

Angket Kelayakan Game Edukasi Cyberbullying untuk Ahli Media

“Pengembangan Game Edukasi mata pelajaran Informatika Siswa Kelas VIII.

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

1. Nama Lengkap: *Alhobar Wiguna*

2. Institusi/Perusahaan: *UMSIDA*

3. Bidang Keahlian:

☐ Desain Grafis

☐ Animasi

☒ Pengembangan Game

☒ Media Pembelajaran

☐ Lainnya: _____

4. Pengalaman (Tahun):

☐ < 5 tahun

☒ 5-10 tahun

☐ > 10 tahun

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
Aspek Tampilan Visual						
1	Tampilan visual game menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII					✓
2	Pemilihan warna, font, dan ikon nyaman dilihat					✓
3	Desain karakter dan objek dalam game proporsional dan konsisten					✓
4	Tata letak (layout) antarmuka tersusun rapi dan tidak membingungkan					✓
5	Animasi dan efek visual mendukung proses pembelajaran					✓
Aspek Navigasi dan Interaktivitas						
6	Menu dan tombol mudah dipahami oleh pengguna				✓	
7	Navigasi antar menu berjalan dengan baik					✓
8	Interaksi pengguna (klik, gerak, dialog) berjalan responsif					✓
9	Game memberikan umpan balik (feedback) yang jelas kepada pengguna					✓
10	Kontrol permainan mudah digunakan pada perangkat yang didukung					✓
Aspek Teknis dan Fungsional						
11	Mekanisme kontrol (tombol, navigasi) intuitif dan responsif.					✓
12	Waktu loading game tergolong cepat dan stabil					✓

13	Game kompatibel dengan perangkat yang digunakan (PC/HP)					✓
14	Audio (musik, suara, efek) berfungsi dengan baik					✓
15	Kualitas grafis sesuai dengan spesifikasi pengguna					✓
Aspek Kesesuaian Media dengan Pembelajaran						
16	Media mendukung penyampaian materi cyberbullying				✓	
17	Media membantu siswa memahami dampak dan solusi cyberbullying				✓	
18	Media mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran					✓
19	Media sesuai dengan karakteristik pembelajaran Informatika					✓
20	Media layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran di kelas					✓
Aspek Kepraktisan dan Daya Tarik						
21	Media mudah digunakan oleh siswa tanpa pendampingan intensif					✓
22	Media dapat digunakan berulang kali tanpa menimbulkan kebosanan					✓
23	Media memiliki daya tarik tinggi bagi siswa					✓
24	Media relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					✓
25	Media berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa					✓

Kritik dan Saran :

1. Media sudah bagus dan ~~sewa~~ siap pakai
2. Media sudah sesuai dgn siswa SMP

Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian diatas, maka Game ini dinyatakan :

1. [☒] Sangat Layak (dengan perbaikan minor)
2. [☐] Layak (dengan perbaikan signifikan)
3. [☐] Tidak Layak (perlu pengembangan ulang)

*) mohon untuk memberi tanda centang pada salah satu nomer

Sidoarjo, 6 Januari 2026

Ahli Media



Akbar Wiguna, S.Pd, M.Pd

NIDN.18178

$$p = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$
$$p = \frac{122}{125} \times 100\% = 97,6\%$$