

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyanto, Suarna, N. and Purnamasari, A.I. (2022) "GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA," *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), pp. 117–126.
- Alhasan, Khaled and Alhasan, Khawla (2023) "Emerging Technologies in Learning," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(19), pp. 32–46.
- Ariani, D. *et al.* (2025) "Urgensi Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Komputasional Bertema Biologi bagi Siswa Madrasah Aliyah Urgency of Developing Biology-Themed Computational Thinking Skills Test Instruments for Madrasah Aliyah Students," *JURNAL JEUMPA : Jurnal Pendidikan Sains dan Biologi*, 11(2), pp. 337–348. Available at: <https://doi.org/10.33059/jj.v11i2.10831>.
- Asrori, T., Isyuniandri, D. and Imron, M. (2025) "Model Konseptual Value-Driven Procedural Content Generation (PCG) untuk Pengembangan Game Edukasi Karakter," *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Manajemen (JATIM)*, 6(2), pp. 49–57.
- Azhar, F., Agustyaningrum, N. and Franita, Y. (2026) "Development of Geoarcala Roblox Game Integrating Ethnomathematics of Magelang Temples to Enhance Critical Thinking Ability," *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 14(2), pp. 535–554.
- Bahtiar, A.R. and Gustalika, M.A. (2022) "Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia," 6, pp. 491–499. Available at: <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3510>.
- Eltomi, S.A. and Mottaleb, R.S. (2024) "Video game development on Roblox platform using Lua programming language," *Gharyan Journal of Technology, High Institute of Science & Technology Gharian*, (10), pp. 97–122.
- Gui, Y. *et al.* (2023) "Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning : a meta - analytic review," *International Journal of STEM Education* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>.
- Inatti, J. (2022) "VIRTUAALIMAAILMAN LUONTI TILAAJALLE," *OULUN AMMATTIKORKEAKOULU* [Preprint].
- Indraswati, D. *et al.* (2020) "CRITICAL THINKING DAN PROBLEM SOLVING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENJAWAB TANTANGAN," *SOSIAL HORIZON : Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), pp. 12–28.
- Kurniawati, R., Haifaturrahmah and Nursina, S. (2025) "PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, p. 25.

- Latip, A. *et al.* (2024) "IMPLEMENTASI DAN IMPLIKASI MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN: A SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW," *Paedagoria : Jurnal Kajian, Pendidikan dan Pengembangan Kependidikan*, 6356, pp. 255–262.
- Lestari, D.T., Ciptaningtyas, A.W. and Hendratarto, H. (2026) "PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI EDUKATIF BERBASIS CANVA PADA TEMA MENJELAJAHI BUMI DAN ANTARIKSA," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, pp. 20–31.
- Liando, Y., Sihotang, T. and Kuswanto, H. (2025) "Effects Problem Solving Skills in School Learning : Systematic Literature Review," *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH AND REVIEW*, 8, pp. 70–79.
- Okpatrioka (2023) "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *DHARMA ACAARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Rachmad, T. *et al.* (2026) "Analisis Usabilitas Pada Website Perpustakaan Universitas Mulia Menggunakan System Usability Scale," 3(1), pp. 219–227.
- Rahmi, N., Putra, M.J.A. and Alim, J.A. (2022) "PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022 PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS V TEMA VIII DI SEKOLAH DASAR DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC IN ENVIRONMENTALISM SUBJECT MATTER OF THEME III AT CLASS V OF ELEMENTARY SCHOOL PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022 11, pp. 1712–1725.
- Romadhan, M.F.A. *et al.* (2025) "PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING (PJBL) DALAM PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PEMBUATAN GAME OBBY BERBASIS ROBLOX STUDIO UNTUK PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING (PJBL)," *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(12).
- Saleh, M. *et al.* (2026) "Meningkatkan Ketrampilan Pemecahan Masalah Mahasiswa Melalui Penggunaan Simulasi dan Game Edukasi pada Matematika dan IPA," *Indo Green Journal*, 4, pp. 128–135.
- Saputra, W.A., Putra, R.E. and Sundahry (2026) "Pengembangan media smart box untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan pembagian pada mapel matematika kelas ii," *J2PM (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), pp. 404–414.
- Saputro, A.K. *et al.* (2025) "Rancang Bangun Alat Monitoring dan Kontrol Kualitas Air Pada Budidaya Udang Vaname," 07(02), pp. 18–25.
- Suria, O. (2024) "A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform," *Journal of Information System and Informatics*, 6(2), pp. 992–1007. Available at: <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i2.750>.

