1. Pengujian kuisioner

Pengujian dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri 02 Gonilan dengan cara mendemokan *game* secara langsaung di depan kelas. Setelah mendemokan *game* didepan kelas, guru dan siswa diminta mencoba *game* secara langsung kemudian diberikan kuisioner untuk menilai *game* yang telah dicoba. Jumlah responden berjumlah 30 siswa dan 1 guru kelas III. Hasil pengujian kuisioner dapat dilihat pada tabel4 dan 5.

Data yang didapat dari kuisioner dihitung dengan menggunakan rumus persamaan 1.

. . . . . (1)

Nilai maksimal didapatkan dengan melakukan perhitungan menggunakan persamaan 2.

. . . . . (2)

Pada penelitian ini jumlah responden adalah 31 orang, oleh karena itu nilai maksimal adalah 151, didapat dari 31 x 5.

Tabel 4. Hasil kuisioner guru dan siswa kelas III

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jumlah jawaban | | | | | | | | |
| No | Pertanyaan | SS(5) | S(4) | N(3) | TS(2) | STS(1) | Total nilai | Persentase |
| 1 | P1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | P2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | P3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | P4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | P5 |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | P6 |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | P7 |  |  |  |  |  |  |  |
| Nilai rata-rata persentase | | | | | | | |  |

Berdasarkan tabel 4 diatas bla bla . . .

1. PENUTUP