


LAMPIRAN

Lampiran 1: Terjemah Bahasa Asing**Terjemahan Q.S al-‘Alaq/96:4**

“Yang mengajar (manusia) dengan pena.”

Lampiran 2: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi


KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 338 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.

Mengingat :

1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

Memperhatikan : Usul Ketua Program Studi Tadris Kimia Tanggal 16 Desember 2022

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Khairiatul Muna, S.Pd., M.Pd.
NIP/NUP	: 199112072018012002
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk. 1/III/b
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing Skripsi	


Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:

Nama	: Hafiz Firdaus
NIM	: 190101090645
Jurusan/Prodi	: Tadris Kimia
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Meme</i> Materi Larutan Penyangga Kelas XI di MAN 3 Banjar

Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 16 Desember 2022


 H. Hamdan, M.Pd.
 NIP. 196604051993031005

Tembusan:

1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
2. Ketua Jurusan;
3. Dosen Pembimbing;
4. Arsip.

Lampiran 3: Bukti Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI TADRIS KIMIA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3257627; Faksimili (0511) 3254344;
 Website: www.uin-antasari.ac.id; E-mail: info@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor: B-19/Un.14/III.1.n/PP.00.9/01/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Hafiz Firdaus
 NIM : 190101090645
 Jurusan/Prodi : Tadris Kimia

adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Meme Materi Larutan Penyangga Kelas XI di MAN 3
 Banjar

Hari/ Tanggal : Kamis/05 Januari 2023
 Tempat : Ruang 2.1 Fakultas Saintek

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 11 Januari 2023
 Ketua Program Studi Tadris Kimia,



Dr. H. Abd Basir, M.Ag.
 NIP 196810041995031003

Lampiran 4: Surat Persetujuan Pergantian Judul



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS KIMIA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
 Email: fk.antasari@gmail.com Web: fk.iain-antasari.ac.id

SURAT PERSETUJUAN JUDUL PROPOSAL

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia
 Kelas XI Di MAN 3 Banjar
 Nama Mahasiswa : Hafiz Firdaus
 NIM : 190101090645
 Prodi : Tadris Kimia
 Semester : 9
 Alamat : Desa Pemurus, Kecamatan ALuh-ALuh, Kabupaten Banjar, Kalimantan
 Selatan 70655

Setelah dicermati dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui naskah Proposal Skripsi untuk diajukan ke Program Studi Tadris Kimia.

Banjarmasin, 23 September 2023

Mengetahui dan menyetujui,
 Dosen Penasehat Akademik,

Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd
 NIP. 199112072018012002

Mahasiswa,

Hafiz Firdaus
 NIM. 190101090645

Lampiran 5: Surat Validasi Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-0043/Un.14/III.1/PP.00.9/01/2024 08 Januari 2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Ibu Helda Rahmawati, S.Si., M.Pd.**
 Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Materi Termokimia Kelas XI di MAN 3 Banjar**", maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : Hafiz Firdaus
 NIM : 190101090645
 Program Studi : Tadris Kimia
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : Desa Pemurus, RT 01, No. 136, Kecamatan Aluh-Aluh,
 Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

 Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-0043/Un.14/III.1/PP.00.9/01/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

08 Januari 2024

Yth. **Ibu Ratna Kartika Irawati, S.Pd., M.Pd.**
Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Materi Termokimia Kelas XI di MAN 3 Banjar**", maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Program Studi : Tadris Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Pemurus, RT 01, No. 136, Kecamatan Aluh-Aluh,
Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

 Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-0043/Un.14/III.1/PP.00.9/01/2024 08 Januari
2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Bapak Alvian Ikhsanul Fatya, S.Pd., M.Si.**
Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Materi Termokimia Kelas XI di MAN 3 Banjar**", maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Program Studi : Tadris Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Pemurus, RT 01, No. 136, Kecamatan Aluh-Aluh,
Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-0043/Un.14/III.1/PP.00.9/01/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

08 Januari 2024

Yth. **Ibu Trining Puji Astutik, S.Si., S.Pd., M.Pd.**
Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Materi Termokimia Kelas XI di MAN 3 Banjar**", maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Program Studi : Tadris Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Pemurus, RT 01, No. 136, Kecamatan Aluh-Aluh,
Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 6: Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS KIMIA
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: ftk.antasari@gmail.com Web: ftk.iain-antasari.ac.id

SURAT PERSETUJUAN RISET

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia
Kelas XI Di MAN 3 Banjar
Nama Mahasiswa : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Prodi : Tadris Kimia
Semester : 9
Alamat : Desa Pemurus, ALuh-ALuh, Kab Banjar. RT01. No: 136

Setelah dicermati dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dilakukan riset.

Banjarmasin, 30 Oktober 2023

Mengetahui dan menyetujui,
Dosen Pembimbing,

Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd
NIP. 199112072018012002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1018 /Un.14/III.1/PP.00.9/06/2024
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

07 Juni 2024

Yth.Kepala MAN 3 BANJAR
Kabupaten Banjar

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Program Studi : Tadris Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Pemurus, Aluh-Aluh, Kab Banjar. RT01. No:136
No HP : 085391866258

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 1018 /Un.14/III.1/PP.00.9/06/2024

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Semester : X (Sepuluh)
Alamat : Desa Pemurus, Aluh-Aluh, Kab Banjar. RT01. No:136
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RPG MATERI TERMOKIMIA KELAS XI DI MAN 3 BANJAR

Tempat Penelitian : MAN 3 BANJAR
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 10 Juni 2024
Sampai Tanggal : 10 Agustus 2024

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 07 Juni 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Hafiz Firdaus
190101090645



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANJAR
 Jalan Sekumpul Nomor 19 Martapura Kode Pos 70614
 Telp (0511) 4721249; Faximile (0511)4721249
 Email: banjarkasel@kemenag.go.id

