

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel pertanyaan dalam wawancara bersama pemilik les Ahe 3A Bimbel Baturetno yaitu Ibu Ade Sunira, S.S

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Mata pelajaran apa saja yang diampu dalam tempat les Ahe 3A?	Semua mata pelajaran ada seperti baca tulis, perhitungan atau matematika, bahasa inggris, bahasa jepang, dan sebagainya.
2.	Berapa siswa yang belajar di tempat les Ahe 3A?	Terdapat 150 siswa yang belajar les di Ahe.
3.	Berapa jumlah guru les yang mengajar di tempat les Ahe 3A?	Terdapat 7 orang guru les yang mengajar.
4.	Apakah ada persyaratan menjadi siswa di tempat les Ahe 3A?	Tidak ada, semua kalangan siswa sekolah dari TK, SD, hingga SMP bisa untuk menjadi siswa di tempat les Ahe 3A.
5.	Sebagai pemilik tempat les, apakah ada kesulitan yang sering dirasakan saat mengajarkan siswa?	Ada kesulitan, karena banyak siswa yang les di tempat les membuat rame dan terlalu aktif yang menjadikan guru lesnya harus segera menyelesaikan belajarnya.
6.	Dalam proses pembelajaran yang ada di tempat les, mengapa 1 guru mengajar 1 murid dan tidak dijadikan berkelompok agar dapat memudahkan guru-guru lesnya?	Sebelum proses pembelajaran diubah, sistem yang dipakai dijadikan secara berkelompok. Tetapi, sistem tersebut tidak berjalan dengan baik karena siswa tidak memperhatikan gurunya dan berbicara sendiri. Sehingga, kami merubahnya agar siswa tidak berbicara sendiri dengan temannya jika proses pembelajaran dilakukan.
7.	Untuk mata pelajaran matematika, bagaimana siswa dalam pembelajarannya di tempat les Ahe?	Untuk proses pembelajaran matematika memang harus mempunyai kinerja ekstra dalam menerangkan materinya ke siswa. Dan selama proses belajar, masih menggunakan buku untuk menerangkannya. Karena beberapa juga, waktu diajarkan belum paham apa maksud dari materi tersebut.
8.	Apakah ada media yang diterapkan dalam belajar matematika selain menggunakan buku?	Saat ini belum ada penerapan medianya karena ditempat les ini belum tersedia dengan yang pengajaran yang lebih bagus. Jadi masih mempertahankan penerapan proses pembelajarannya dengan menggunakan buku.
9.	Materi apa yang membuat mereka kurang memahami dalam belajar matematika?	Materi operasi bilangan.

Lampiran 2. Pertanyaan wawancara terhadap 6 siswa kelas 2 SD

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Menurut siswa, apakah belajar matematika itu sulit dipahami?	3	3
2.	Apakah pembelajaran matematika yang diajarkan di tempat les dan di sekolah masih belum dipahami?	4	2
3.	Apakah kalian sangat tidak suka terhadap mata pelajaran matematika?	3	3
4.	Apakah kalian mau belajar matematika dengan cara lain tanpa buku?	6	0
TOTAL		16	8
NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
1.	Pada mata pelajaran matematika, materi apa yang sulit kalian pahami?	Materi tentang menghitung angka yang ada tambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian	
2.	Kenapa kalian merasa materi menghitung angka atau operasi bilangan susah atau sulit?	Karena hitung angkanya banyak. Kalau banyak-banyak, mengerjakan soalnya jadi tidak semangat.	
3.	Bagaimana caranya kalian bisa semangat untuk mengerjakan matematika?	Dengan cara kasih soal yang gampang dan tidak banyak angka. Jadi, belajar matematika masih bisa dikerjain.	
4.	Jika kalian belajar matematika, biasanya menggunakan apa? Apakah pakai buku atau ada media seperti video, permainan, dll untuk memahami materinya?	Masih pakai buku. Soalnya di sekolah maupun di tempat les tidak ada video atau permainan untuk belajar matematika.	
5.	Jika belajar matematika masih menggunakan buku, apakah kalian masih belum paham dengan materi operasi bilangan?	Sebenarnya sedikit bisa paham. Tapi tidak yang semua paham materinya. Karena menghitung angka masih belum terlalu bisa.	
6.	Jika ada media atau cara belajar yang lain selain pakai buku, kalian mau mencobanya tidak untuk belajar matematika?	Mau mencoba.	

