

No	Pernyataan	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Kejelasan Petunjuk penggunaan media	4	3	D
2	Pencapaian yang dituju dari permainan	3	3	D
3	Buku panduan mudah untuk dioperasikan.	4	3	D
4	Kejelasan dalam aturan permainan	4	3	D
5	Materi yang diberikan sesuai dengan subjek	4	4	D
6	Materi yang diberikan sesuai dengan kondisi dilapangan melalui angket instrumen yang disebarkan	4	4	D
7	Permainan dapat memberikan motivasi dan stimulus.	3	3	D
8	Kejelasan relevansi bahasa yang digunakan	4	3	D
9	Fungsi gambar dan materi menambah minat serta motivasi belajar siswa	3	3	D
10	Materi sesuai dengan karakter siswa yang memili Self Confidence rendah	4	4	D

No	Pernyataan	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Pemakaian warna setiap komponen senada	4	4	D
2	Pemilihan warna membantu dalam memahami konsep permainan	3	4	D
3	Buku panduan menggunakan huruf yang sesuai	4	4	D
4	Karakter yang tertulis dibuku panduan terlihat atau jelas	4	4	D
5	Buku panduan menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan PUBEI	4	3	D
6	Buku panduan Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak bermakna ganda	3	4	D
7	Deskripsi produk pada buku panduan jelas	4	3	D
8	Kualitas gambar mempermudah penggunaan permainan	4	4	D
9	Permainan bersifat interaktif	4	3	D
10	Aturan permainan jelas dan runtut	3	4	D
11	Penggunaan ukuran objek yang proposional	3	4	D
12	Kesesuaian tampilan gambar dan tugas perkembangan.	3	3	D
13	Warna yang beragam membuat daya tarik bagi pemain	3	3	D
14	Kemenarikan media yang digunakan	3	3	D
15	Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media permainan	4	4	D
16	Penggunaan barcode mempermudah pemain dan guru	4	4	D
17	Penggunaan barcode pada media permainan membuat permainan lebih sederhana	3	3	D
18	Barcode bisa diganti indikator atau ditambah sesuai keinginan	4	4	D

19	Membuat permainan menjadi lebih rapi dan tidak berantakan	4	4	D
20	Vidio membantu pemain memahami tujuan permainan	4	4	D
21	Penataan audio visual video yang membuat motivasi percaya diri meningkat.	3	4	D