Nomor : B-0870/Kk-17.03-1/Um.00/06/2024 Martapura, 10 Juni 2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat saudara/(i) Nomor : B-1018/Un.14/III.1/PP.00.9/06/2024 tanggal 7 Juni 2024 tentang Penelitian dalam rangka untuk penyusunan Skripsi atas nama :

N a m a : HAFIZ FIRDAUS
NIM : 190101090645
Program Studi : Tadris Kimia
Semester/Fakultas : X (Sepuluh) Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Pemurus, Aluh-Aluh, Kab. Banjar. RT. 01. No. 136
Tempat Penelitian : MAN 3 Banjar
Lama Penelitian : 2 (Bulan)
Waktu Penelitian : 10 Juni 2024 - 10 Agustus 2024
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RPG MATERI TERMOKIMIA KELAS XI DI MAN 3 BANJAR**

Pada prinsipnya Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Banjar menyetujui dan memberikan ijin penelitian kepada nama tersebut di atas, pada MAN 3 Banjar, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak mengganggu proses belajar Siswa.
2. Menyampaikan laporan hasil penelitian pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Banjar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.



- Tembusan :
1. Kepala Kanwil Kementerian Agama Prop.Kal-Sel
 2. MAN 3 Banjar
 3. Yang bersangkutan

Lampiran 7: Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANJAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANJAR
 Alamat: Jl. A. Yani Km. 15,200 Kec. GambutKab. Banjar 70652 Telpn 0511-6746594
 Posel: mantiga_banjar@yahoo.com / mansmartmartapura@yahoo.co.id
 Website: <http://man3banjar.sch.id>

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 154 /Ma.17.03-3/PP.06/06/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MAN 3 Banjar :

Nama : Drs. Syamsudin, M.M
 N I P : 196410241994031002
 Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : HAFIZ FIRDAUS
 N I M : 190101090645
 Jurusan : Tadris Kimia
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Semester : X (Sepuluh)
 Alamat : Desa Pemurus, Aluh-aluh, Kab. Banjar RT. 01 No. 136
 No. Hp : 085391866258

Nama mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian / pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi di MAN 3 Banjar, mulai tanggal 10 Juni s.d 10 Agustus 2024 dengan judul skripsi "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RPG MATERI TERMOKIMIA KELAS XI DI MAN 3 BANJAR**".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gambut, 12 Juni 2024
 Kepala

 Drs. Syamsudin, M.M.
 NIP. 19641024 199403 1 002

Lampiran 8: Pedoman Wawancara

Wawancara dengan guru Kimia

Nama : Nurbariyah, S.Pd, M. Si.

Institusi : MAN 3 Banjar

Tanggal : 23 Maret 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di MAN 3 Banjar?	Kurikulum merdeka untuk kelas X, sedangkan kelas XI dan XII masih kurikulum 2013.
2	Dalam pembelajaran kimia kelas XI, media apa saja yang pernah digunakan?	Buku LKS, paket, dan <i>PPT</i> , tapi seringan memakai LKS dengan metode ceramah.
3	Apakah waktu yang tersedia mencukupi dalam pembelajaran kimia menggunakan media yang tersedia?	Cukup tidak cukup, karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kecepatan memahami materi yang berbeda tergantung tingkat kesulitan materinya.
4	Bagaimana respon peserta didik kelas XI terhadap media yang dipakai selama ini?	Sepengamatan Ibu peserta didik merasa bosan karena kurangnya variasi media yang digunakan.
5	Bagaimana motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia?	Peserta didik kekurangan motivasi. Terutama pada materi termokimia.
7	Apakah ibu pernah menggunakan media <i>game</i> dalam proses pembelajaran kimia di kelas?	Belum pernah.
8	Apakah murid-murid diizinkan untuk membawa <i>smartphone</i> ke sekolah?	Diizinkan.
9	Bagaimana penggunaan <i>smartphone</i> oleh murid-murid di sekolah?	<i>Smartphone</i> digunakan oleh peserta didik untuk media menjawab soal ulangan pada laman <i>WEB</i> yang telah disediakan. Namun tidak jarang, Ibu harus menegur peserta didik yang kedapatan memainkan <i>smartphone</i> diluar waktu yang diperbolehkan.
10	Apakah selain laman <i>WEB</i> ada lagi yang disediakan sekolah agar dapat diakses peserta didik melalui <i>smartphone</i> -nya yang berhubungan dengan pelajaran?	Setahu Ibu tidak ada selain itu.

Lampiran 9: Perhitungan Hasil Validitas Oleh Validator Ahli Materi Per Aspek

1. Kelayakan Isi

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{23}{24} \times 100\% \\ &= 96\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

2. Ketepatan Penggunaan Bahasa

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{6}{8} \times 100\% \\ &= 75\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

3. Kelayakan Penyajian

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{28}{32} \times 100\% \\ &= 88\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

Total Hasil Validitas Oleh Ahli Materi

$$\begin{aligned} &= \frac{57}{64} \times 100\% \\ &= 89\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Lampiran 10: Perhitungan Hasil Validitas Oleh Validator Ahli Media Media Per Aspek

1. Navigasi

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{5}{8} \times 100\% \\ &= 63\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

2. Teks

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{7}{8} \times 100\% \\ &= 88\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

3. Kebahasaan

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{14}{16} \times 100\% \\ &= 88\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

4. Tampilan Audio Visual

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{33}{40} \times 100\% \\ &= 83\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

5. Karakteristik

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{31}{40} \times 100\% \\ &= 78\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

Total Hasil Validitas oleh Ahli Media

$$= \frac{90}{112} \times 100\%$$

$$= 80\% \text{ (Valid)}$$

Lampiran 11: Tabel Analisis Data Kuantitatif Respon Peserta Didik

No	Aspek	Nomor Pernyataan	Peserta Didik																		ΣSkor	ΣPer aspek	ΣRata-rata	%		
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R					S	T
1	Navigasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	40	1	100%	
		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				20
2	Teks	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	60	1	100%	
		4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				20
3	Kebahasaan	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	40	1	100%	
		7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
4	Tampilan audio dan visual	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	119	0,99	99%	
		9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1				19
		13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				20
5	Karakteristik	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	60	1	100%	
		15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
6	Fungsi media pembelajaran	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	60	1	100%	
		18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
7	Respon terhadap kimia	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	80	1	100%	
		21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
		23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20				
Total			23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22	23	23	23	23	23	23	23	459	459	1	99,7%	