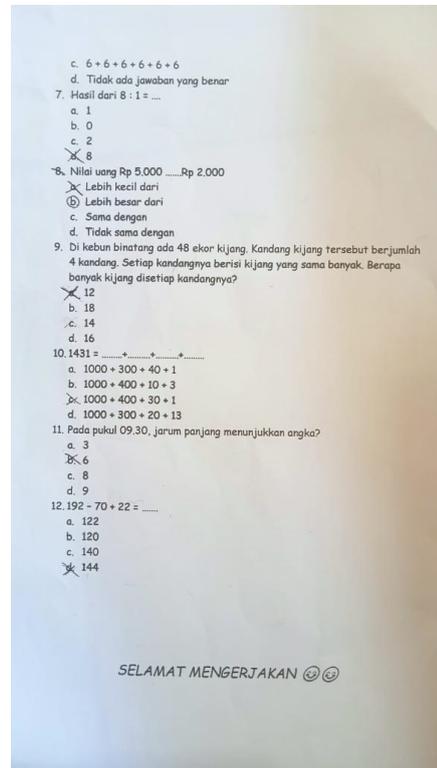
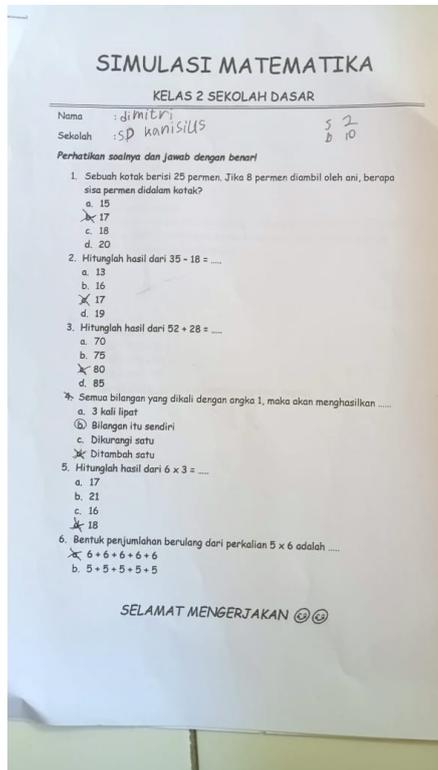
Lampiran 3. Siswa melakukan pengisian kuesioner dan *post-test* setelah menggunakan *game* operasi bilangan matematika.



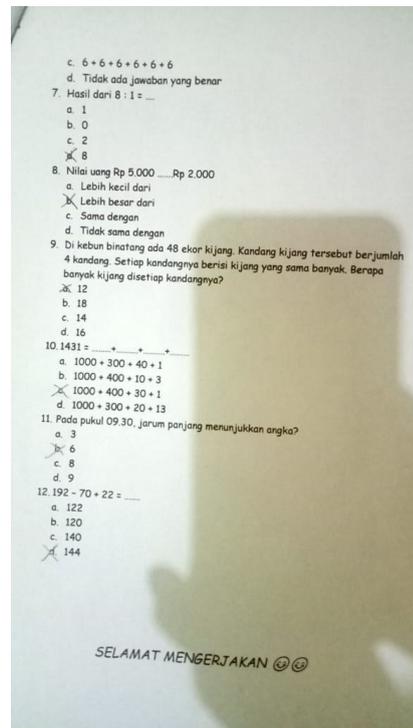
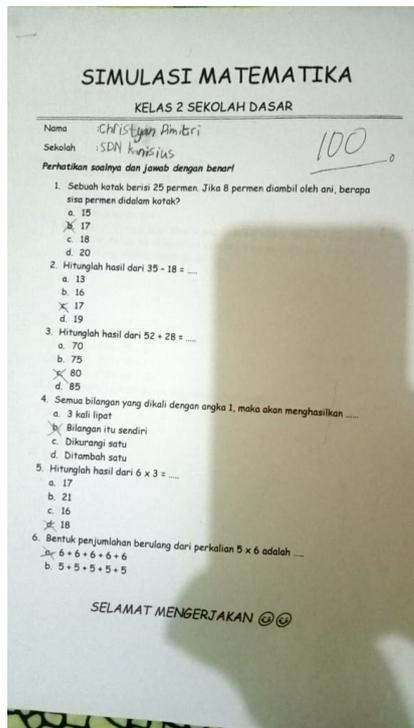
Lampiran 4. Siswa melakukan *pre-test* sebelum menggunakan *game* operasi bilangan matematika