- Ulumudin, F.N. and Sujatmiko, B. (2023) “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI RUNNING MAZE PEMROGRAMAN DASAR Febr Nur Ulumudin Bambang Sujatmiko,” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8.
- Wardani, S.S., Susanti, R.D. and Taufik, M. (2022) “Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving,” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i>.
- Weng, T. (2022) “Enhancing Problem-Solving Ability through a Puzzle-Type Logical Thinking Game,” *HIndawi, Scientific Programming*, 2022. Available at: <https://doi.org/10.1155/2022/7481798>.
- Wp, D.A., Herdiansah, A. and Nanda, I. (2024) “Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle,” *Reputasi : Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2).
- Yolal, O. (2022) “Roblox Studio ile Mühendislik Eğitimi İçin Deneyim Geliştirme Experience Development of Roblox Studio for Engineering Education,” *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies*, 6(1), pp. 51–57. Available at: <https://doi.org/10.36287/ijmsit.6.1.51>.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1. Instrumen Validasi Ahli Game Design

ANGKET VALIDASI AHLI GAME DESIGN

PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ALGORITMA LOGIKA PADA ROBLOX UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING DENGAN MODEL ADDIE

Nama Expert: _____

Bidang Keahlian: _____

Tanggal Validasi: _____

INSTRUKSI:

Berikut adalah aspek-aspek game dari sisi konten/materi pembelajaran.

Mohon nilai setiap item dengan skala 1-5:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No.	Item	1	2	3	4	5	Catatan
1.	Desain visual game (warna, elemen) menarik dan sesuai untuk target audience (mahasiswa 18-25)						
2.	Game mudah digunakan (user-friendly), interface intuitif						
3.	Interaksi dengan puzzle elements (click/tap) jelas dan responsif						

4.	Game flow (loading → tutorial → gameplay → completion) smooth dan logical						
5.	Feedback visual dan audio (untuk correct/incorrect action) clear dan helpful						
6.	Game accessible di berbagai devices (desktop, tablet, mobile) dengan UI yang readable						
7.	Game runs smooth tanpa lag atau technical issues						
8.	Overall, game ini engaging dan layak untuk pembelajaran mahasiswa 18-25 tahun						

I. MASUKAN & SARAN

Apa kekurangan utama dari sisi media/design?

.....

Apa saja yang perlu diperbaiki?

.....

II. KESIMPULAN

Game ini	[..]	SANGAT BAIK	siap diproduksi
	[..]	BAIK	revisi kecil
	[..]	CUKUP	(dengan revisi signifikan)
		PERLU	(perbaikan besar)

Bengkulu, Agustus 2026
 Validasi Ahli Game Design

(.....)

NIDN.

Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Algoritma Logika

ANGKET VALIDASI AHLI ALGORITMA LOGIKA PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ALGORITMA LOGIKA PADA ROBLOX UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING DENGAN MODEL ADDIE

Nama Expert: _____

Bidang Keahlian: _____

Tanggal Validasi: _____

INSTRUKSI:

Berikut adalah aspek-aspek game dari sisi konten/materi pembelajaran.