Lampiran 12: Perhitungan Data Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Per Aspek

1. Navigasi

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{40}{40} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

2. Teks

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

3. Kebahasaan

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{40}{40} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

4. Tampilan Audio Visual

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{119}{120} \times 100\% \\ &= 99\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

5. Karakteristik

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

6. Fungsi Media Pembelajaran

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

7. Respon Terhadap Soal Kimia

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{80}{80} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Total Hasil Respon Peserta Didik

$$\begin{aligned} &= \frac{459}{460} \times 100\% \\ &= 99,7\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Lampiran 13: Lembar Validasi dari Validator Ahli Materi

LEMBAR UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RPG MATERI TERMOKIMIA KELAS XI

NAMA	: Helda Rahmawati, S.Si., M.Pd
INSTANSI/LEMBAGA	: UIN Antasari Banjarmasin

LEMBAR AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar

Penyusun : Hafiz Firdaus

Pembimbing : Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd

Instansi : Program Studi Tadris Kimia Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya materi pada media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran kimia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari materi pada media pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian.

- 1 Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
- 2 Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian terhadap instrumen Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, dengan menggunakan instrumen ini.
- 3 Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi peneliti untuk perbaikan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis role playing game (RPG).
- 4 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
2.	Kelengkapan materi dalam game edukasi				✓
3.	Keruntutan penyajian materi (sistematis)				✓
4.	Ketepatan penggunaan bahasa			✓	
5	Game edukasi mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta			✓	

Penilaian Umum:

Secara umum berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa *Game RPG* Kimia yang dikembangkan dinyatakan: (mohon lingkari pilihan jawaban)

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Bangsarman, 15 Januari 2024

Validator



Helda Rahmawati, S.Si, M.Pd

NIP. NIDN . 2028078902

**LEMBAR UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME RPG MATERI TERMOKIMIA KELAS XI**

NAMA	: Trining Puji Astutik, S.Si., S.Pd., M.Pd.
INSTANSI/LEMBAGA	: UIN Antasari Banjarmasin

LEMBAR AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar

Penyusun : Hafiz Firdaus

Pembimbing : Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd

Instansi : Program Studi Tadris Kimia Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya materi pada media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran kimia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari materi pada media pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian.

- 1 Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
- 2 Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian terhadap instrumen Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, dengan menggunakan instrumen ini.
- 3 Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi peneliti untuk perbaikan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis role playing game (RPG).
- 4 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
 1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
2.	Kelengkapan materi dalam game edukasi				✓
3.	Keruntutan penyajian materi (sistematis)				✓
4.	Ketepatan penggunaan bahasa			✓	
5	Game edukasi mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta				✓

No	Pernyataan	1	2	3	4
	didik ,				
6.	Pemberian umpan balik				✓
7.	Kesesuaian antara soal pada game edukasi dengan materi termokimia				✓
8.	Kejelasan soal yang disajikan				✓

Komentar, kritik, dan saran mengenai game edukasi RPG Kimia

- Perbaiki penulisan persamaan reaksi
- Perbaiki narasi dan gunakan bahasa baku
- Misal masih diperpendek waktunya
- Boleh digunakan penelitian

Penilaian Umum:

Secara umum berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa *Game RPG Kimia* yang dikembangkan dinyatakan: **(mohon lingkari pilihan jawaban)**

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjarmann, 11 Januari
Validator



Tining P.A., M.Pd.

NIP.

Lampiran 14: Lembar Validasi dari Validator Ahli Media

LEMBAR UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME RPG* MATERI TERMOKIMIA KELAS XI

NAMA : *Atvian Khulsanul Fatya, S.Pd., M.Si.*
INSTANSI/LEMBAGA : *UIN Antasari Banjarmasin*

LEMBAR AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi
Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar
Penyusun : Hafiz Firdaus
Pembimbing : Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd
Instansi : Program Studi Tadris Kimia Fakultas Terbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut pada pembelajaran kimia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian.

- 1 Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
- 2 Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian terhadap instrumen Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, dengan menggunakan instrumen ini.
- 3 Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi peneliti untuk perbaikan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis *role playing game (RPG)*.
- 4 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Ketepatan navigasi			✓	
2.	Kualitas teks				✓
3.	Kejelasan kalimat				✓
4.	Penggunaan bahasa				✓
5	Kesesuaian tampilan			✓	
6.	Kesesuaian pemilihan musik dan <i>back sound</i>				✓
7.	Tampilan animasi			✓	
8.	Kualitas desain				✓
9.	Penempatan konten desain				✓

No	Pernyataan	1	2	3	4
10.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓
11.	Bertipe role playing game (RPG)				✓
12.	Menarik dimainkan			✓	
13.	Fleksibel				✓
14.	Sumber belajar mandiri			✓	

Komentar, kritik, dan saran mengenai game edukasi RPG Kimia

- Tidak ada tombol "delete" pada pengelikan nama
- Tidak ada petunjuk pengerjaan quest / tidak tahu harus kemana
- Tidak ada nama NPC saat menjajah
- Tombol (A), (B) dan (E) memiliki fungsi yang sama saat awal game
- belum terlibat hubungan game dengan termokimia


Penilaian Umum:

Secara umum berdasarkan penilaian ahli media maka dapat disimpulkan bahwa *Game RPG* Kimia yang dikembangkan dinyatakan: **(mohon lingkari pilihan jawaban)**

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjarmaru, 18 Januari 2024

Validator


Alvia Alkhanul Fatya, S.pd., M.Ed.

