

**LEMBAR UJI VALIDITAS GAME EDUKASI MATEMATIKA DASAR  
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas game edukasi sebagai media pembelajaran matematika dasar.
2. Informasi mengenai kelayakan dari game edukasi ini didasarkan dari aspek kegunaan media dan aspek kegrafisan (visual).

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
  - 1 : Tidak Valid
  - 2 : Kurang Valid
  - 3 : Cukup
  - 4 : Valid
  - 5 : Sangat Valid
2. Centang atau Ceklis (✓) antara nilai 1, 2, 3, dan 4.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrument Penilaian**

Pernyataan			Skor Penilaian				
No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan				✓	
		Kontekstualitas				✓	
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran berhitung matematika dasar pada anak				✓	

		Isi Aplikasi secara keseluruhan dapat menjadi media Pembelajaran matematika dasar pada anak				✓	
2	Penyajian Materi	Kemenarikan penyajian materi				✓	
		Variasi soal Latihan mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian				✓	
		Kemudahan soal latihan untuk dipahami				✓	
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				✓	
		Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				✓	
		Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				✓	

**D. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

Palembang, 4 Agustus 2023

Penilai,



Emi Sisprawati, S.Pd

**LEMBAR UJI VALIDITAS GAME EDUKASI MATEMATIKA DASAR  
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas game edukasi sebagai media pembelajaran matematika dasar.
2. Informasi mengenai kelayakan dari game edukasi ini didasarkan dari aspek kegunaan media dan aspek kegrafisan (visual).

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.  
 1 : Tidak Valid  
 2 : Kurang Valid  
 3 : Cukup  
 4 : Valid  
 5 : Sangat Valid
2. Centang atau Ceklis (√) antara nilai 1, 2, 3, dan 4.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrument Penilaian**

Pernyataan			Skor Penilaian				
No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan				√	
		Kontekstualitas				√	
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran berhitung matematika dasar pada anak				√	

		Isi Aplikasi secara keseluruhan dapat menjadi media Pembelajaran matematika dasar pada anak				✓	
2	Penyajian Materi	Kemenaarikan penyajian materi				✓	
		Variasi soal Latihan mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian				✓	
		Kemudahan soal latihan untuk dipahami				✓	
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				✓	
		Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				✓	
		Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				✓	

**D. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

Palembang, 4 Agustus 2023

Penilai,



Lin Nurhayati, S.Pd



**LEMBAR UJI VALIDITAS GAME EDUKASI MATEMATIKA DASAR  
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas game edukasi sebagai media pembelajaran matematika dasar.
2. Informasi mengenai kelayakan dari game edukasi ini didasarkan dari aspek kegunaan media dan aspek kegrafisan (visual).

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.  
 1 : Tidak Valid  
 2 : Kurang Valid  
 3 : Cukup  
 4 : Valid  
 5 : Sangat Valid
2. Centang atau Ceklis (✓) antara nilai 1, 2, 3, dan 4.
3. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrument Penilaian**

Pernyataan			Skor Penilaian				
No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1	Aspek Kegunaan Media	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran					✓
		Operasional pada Aplikasi					✓

		<i>Useable</i> (Media game mudah digunakan untuk anak usia dini)					✓
		<i>Compatible</i> (cocok digunakan sebagai media pembelajaran dan bermain)					✓
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					✓
		Kejelasan Pengenalan permainan			✓		
		Media mudah dibawa dan dipindah					✓
2	Aspek Kegrafisan (Visual)	Penggunaan font (jenis dan ukuran)			✓		
		Ketepatan warna pada setiap komponen permainan					✓
		Kemudahan untuk digunakan oleh anak usia dini					✓
		Kualitas tampilan gambar					✓
		Tampilan pada materi			✓		
		Tampilan pada menu					✓
		Tampilan pada game edukasi			✓		

		Tampilan pada karakter					✓
		Konsistensi Penggunaan Tombol				✓	
		Kemudahan Penggunaan Navigasi			✓		
		Ketepatan Efek Suara dengan animasi yang di tampilkan					✓

**D. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

Palembang, 4 Agustus 2023

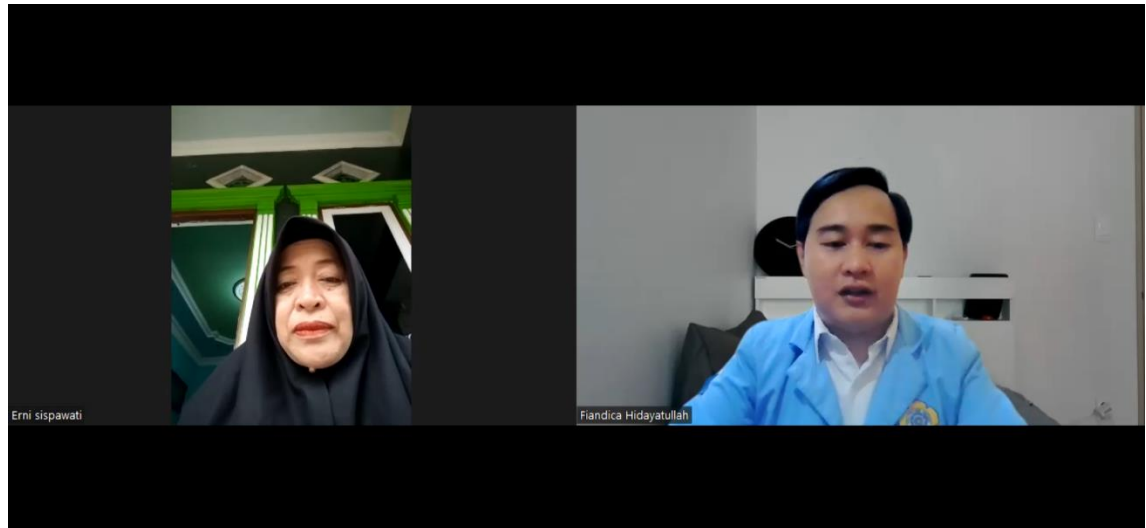
Penilai,



Rio Permata, S.Kom., M.Kom



## WAWANCARA BERSAMA KEPALA SEKOLAH SD N 1 BELITI



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO KUNJUNGAN KE SD NEGERI 1 BELITI







