

# LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Riset



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
BIRO SKRIPSI

Jl. A. Yani 1 Pabelan Kartasura Surakarta 57102, Telp. 0271-717417 Pes. 130,131, 197, Website: <http://fkip.ums.ac.id>

Nomor : 990/A.6-III/FKIP/X/2021

Surakarta, 4 Oktober 2021

Lamp : -

Hal : Surat Izin Riset

Kepada : Yth. Kepala Sekolah  
SMP Negeri 1 Sragen  
Di Sragen

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Putri Hanifah Amalia S  
NIM : A710170042  
Program Studi : Pend. Teknik Informatika  
Fakultas : FKIP UMS

Akan mengadakan riset guna penyusunan skripsi dengan judul:

*Game Edukasi Pengenalan Hardware Komputer Sebagai Media Pembelajaran*

Mohon bantuan agar mahasiswa tersebut dapat diijinkan dalam pencarian data riset di  
wilayah/tempat Bapak/Ibu.

Atas kerjasama dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan I



Mamiy Halwat Hikmat, Ph. D.  
NIND: 0613066801



Lampiran 2 Hasil Pengujian Black Box

ANGKET UJI BLACK BOX

Nama Responden : AMANDA

No	Item	Kasus dan Hasil Uji		Berfungsi (Ya/Tidak)
		Skenario	Hasil	
<b>Menu Utama</b>				
1	Menu Materi	Tap button mulai	Menampilkan materi hardware dan software	YA
2	Menu Quiz	Tap button Quiz	Menampilkan soal soal	YA
3	Menu Tentang	Tap button tentang	Menampilkan Profil pembuat media	YA
4	Menu keluar	Tap button keluar	Keluar dari media	YA
5	Tampilan Suara	Tap button suara	Suara bisa on dan off	YA
<b>Layout Materi</b>				
6	Hardware	Tap button hardware	Terdapat materi hardware. Pengertian dan macam-macam hardware serta gambar	YA
7	Software	Tap button Software	Terdapat materi software. Pengertian dan macam-macam software serta gambar	YA
8	Video	Tap button video	Penjelasan tentang materi hardware dan software	YA
9	Kembali (Panah ke kiri)	Tap button kembali	Kembali ke menu awal	YA
<b>Layout Quiz</b>				

ANGKET UJI BLACK BOX

Nama Responden : *Mrs*

No	Item	Kasus dan Hasil Uji		Berfungsi (Ya/Tidak)
		Skenario	Hasil	
<b>Menu Utama</b>				
1	Menu Materi	Tap button mulai	Menampilkan materi hardware dan software	Ya
2.	Menu Quiz	Tap button Quiz	Menampilkan soal soal	Ya
3	Menu Tentang	Tap button tentang	Menampilkan Profil pembuat media	Ya
4	Menu keluar	Tap button keluar	Keluar dari media	Ya
5	Tampilan Suara	Tap button suara	Suara bisa on dan off	Ya
<b>Layout Materi</b>				
6	Hardware	Tap button hardware	Terdapat materi hardware. Pengertian dan macam-macam hardware serta gambar	Ya
7	Software	Tap button Software	Terdapat materi software. Pengertian dan macam-macam software serta gambar	Ya
8	Video	Tap button video	Penjelasan tentang materi hardware dan software	Ya
9	Kembali (Panah ke kiri)	Tap button kembali	Kembali ke menu awal	Ya
<b>Layout Quiz</b>				

ANGKET UJI BLACK BOX

Nama Responden : MOVA NDUCA

No	Item	Kasus dan Hasil Uji		Berfungsi (Ya/Tidak)
		Skenario	Hasil	
<b>Menu Utama</b>				
1	Menu Materi	Tap button mulai	Menampilkan materi hardware dan software	Ya
2	Menu Quiz	Tap button Quiz	Menampilkan soal soal	Ya
3	Menu Tentang	Tap button tentang	Menampilkan Profil pembuat media	Ya
4	Menu keluar	Tap button keluar	Keluar dari media	Ya
5	Tampilan Suara	Tap button suara	Suara bisa on dan off	Ya
<b>Layout Materi</b>				
6	Hardware	Tap button hardware	Terdapat materi hardware. Pengertian dan macam-macam hardware serta gambar	Ya
7	Software	Tap button Software	Terdapat materi software. Pengertian dan macam-macam software serta gambar	Ya
8	Video	Tap button video	Penjelasan tentang materi hardware dan software	Ya
9	Kembali (Panah ke kiri)	Tap button kembali	Kembali ke menu awal	Ya
<b>Layout Quiz</b>				

### Lampiran 3 Hasil Angket Ahli Media

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPUTER DASAR UNTUK  
SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
(Oleh Ahli Media)**

Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran : TIK  
Validator : Arif Setiawan, S.Kom, M.Eng

**Pentunjuk Pengisian :**

1. Mohon bapak/ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai, dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
2. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria Penilaian :  
0 : Sangat Kurang  
1 : Kurang  
2 : Cukup  
3 : Baik  
4 : Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor					Ket.
		0	1	2	3	4	
<b>A.</b>	<b>Aspek Efisiensi</b>					✓	
1.	Alur kerja media mudah di pahami					✓	
2.	Media mudah di gunakan dalam pengoprasianya					✓	
3.	Materi pelajaran daam media mudah di pahami					✓	
<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>						
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓	
2.	Konsistensi fitur-fitur di dalam media					✓	
3.	Bahasa mudah di pahami oleh siswa					✓	

4.	Tampilan desain yang menarik					✓	
5.	Ketepatan memilih dan komposisi warna				✓		
6.	Kejelasan teks dalam media				✓		
7.	Peletakan menu-menu dalam media sudah tepat				✓		
<b>C. Aspek Kualitas</b>							
1.	Media tidak membosankan					✓	
2.	Keseluruhan program tersaji secara sistematis					✓	
3.	Audio (suara) sangat tepat dan jelas				✓		
4.	Media pembelajaran memiliki visual (layout design, typography, warna) yang menarik				✓		
5.	Layout ikon navigasi sudah sesuai dengan materi					✓	
<b>D. Aspek Perangkat Lunak</b>							
1.	Media dapat berjalan dengan lancar					✓	
2.	Dapat diinstal/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada					✓	
3.	Media dapat di manfaatkan kembali untuk mengembangkan media yang lain				✓		

**Saran / komentar :**

1. Referensi jika menggunakan aset orang lain
2. Materi dipenuhi seluruh layar
3. Font size dari soal terlalu kecil

**Kesimpulan :**

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(Mohon dilingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Surakarta, 3 Februari 2022  
Validator,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized letter 'A' followed by a vertical stroke and a horizontal line.

(Arif Setiawan, S.Kom, M.Eng)



## Lampiran 4 Hasil Angket Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN METODE TILAWATI BERBASIS  
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS MAMBACA AL-QURAN  
UNTUK ANAK TPA  
(Oleh Ahli Materi)**

Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran : TIK  
Validator : Tri Setyowahyuni, S.Pd

**Pentunjuk Pengisian :**

1. Mohon bapak/ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai, dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
2. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.
3. Kriteria Penilaian :  
0 : Sangat Kurang  
1 : Kurang  
2 : Cukup  
3 : Baik  
4 : Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor					Ket.
		0	1	2	3	4	
<b>A. Aspek Pembelajaran</b>							
1.	Relevan materi dengan kompetensi inti dan dasar ( KI KD)					✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					✓	
3.	Kejelasan uraian materi					✓	
4.	Kecukupan pemberian latihan					✓	
5.	Kejelasan penggunaan bahasa					✓	
<b>B. Aspek Isi</b>							
1.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓	
2.	Kejelasan penyajian materi					✓	
3.	Sistematik penyajian materi				✓		

4.	Kemudahan memahami kalimat pada teks					✓	
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓	
6.	Suara dan sound yang disajikan mendukung materi					✓	

**Saran / komentar :**

Aplikasinya sudah bagus, membuat anak-anak lebih bersemangat untuk lebih tau lagi tentang materi yang diajarkan.

**Kesimpulan :**

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.  
(Mohon dilingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Surakarta, 8 Februari 2022  
Validator,



(Tri Setyowahyuni, S.Pd)

Lampiran 5 Hasil Angket siswa kelas kontrol

ANGKET PENILAIAN TES SISWA

Nama : *Rokya Arif Pradana*

No	Aspek Penilaian	Nilai	Score
1	Memahami perangkat keras dan perangkat lunak	B	15
2	Menunjukkan perangkat keras	B	15
3	Menunjukkan perangkat lunak	B	15
4	Mengklasifikasikan perangkat keras	C	10
5	Mengklasifikasikan perangkat lunak	C	10
	Jumlah		65

Keterangan :

A = 20 (Sangat Baik)

B = 15 (Baik)

C = 10 (Cukup Baik)

D = 5 (Kurang Baik)

ANGKET PENILAIAN TES SISWA

Nama : Mubronoel Dofa Mahardika

No	Aspek Penilaian	Nilai	Score
1	Memahami perangkat keras dan perangkat lunak	B	15
2	Menunjukkan perangkat keras	b	15
3	Menunjukkan perangkat lunak	b	15
4	Mengklasifikasikan perangkat keras	c	10
5	Mengklasifikasikan perangkat lunak	B	15
	Jumlah		70

Keterangan :

A = 20 (Sangat Baik)

B = 15 (Baik)

C = 10 (Cukup Baik)

D = 5 (Kurang Baik)

ANGKET PENILAIAN TES SISWA

Nama: Gisela Azahara

No	Aspek Penilaian	Nilai	Score
1	Memahami perangkat keras dan perangkat lunak	C	10
2	Menunjukkan perangkat keras	B	15
3	Menunjukkan perangkat lunak	B	15
4	Mengklasifikasikan perangkat keras	B	15
5	Mengklasifikasikan perangkat lunak	C	10
Jumlah			65

Keterangan :

A = 20 (Sangat Baik)

B = 15 (Baik)

C = 10 (Cukup Baik)

D = 5 (Kurang Baik)

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