NIP. 199406162022031001

**LEMBAR UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME RPG* MATERI TERMOKIMIA KELAS XI**

NAMA	: Ratna Kartika Irawati
INSTANSI/LEMBAGA	: UIN Antasari Banjarmasin

LEMBAR AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi
Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar

Penyusun : Hafiz Firdaus

Pembimbing : Khairiatul Muna, S.Pd, M.Pd

Instansi : Program Studi Tadris Kimia Fakultas Terbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut pada pembelajaran kimia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media pembelajaran. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian.

- 1 Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
- 2 Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian terhadap instrumen Pengembangan Media Pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI Di MAN 3 Banjar, dengan menggunakan instrumen ini.
- 3 Penilaian Bapak/Ibu pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi peneliti untuk perbaikan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis *role playing game (RPG)*.
- 4 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.
 1 = Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Ketepatan navigasi		✓		
2.	Kualitas teks			✓	
3.	Kejelasan kalimat			✓	
4.	Penggunaan bahasa			✓	
5.	Kesesuaian tampilan			✓	
6.	Kesesuaian pemilihan musik dan <i>back sound</i>			✓	
7.	Tampilan animasi			✓	
8.	Kualitas desain			✓	
9.	Penempatan konten desain			✓	

Penilaian Umum:

Secara umum berdasarkan penilaian ahli media maka dapat disimpulkan bahwa *Game RPG* Kimia yang dikembangkan dinyatakan: **(mohon lingkari pilihan jawaban)**

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjarbaru, 19 Januari 2024

Validator



Ratna Kartika Irawati, M.Pd

NIP. 198810222022032001

Lampiran 15: Rubrik Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi	
	Indikator	Komponen		
Aspek Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian materi di dalam <i>game</i> dengan kompetensi dasar dan indikator.	Kesesuaian materi di dalam media dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	Jika 100% seluruh materi dalam media sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			3	Jika 75% seluruh materi dalam media sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			2	Jika 50% seluruh materi dalam media sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			1	Jika kurang dari 50% seluruh materi dalam media sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum 2013, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2	Kelengkapan materi.	Kelengkapan materi dalam termokimia, seperti: 1) Energi, kalor, sistem dan lingkungan 2) Persamaan termokimia 3) Perubahan entalpi standar (ΔH°) untuk berbagai reaksi. 4) Kalorimetri dan perubahan entalpi reaksi 5) Penentuan perubahan entalpi reaksi	4	Jika materi yang disajikan mencakup 5-6 materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).
			3	Jika materi yang disajikan mencakup 4-3 materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika materi yang disajikan mencakup 2 materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika materi yang disajikan mencakup 1 materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi	
	Indikator	Komponen		
		6) Energi ikatan rata-rata.		
3.	Sistematis	Keruntutan penyajian materi, yaitu: 1) Materi disajikan secara runtut. 2) Materi disajikan mulai dari yang mudah ke sukar. 3) Materi yang disajikan jelas dan terarah.	4	Jika semua aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			3	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			2	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			1	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi dalam media pembelajaran
Aspek Kelayakan Bahasa				
4.	Ketepatan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa, yaitu mencakup: 1) Penggunaan bahasa mudah dimengerti 2) Huruf dan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia 3) Menggunakan bahasa yang baku, komunikatif dan jelas. 4) Ketepatan ejaan yang digunakan	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
Aspek Kelayakan Penyajian				
5.	Pemberian motivasi dan daya tarik	Pemberian motivasi, meliputi: 1) Siswa melakukan pengulangan materi 2) Siswa mencari referensi lebih lanjut. 3) Tidak menimbulkan efek bosan 4) Siswa belajar secara mandiri	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
6.	Pemberian umpan balik	Pemberian umpan balik, berupa:	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi
	Indikator	Komponen	
		1) Skor muncul jika menjawab soal dengan benar atau salah. 2) Pemain mendapatkan point. 3) Pemain mendapatkan hadiah dan <i>clue</i> . 4) Level permainan meningkat. *dalam <i>game</i> , skor dimunculkan dalam bentuk alur cerita, jika menjawab benar maka cerita berlanjut dan jika jawaban salah hingga 3 kali, maka permainan berakhir.	pembelajaran 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
7.	Kesesuaian soal latihan	Kesesuaian antara soal pada <i>game</i> edukasi dengan materi termokimia.	4 Jika 100% seluruh soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi termokimia. 3 Jika 75% seluruh soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi termokimia. 2 Jika 50% seluruh soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi termokimia. 1 Jika kurang dari 50% seluruh soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi termokimia.
8.	Kejelasan soal yang disajikan	Kejelasan soal latihan pada media pembelajaran, mencakup: 1) Soal latihan sesuai dengan materi termokimia.	4 Jika 4-5 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi
	Indikator	Komponen	
		2) Terdapat pilihan jawaban yang sesuai dengan tipe soal.	2) Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
		3) Kalimat yang digunakan dalam soal latihan mudah dimengerti.	1) Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
		4) Penulisan soal latihan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	
		5) Setiap butir soal latihan memuat satu jawaban yang benar.	

Sumber: (Liana, 2021)

Lampiran 16: Rubrik Penilaian Lembar Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi	
	Indikator	Komponen		
Aspek Navigasi				
1.	Ketepatan navigasi	Ketepatan navigasi, yaitu mencakup: 1) Tombol navigasi tidak terlalu banyak. 2) Tombol navigasi mudah diingat. 3) Tampilan dari tombol navigasi jelas. 4) Tombol navigasi konsisten pada setiap tampilan.	4	Jika 4 aspek ketepatan navigasi terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek ketepatan navigasi terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek ketepatan navigasi terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek ketepatan navigasi terpenuhi dalam media pembelajaran.
Aspek Teks				
2.	Kualitas teks	Kualitas teks, yaitu mencakup: 1) Teks terbaca dengan baik 2) Jenis huruf tepat. 3) Ukuran huruf proporsional 4) Warna teks tepat.	4	Jika 4 aspek kualitas teks terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek kualitas teks terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek kualitas teks terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek kualitas teks terpenuhi dalam media pembelajaran.
Aspek Kebahasaan				
3.	Kejelasan kalimat	Kejelasan kalimat, yaitu mencakup: 1) Menggunakan kalimat yang komunikatif 2) Menggunakan kalimat yang lugas	4	Jika 4-5 aspek kejelasan kalimat terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi
	Indikator	Komponen	
		3) Menggunakan kalimat yang sederhana 4) Menggunakan kalimat yang tidak ambigu 5) Penggunaan kalimat sesuai dengan makna pesan yang disampaikan	2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran. 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
4.	Penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa, yaitu mencakup: 1) Penggunaan bahasa mudah dimengerti 2) Huruf dan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia 3) Menggunakan bahasa yang baku, komunikatif dan jelas. 4) Ketepatan ejaan yang digunakan	4 Jika 4 aspek penggunaan bahasa terpenuhi dalam media pembelajaran. 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
Aspek Tampilan Audio Visual			
5.	Kesesuaian tampilan	Kesesuaian tampilan, meliputi: 1) Penggunaan warna tidak terlalu banyak 2) Pemilihan warna tidak mengganggu sajian materi. 3) Pemilihan background serasi dengan tulisan 4) Tampilan jelas	4 Jika 4 aspek kesesuaian tampilan terpenuhi dalam media pembelajaran. 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
6	Kesesuaian pemilihan musik	Kesesuaian pemilihan musik, meliputi: 1) Pemilihan musik dengan nada lembut 2) Pemilihan musik tidak mengganggu	4 Jika 4 aspek kesesuaian pemilihan musik terpenuhi dalam media pembelajaran. 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi
	Indikator	Komponen	
		konsentrasi belajar siswa 3) Volume musik tidak terlalu dominan dalam media pembelajaran 4) Tidak menggunakan musik yang populer atau sudah akrab di telinga peserta didik.	pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
7.	Kemenarikan animasi	Kemenarikan animasi, meliputi: 1) Letak dan warna animasi dalam media pembelajaran tepat. 2) Animasi dalam media pembelajaran jelas. 3) Animasi dapat menarik perhatian peserta didik. 4) Animasi dapat menjadi selingan belajar peserta didik	4 Jika 4 aspek kemenarikan animasi terpenuhi dalam media pembelajaran. 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
8.	Kualitas desain	Kualitas desain, yaitu mencakup: 1) Desain tampilan sederhana dan jelas. 2) Desain tampilan bervariasi 3) Mengkombinasikan antara warna, gambar (ilustrasi), bentuk, dan	4 Jika semua aspek kualitas desain terpenuhi dalam media pembelajaran. 3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran 2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi
	Indikator	Komponen	
		ukuran huruf dengan sesuai.	1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
9.	Penempatan konten desain	Penempatan konten desain, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Kesesuaian tata letak <i>tileset</i>. 2) <i>Tileset</i> disusun dengan menarik. 3) Kejelasan tampilan <i>tileset</i>. 4) Variasi <i>tileset</i> disetiap tampilan sesuai. <i>*tileset</i> adalah potongan-potongan kecil gambar yang mewakili suatu objek pada setiap tampilan, seperti batu, pohon, sungai dan tampilan yang ada pada <i>game</i> .	4 Jika 4 aspek penempatan konten desain terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			Aspek Karakteristik
10.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran mudah, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Media pembelajaran dapat dijalankan pada semua <i>operating system android</i>. 2) Proses instalasi mudah dilakukan di <i>smartphone android</i> 3) Tidak perlu menginstal aplikasi khusus dalam menjalankan media pembelajaran. 4) Media pembelajaran memiliki kapasitas memori relatif kecil 	4 Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3 Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			2 Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran
			1 Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi	
	Indikator	Komponen		
11.	Beritipe <i>role playing game</i> (RPG)	Bertipe <i>role playing game</i> , meliputi: 1) Ada interaksi antar karakter 2) Setiap karakter menjalankan perannya sendiri-sendiri. 3) Mempunyai alur cerita. 4) Mempunyai tujuan yang jelas.	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
12.	Menarik dimainkan	Menarik dimainkan, meliputi: 1) Membuat peserta didik bertahan untuk menyelesaikan tahapan di media pembelajaran (<i>game</i>). 2) Peserta didik mencari referensi-referensi materi yang ada di dalam media pembelajaran 3) Peserta didik secara individu menyelesaikan tahapan dalam media pembelajaran. 4) Peserta didik memainkan dan mengajarkan penggunaan media pembelajaran ke teman sebayanya.	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.

No	Kriteria Penilaian		Deskripsi	
	Indikator	Komponen		
13.	Fleksibel	Fleksibel, meliputi: 1) Dapat digunakan dimana saja. 2) Dapat digunakan kapan saja. 3) Dapat digunakan diluar jam pelajaran. 4) Dapat dimainkan secara berkala.	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
14.	Sumber belajar mandiri	Sumber belajar mandiri, meliputi: 1) Pembelajaran bisa dilakukan secara perorangan. 2) Memberikan kelengkapan dan kemudahan belajar tanpa bantuan orang lain. 3) Memberikan peluang yang sama kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri. 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan dirinya	4	Jika 4 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			3	Jika 3 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			2	Jika 2 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.
			1	Jika 1 aspek terpenuhi dalam media pembelajaran.

Sumber: (Liana, 2021)

Lampiran 17: Lembar Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *GAME RPG* MATERI TERMOKIMIA KELAS XI

Nama :

AsalSekolah :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah angket ini sejujurnya karena tujuan pengisian angket ini adalah:
 - a. Ingin mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
 - b. Berilah tanda cek(\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaianAnda terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
2. Dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Ya :jika setuju dengan pernyataan yang diberikan
 - b. Tidak :jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan
3. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan, saran, dan kritik dapat dituliskan pada kolom “saran” yang tersedia.
4. Terima kasih atas kerjasamanya.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Navigasi pada <i>game</i> memberikan manfaat kepada saya untuk memilih menu.		
2.	Tampilan dari navigasi jelas, tombolnya tidak terlalu banyak, mudah diingat dan konsisten pada semua tampilan.		
3.	Teks pada <i>game</i> bisa terbaca dengan baik.		
4.	Ukuran huruf pada <i>game</i> proporsional.		
5.	Warna dan jenis huruf pada <i>game</i> sudah sesuai.		
6.	Kalimat-kalimat yang ada di dalam <i>game</i> jelas dan mudah dimengerti.		
7.	Penggunaan bahasa di dalam <i>game</i> sangat komunikatif.		
8.	Tampilan yang tersaji pada <i>game</i> sudah sesuai dengan selera saya pada umumnya.		
9.	Musik pada media pembelajaran <i>game</i> sudah sesuai.		
10.	Animasi pada <i>game</i> menarik dan bisa sebagai selingan belajar.		
11.	Kualitas desain secara keseluruhan pada <i>game</i> menarik perhatian saya pada umumnya.		
12.	Potongan-potongan kecil gambar yang mewakili suatu objek pada setiap tampilan, seperti batu, pohon, sungai dan tampilan (<i>Tiles</i>) yang ada pada media pembelajaran <i>game</i> sesuai dengan selera saya.		
13.	Alur cerita pada <i>game</i> menarik.		
14.	Media pembelajaran <i>game</i> membuka kesempatan untuk belajar secara mandiri.		
15.	Media pembelajaran <i>game</i> fleksibel untuk dimainkan.		
16.	Media pembelajaran <i>game</i> memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran yang sudah ada.		
17.	Media pembelajaran <i>game</i> mampu menarik perhatian saya untuk mempelajari kimia.		
18.	Media pembelajaran <i>game</i> membuat belajar kimia materi termokimia menjadi lebih menyenangkan.		
19.	Media pembelajaran <i>game</i> memudahkan saya untuk mempelajari materi termokimia		
20.	Materi-materi kimia yang ada di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman saya.		
21.	Soal-soal latihan dalam <i>game</i> dikonsep dengan interaktif dan menarik		
22.	Tingkatan kesukaran soal kimia di dalam media pembelajaran bervariasi.		
23.	Soal kimia di dalam media pembelajaran dicontohkan dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.		

Sumber: (Harianto, 2020)

Komentar, kritik, dan saran mengenai *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.

Kesimpulan penilaian secara umum tentang *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI, (**mohon lingkari pilihan jawaban**).

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjarnegara, 2024

Siswa

Lampiran 18: Lembar Angket Respon Peserta Didik (Perwakilan)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *GAME RPG* MATERI TERMOKIMIA KELAS XI

Nama : *Raisya Rizbiana*

Asal Sekolah : *MAN 3 Banjar*


Kelas : *XI MIPA 1*

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah angket ini sejujurnya karena tujuan pengisian angket ini adalah:
 - a. Ingin mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
 - b. Berilah tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
2. Dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Ya : jika setuju dengan pernyataan yang diberikan
 - b. Tidak : jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan
3. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan, saran, dan kritik dapat dituliskan pada kolom "saran" yang tersedia.
4. Terimakasih atas kerjasamanya.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Navigasi pada <i>game</i> memberikan manfaat kepada saya untuk memilih menu.	✓	
2.	Tampilan dari navigasi jelas, tombolnya tidak terlalu banyak, mudah diingat dan konsisten pada semua tampilan.	✓	
3.	Teks pada <i>game</i> bisa terbaca dengan baik.	✓	
4.	Ukuran huruf pada <i>game</i> proporsional.	✓	
5.	Warna dan jenis huruf pada <i>game</i> sudah sesuai.	✓	
6.	Kalimat-kalimat yang ada di dalam <i>game</i> jelas dan mudah dimengerti.	✓	
7.	Penggunaan bahasa di dalam <i>game</i> sangat komunikatif.	✓	
8.	Tampilan yang tersaji pada <i>game</i> sudah sesuai dengan selera saya pada umumnya.	✓	
9.	Musik pada media pembelajaran <i>game</i> sudah sesuai.	✓	
10.	Animasi pada <i>game</i> menarik dan bisa sebagai selingan belajar.	✓	
11.	Kualitas desain secara keseluruhan pada <i>game</i> menarik perhatian saya pada umumnya.	✓	
12.	Potongan-potongan kecil gambar yang mewakili suatu objek pada setiap tampilan, seperti batu, pohon, sungai dan tampilan (<i>Tileset</i>) yang ada pada media pembelajaran <i>game</i> sesuai dengan selera saya.	✓	
13.	Alur cerita pada <i>game</i> menarik.	✓	
14.	Media pembelajaran <i>game</i> membuka kesempatan untuk belajar secara mandiri.	✓	
15.	Media pembelajaran <i>game</i> fleksibel untuk dimainkan.	✓	
16.	Media pembelajaran <i>game</i> memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran yang sudah ada.	✓	
17.	Media pembelajaran <i>game</i> mampu menarik perhatian saya untuk mempelajari kimia.	✓	
18.	Media pembelajaran <i>game</i> membuat belajar kimia materi termokimia menjadi lebih menyenangkan.	✓	
19.	Media pembelajaran <i>game</i> memudahkan saya untuk mempelajari materi termokimia	✓	
20.	Materi-materi kimia yang ada di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman saya.	✓	
21.	Soal-soal latihan dalam <i>game</i> dikonsep dengan interaktif dan menarik	✓	
22.	Tingkatan kesukaran soal kimia di dalam media pembelajaran bervariasi.	✓	
23.	Soal kimia di dalam media pembelajaran dicontohkan dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.	✓	

Komentar, kritik, dan saran mengenai *Game RPG Materi Termokimia Kelas XI*.