Lampiran 5. Soal *pre-test* matematika



Lampiran 6. Soal *post-test* matematika





LEMBAR CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

SEMESTER GENAP TA. 2023 / 2024

NAMA : Annisa Retno Palupi
NIM : 2013010208
JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game 2D
(Studi kasus : Ahe 3A Bimbel Baturetno)

NO	TGL	URAIAN	%
1	23/8/24	- Aplikasi → rules & hambatan baru +10 sakit - 5	100%
2		- Ditampilkan skor pd tempat game	
3	29/8/24	- Aplikasi - AOT - Nalar → pengisian black box fungsi resume	100%
4		- Kumpulan → simulasi RM	
5	29/8/24	- AOT Uprg Skripsi	100%
6			
7			
8			
9			
10			

Mengetahui
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Muhammad Setiawan, M.kom
NIDN. 0604048205

NIDN,



LEMBAR CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

SEMESTER GENAP TA. 2023 / 2024

NAMA : Annisa Retno Palupi
NIM : 2013010208
JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game 2D
(Studi Kasus : Ahe 3A Primbil Birtoretno)

NO	TGL	URAIAN	%
1	27/08/2024	1). Analisis = Menambahkan kebutuhan ² fungsional seperti menggunakan spek apa saat dijalankan.	
2		2). Pengumpulan data = Hasil wa ² dijadikan perpoint	
3		> Observasi = apa saja penemuan yg ditemukan dalam penelitian.	
4		> wawancara = dijadikan tabel pertanyaan dan jawaban dari narasumber	
5		3). Menambahkan jumlah siswa dalam menjalankan game tersebut dalam implementasi	
6		4). kesimpulan = rumusan masalah 2 & 3 harus disinggung dengan hasil likert & pretes-postes ³ beserta	
7	28/08/2024	5). Game ditambahkan per ³ level jika bisa ACC	
8			
9			
10			

Mengetahui
Pembimbing Utama

M. Sahyan
NIDN. 060409205

Pembimbing Pendamping

Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



NAMA : ANNISA RETNO PALUPI
 NOMOR MAHASISWA : 2013010208
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Sabtu, 07 September 2024
 BATAS AKHIR REVISI : Sabtu, 21 September 2024
 JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game 2D
 (Studi Kasus: AHE 3A Bimbel Baturetno)
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
 2. Riyan Abdul Aziz, M.Kom

13
 - materi data, pre & post
 Revisi app game nya,

NO	URAIAN	KET
1	Sapa respondennya bisa dijelaskan & kenapa respondennya tsb?	
2	Analisis kebutuhan fungsional & non fungsional di awal data nya?	
3	Penjelasan storyboard	
4	Penjelasan black box oleh siapa? berarti hal? seperti apa?	
5	Tampilan layout apakah ya? apakah dijelaskan	
5	Uraian -> intang, apa saja.	
6	Jelaskan konsep game yg ada di media tsb.	
7	Pre test & post test -> soal yg sama, lampirkan soal di Lgm	soal di Lgm
9	Tambahkan Test 2 D	
10	Aplikasi belum menunjukkan "Game"	
11	Revisi -> Revisi Perbaiki judul & masalah skripsi sesuai dg app nya	

Penguji : Ina Sholihah widada (*[Signature]*)**

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 20 September 2024

Penguji : Ina Sholihah w (*[Signature]*)**

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
 Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



NAMA : ANNISA RETNO PALUPI
NOMOR MAHASISWA : 2013010208
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Sabtu, 07 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Sabtu, 21 September 2024
JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game 2D
(Studi Kasus: AHE 3A Bimbel Baturetno)
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Riyan Abdul Aziz, M.Kom

NO	URAIAN	KET
	LBM perlu diperjelas lagi, Ganti Judul	l
	RM dan Tujuan Penelitian → cara membuat game, kelayakan, tingkat pemahaman	l
	Tinjauan Pustaka (kelebihan kekurangan dan simpulkan)	l
	Metode penelitian campuran ⇒ kualitatif dan kuantitatif, Alur diperbaiki	l
	Bab IV Hasil penelitian → Narasi, disampaikan hasilnya, implementasi dan evaluasi disesuaikan	l

Program Animasi 2D dimara ?
Tambahkan drag and drop

Penguji : Indrawan Ady S, M.Kom ()*)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 20 - 09 - 2024

Penguji : ()**)

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang