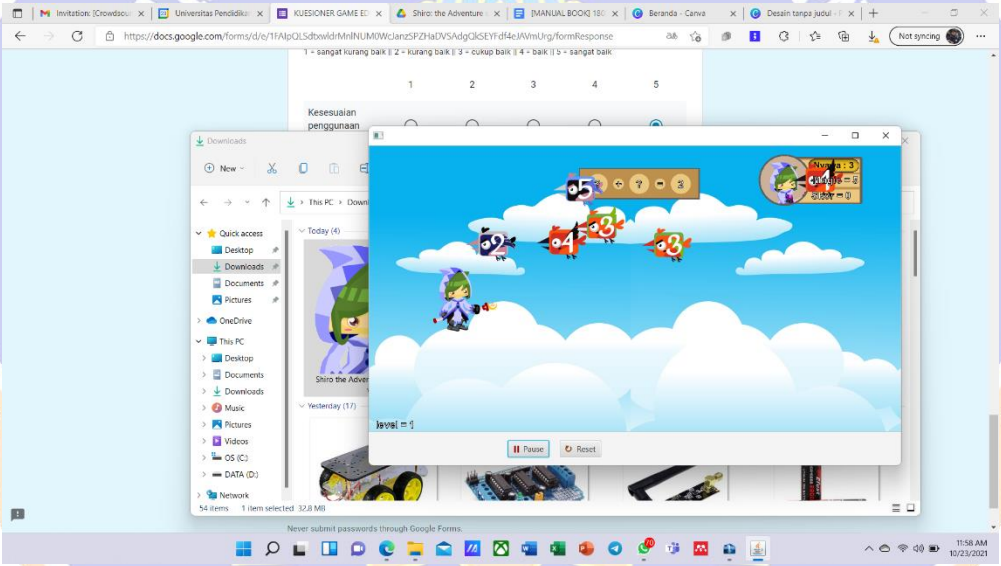


Gambar 12 Uji Coba Pada Anak-anak

Gambar 13 Uji Coba Pada Anak-anak

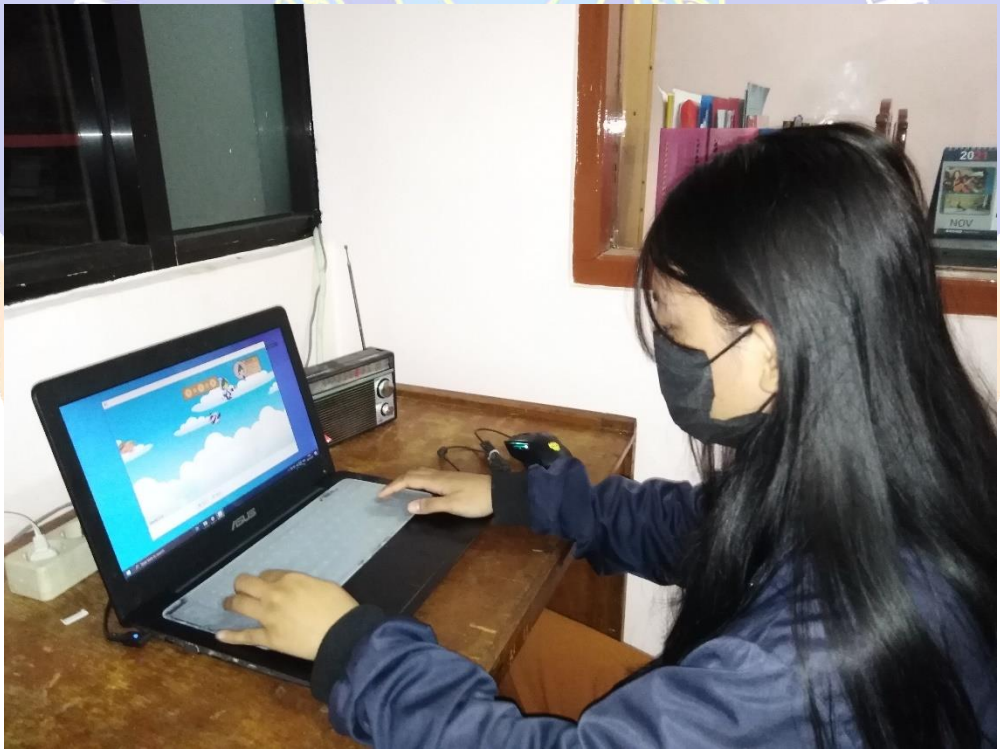
Gambar 14 Uji Coba Pada Anak-anak

Gambar 16 Uji Coba Pada Orang Dewasa



Gambar 17 Uji Coba Pada Orang Dewasa

Gambar 18 Uji Coba Pada Orang Dewasa



Gambar 19 Uji Coba Pada Orang Dewasa

Gambar 20 Uji Coba Pada Orang Dewasa