 Raisya Rizqiana
★★★★★ (5 stars)

Review :

Game-nya bagus banget kak!!! Sebagai orang yang suka main game dan suka
lat detail & kecil, game ini udah lebih dari "Perfect"! Good job kak!!!

Pembelajaran melalui game RPG ini menarik banget!! aku harap nanti makin
banyak pembelajaran seperti ini 😊 You did well!! Semangat terus kak!!

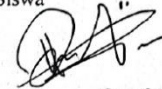
😊

Kesimpulan penilaian secara umum tentang *Game RPG Materi Termokimia Kelas XI*, (mohon lingkari
pilihan jawaban).

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjar, 11 Juni 2024

Siswa



Raisya Rizqiana

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *GAME RPG*
MATERI TERMOKIMIA KELAS XI**

Nama : Melviana Alkhanaza
Asal Sekolah : ~~XI MIPA 2~~ MAN 3 Banjar
Kelas : XI MIPA 2
Petunjuk Pengisian

1. Jawablah angket ini sejujurnya karena tujuan pengisian angket ini adalah:
 - a. Ingin mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
 - b. Berilah tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.
2. Dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Ya : jika setuju dengan pernyataan yang diberikan
 - b. Tidak : jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan
3. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan, saran, dan kritik dapat dituliskan pada kolom "saran" yang tersedia.
4. Terimakasih atas kerjasamanya.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Navigasi pada <i>game</i> memberikan manfaat kepada saya untuk memilih menu.	✓	
2.	Tampilan dari navigasi jelas, tombolnya tidak terlalu banyak, mudah diingat dan konsisten pada semua tampilan.	✓	
3.	Teks pada <i>game</i> bisa terbaca dengan baik.	✓	
4.	Ukuran huruf pada <i>game</i> proporsional.	✓	
5.	Warna dan jenis huruf pada <i>game</i> sudah sesuai.	✓	
6.	Kalimat-kalimat yang ada di dalam <i>game</i> jelas dan mudah dimengerti.	✓	
7.	Penggunaan bahasa di dalam <i>game</i> sangat komunikatif.	✓	
8.	Tampilan yang tersaji pada <i>game</i> sudah sesuai dengan selera saya pada umumnya.	✓	
9.	Musik pada media pembelajaran <i>game</i> sudah sesuai.	✓	
10.	Animasi pada <i>game</i> menarik dan bisa sebagai selingan belajar.	✓	
11.	Kualitas desain secara keseluruhan pada <i>game</i> menarik perhatian saya pada umumnya.	✓	
12.	Potongan-potongan kecil gambar yang mewakili suatu objek pada setiap tampilan, seperti batu, pohon, sungai dan tampilan (<i>Tilesel</i>) yang ada pada media pembelajaran <i>game</i> sesuai dengan selera saya.		✓
13.	Alur cerita pada <i>game</i> menarik.	✓	
14.	Media pembelajaran <i>game</i> membuka kesempatan untuk belajar secara mandiri.	✓	
15.	Media pembelajaran <i>game</i> fleksibel untuk dimainkan.	✓	
16.	Media pembelajaran <i>game</i> memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran yang sudah ada.	✓	
17.	Media pembelajaran <i>game</i> mampu menarik perhatian saya untuk mempelajari kimia.	✓	
18.	Media pembelajaran <i>game</i> membuat belajar kimia materi termokimia menjadi lebih menyenangkan.	✓	
19.	Media pembelajaran <i>game</i> memudahkan saya untuk mempelajari materi termokimia	✓	
20.	Materi-materi kimia yang ada di dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman saya.	✓	
21.	Soal-soal latihan dalam <i>game</i> dikonsep dengan interaktif dan menarik	✓	
22.	Tingkatan kesukaran soal kimia di dalam media pembelajaran bervariasi.	✓	
23.	Soal kimia di dalam media pembelajaran dicontohkan dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.	✓	

Komentar, kritik, dan saran mengenai *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI.

Untuk jalan dan air nya bisa dipertimbangkan lagi, kadang tertukar jati yang mana jalan dan air, dan tolong seimbangkan kondisi stats tiap char sesuai role, jangan sampai support jadi dps, dan dps jadi support, itu saja saran saya, terimakasih

Kesimpulan penilaian secara umum tentang *Game RPG* Materi Termokimia Kelas XI, (mohon lingkari pilihan jawaban).

- 1: Layak digunakan tanpa revisi
- 2: Layak digunakan dengan revisi kecil
- 3: Layak digunakan dengan revisi besar
- 4: Belum dapat digunakan

Banjar, 11 Juni 2024
Siswa



Lampiran 19: Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi

BUKU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : HAFIZ FIRDAUS

NIM : 190101090645

PROGRAM STUDI : TADRIS KIMIA

TANGGAL SURAT PENETAPAN : 16 DESEMBER 2022

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

TANGGAL SEMINAR PROPOSAL: 05 JANUARI 2023

DOSEN PEMBIMBING : KHAIRIATUL MUNA, S.Pd., M.Pd.

JUDUL SKRIPSI :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME RPG* MATERI
TERMOKIMIA KELAS XI DI MAN 3 BANJAR



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
TAHUN 2023M/1444H

**PETUNJUK PENGISIAN
BUKU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**



1. Buku ini harus selalu dibawa setiap konsultasi dengan pembimbing
2. Setiap konsultasi, mahasiswa mencatat hasil konsultasi pada buku ini, kemudian ditandatangani oleh pembimbing.
3. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi dilampirkan sebagai salah satu persyaratan untuk pendaftaran ujian skripsi
4. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi ini harus diserahkan ke program studi bersamaan dengan pengumpulan berkas lain sebagai syarat kelulusan mahasiswa.









