

## INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI

“Pengembangan Game Edukasi mata pelajaran Informatika Siswa Kelas VIII.

Dengan materi *Cyberbullying* untuk Kelas VIII di SMPN 1 Prambon”

Nama : Aprilia Damayanti, S.Pd  
NIP : 19950404 2023 21 2034  
Jabatan : Guru Informatika  
Instansi : SMPN 1 Prambon

### A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon bapak/ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Tuliskan masukan untuk materi pembelajaran guna pengembangan lebih lanjut pada kolom yang disediakan

### B. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian materi, yakni :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

### C. Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Ketercapaian Tujuan Pembelajaran						
1	Materi dalam media dirancang untuk mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan					✓
2	Isi materi dalam media disusun untuk mendukung aktivitas belajar					✓

Kualitas Isi Materi					
3	Materi mengarah pada capaian pembelajaran yang ditargetkan				✓
4	Isi materi disampaikan dengan bahasa yang langsung ke inti topik			✓	
5	Materi disajikan secara terstruktur dari mudah ke sulit				✓
6	Materi mencakup poin-poin penting dari topik yang dibahas				✓
Kesesuaian dengan Tingkat Kemampuan Siswa					
7	Materi dibatasi agar sejalan dengan cara belajar peserta didik				✓
8	Materi disusun dalam ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peserta didik				✓
Tata Bahasa					
9	Bahasa digunakan secara langsung tanpa kalimat berbelit				✓
10	Tata urutan penyampaian materi memudahkan siswa mengikuti dari awal hingga akhir				✓
11	Bahasa dalam media mengikuti PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).			✓	
12	Tingkat kerumitan materi disusun sejalan dengan kemampuan berpikir siswa SMP			✓	
Memberikan Bantuan Belajar					
13	Materi dalam media mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar				✓
14	Penilaian disusun untuk mengukur pemahaman siswa secara bertahap				✓
Evaluasi dan Keterukuran					
16	Kisi-kisi soal sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓
17	Evaluasi (PG & essay) mengukur seluruh ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).			✓	

18	Soal-soal disusun sesuai tingkat kognitif yang tepat.				✓	
----	---	--	--	--	---	--

**Kritik dan Saran :**

Mengembangkan fitur rekap hasil permainan sehingga guru dapat memantau pencapaian belajar peserta didik secara menyeluruh.

**Kesimpulan :**

Berdasarkan penilaian diatas, maka materi ini dinyatakan :

- ①. Layak digunakan dalam pembelajaran, tanpa revisi
2. Layak digunakan dalam pembelajaran, dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran

\*) mohon untuk melingkari salah satu

$$p = \frac{85}{90} \times 100\% = 94\%$$

Sidoarjo, 8 Januari 2026

Ahli Materi



Aprilia Damayanti, S.Pd

NIP. 19950404 2023212034