LEMBAR KONSULTASI


REKAPITULASI KEGIATAN KONSULTASI



No.	Tanggal	Bab/Bagian
1	28 Juli 2023	Pergantian Judul Proposal
2	28 September 2023	Pergantian Judul Proposal
3	27 Oktober 2023	Instrumen Validasi
4	1 November 2023	Instrumen Validasi
5	22 November 2023	Instrumen Validasi
6	28 Juni 2024	Bab I dan Bab III
7	16 Juli 2024	Bab I dan Bab III
8	20 November 2024	Bab IV - Bab V
9	9 Desember 2024	Daftar Pustaka
10	11 Desember 2024	Bab I - Lampiran

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1.	28/2023 /06	- Proposal telah disetujui	
2.	28/2023 /05	- Penandatanganan surat persetujuan perubahan judul - Media game RPG sudah bagus, tinggal dipikirkan siapa yang akan menjadi validatornya. Pastikan orang yang memang ahli tentang game	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
3	27/10/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan instrumen yang diperlukan untuk penelitian - Instrumen yang dibutuhkan meliputi lembar validasi materi, lembar validasi media dan angket respon siswa. 	
4	1/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan instrumen validasi soal dan lembar validasi angket respon siswa. - Lembar validasi soal dan lembar validasi angket respon siswa bisa dinilai atau diisi oleh validator ahli materi. 	
5	22/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki pertanyaan di luar konteks pada lembar validasi soal. - Instrumen validasi soal memakai skala Guttman. - Silakan menghubungi validator yang bersangkutan untuk segera melakukan validasi 	
6	28/10/2024	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki typo dan sesuaikan dengan format penulisan skripsi yang berlaku <p>Metode penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki typo dan sesuaikan dengan format penulisan skripsi yang berlaku terutama pada bagian penulisan tabel 	
7	16/07/2024	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan beberapa referensi penggunaan game RPG pada materi kimia. <p>Definisi Operasional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan narasi pembuka di setiap judul dan sub-judul - Perjelas definisi game RPG yang dikembangkannya 	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
D.		<p>- game seperti apa yang ingin dibuat.</p> <p>Signifikansi Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertimbangan untuk menyesuaikan manfaat teoritis dan praktis dengan Sasaran yang akan dikemukakan di Bab V. <p>Metode Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki cara penulisan kutipan. - Pastikan evaluasi pada setiap langkah model ADDIE yang telah dilakukan dibahas dalam pembahasan. - Cari referensi pada penelitian terdahulu untuk menentukan pendekatan apa yang lebih baik dalam penelitian ini. Apakah kuantitatif, kualitatif, atau gabungan dari keduanya (Mix Method). - Tambahkan narasi pengantar di bawah sub-judul. <p>Setting Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perjelas apakah penulisan jadwal penelitian dimulai dari setelah sempro atau setelah judul. <p>Subjek dan Objek Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketahui apa yang menjadi alasan peneliti untuk menggunakan istilah subjek dan objek. <p>Data dan Sumber Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertimbangkan apakah data penunjang benar-benar diperlukan atau tidak. - Perbaiki penggunaan istilah untuk penyebutan sumber data, bergantung pada pendekatan yang digunakan. - Perbaiki beberapa susunan kalimat yang tidak sesuai SPK. 	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
8	20/09/2021	<p>- Kalau bisa Perluas jenis dokumentasi, apa saja yang digunakan dalam penelitian ini selain foto</p> <p>Teknik Analisis Data:</p> <p>- Perjenis yang mana saja yang termasuk data kualitatif dan data kuantitatif pada Penelitian ini.</p> <p>Pengetikan:</p> <p>- Sesuaikan format penomoran dengan pedoman karya tulis ilmiah yang berlaku.</p> <p>- Judul tiap bab maupun subbab diketik tebal</p> <p>Hasil Pengembangan:</p> <p>- Paparkan data di awal, secara terpisah dengan pembahasan. Harus ada sub judul khusus untuk memaparkan data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik.</p> <p>Kesimpulan:</p> <p>- Ubah kata "Persentase" dengan "Validitas"</p> <p>Saran:</p> <p>- Menambahkan (selain android) untuk menghindari ambiguitas/salah pengertian.</p> <p>- Menambahkan saran bagi peneliti, agar sesuai dengan signifikansi penelitian.</p> <p>Referensi:</p> <p>Menggunakan penelitian-penelitian dosen Prodi Tadris Kimia UIN Antasari Banjarnegara sebagai referensi.</p>	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
9	09/12/2024	<ul style="list-style-type: none">- Lengkapi daftar pustaka- Diminta menemui pembimbing pada Rabu, 11-12-2024	
10	11/12/2024	<ul style="list-style-type: none">- Lembar yg kosong pada skripsi tolong diperbaiki- Kata : Bahasa Inggris, cetak mntg- Konsistensi penyusunan refal	

Lampiran 20: Produk Akhir Pengembangan

Masuk ke-link berikut untuk mengakses produk.

bit.ly/Thermoventure (*Offline*)

bit.ly/ThermoventureOnline (*Online*)

Atau *scan code QR* berikut:



Lampiran 21: Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Uji Coba Produk oleh Peserta Didik



Gambar 2. Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Gambar 3. Peserta Didik Memainkan *Game RPG* Materi Termokimia Melalui Laptop

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama Lengkap : Hafiz Firdaus
NIM : 190101090645
Tempat dan Tanggal Lahir : Tumbang Samba, 21 September 2000
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Desa Pemurus, Kecamatan Aluh-Aluh, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan 70655
Nomor HP : 085391866258
Alamat Email : firdaush639@gmail.com
Pengalaman Organisasi : 1. HMJ Tadris Kimia Periode 2021/2022
2. HMJ Tadris Kimia Periode 2022/2023
Prestasi Akademik : -
Prestasi Nonakademik : -
Daftar Karya Ilmiah : -

Banjar, 13 Desember 2024



Penulis