Mohon nilai setiap item dengan skala 1-5:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

I. ASPEK KOMPETENSI & PEMBELAJARAN							
No.	Item	1	2	3	4	5	Catatan
1.	Konten game sesuai dengan tujuan (melatih problem solving)						
2.	Konten game mencakup ketiga konsep algoritma (sequential logic, pattern recognition, conditional logic)						
3.	Tingkat kesulitan konten sesuai dengan target audience (mahasiswa 18-25 tahun)						

4.	Konten mengajarkan problem solving skills secara implisit (tidak explicit)						
5.	Progression konten dari mudah ke sulit terstruktur dengan baik						
6.	Konten puzzle mendorong computational thinking tanpa menyadari belajar koding.						
II. ASPEK PEMBELAJARAN IMPLISIT							
7.	Konsep sequential logic direpresentasikan dengan akurat melalui puzzle mechanics						
8.	Konsep pattern recognition direpresentasikan dengan akurat						
9.	Konsep conditional logic (if-else) direpresentasikan dengan akurat						
10.	Materi pembelajaran tidak mengandung kesalahan konsep						
11.	Analogi dan representasi visual sesuai dengan teori pembelajaran						

12.	Narasi cerita pada setiap level (misalnya tema sistem diretas, kerusakan data, dan sistem terkunci) mendukung penyampaian konsep materi secara jelas dan tepat						
-----	--	--	--	--	--	--	--

III. MASUKAN & SARAN

Apa kekurangan konten game dari sisi materi?

.....

Apa yang perlu ditambahkan atau diperbaiki?

.....

Saran umum untuk perbaikan konten:

.....

IV. KESIMPULAN

Game ini [..] LAYAK diproduksi

 [..] LAYAK dengan revisi

 [..] TIDAK LAYAK (perlu perbaikan signifikan)

Bengkulu, Agustus 2026
Validasi Ahli Algoritma Logika

(.....)

NIDN.

Lampiran 3. Instrumen Pre-Test

PRE-TEST : PROBLEM SOLVING SKILLS
PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ALGORITMA LOGIKA PADA ROBLOX UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING
DENGAN MODEL ADDIE

Nama : _____
NPM : _____
Tanggal : _____

INSTRUKSI :

- Jawab semua pertanyaan sesuai kemampuan Anda saat ini
- Tidak ada jawaban "benar" atau "salah" - ini mengukur level awal
- Kerja secara individual
- Waktu: 30 menit

I. Sequential Logic

1. Sebuah sistem hanya dapat diaktifkan jika dua tombol ditekan sesuai urutan yang telah ditentukan:

Tombol A terlebih dahulu, baru Tombol B.

Jika seseorang menekan Tombol B terlebih dahulu, apa yang akan terjadi pada sistem tersebut?

- A) Sistem tetap aktif seperti biasa
- B) Sistem tidak akan aktif karena urutan yang diberikan salah

- C) Sistem akan aktif secara otomatis
- D) Sistem akan meminta tombol baru

2. Dalam sebuah ruangan terdapat beberapa tombol dengan warna berbeda, namun hanya dua tombol tertentu yang berfungsi sebagai bagian dari mekanisme kunci.

Untuk membuka kunci tersebut, seseorang harus terlebih dahulu mengenali tombol yang tepat, kemudian menekannya sesuai urutan yang benar.

Langkah pertama yang paling tepat dilakukan adalah . . .

- A) Menekan seluruh tombol secara bersamaan
- B) Mengidentifikasi tombol mana yang relevan sebelum menentukan urutannya
- C) Menekan tombol secara acak hingga berhasil
- D) Mengabaikan tombol dan mencari jalan lain

3. Dalam proses penyelamatan sebuah data digital, terdapat empat tahapan yang harus dilakukan :

memindai (scan), mengekstrak (extract), mengenkripsi (encrypt), dan mencadangkan (backup).

Agar proses penyelamatan data berjalan dengan benar, urutan tahapan yang paling logis adalah . . .

- A) Backup → Encrypt → Extract → Scan
- B) Extract → Scan → Backup → Encrypt
- C) Scan → Extract → Encrypt → Backup
- D) Encrypt → Backup → Scan → Extract

II. PATTERN RECOGNITION

4. Terdapat delapan buah lingkaran yang tersusun membentuk suatu pola tertentu di sepanjang sebuah garis, namun satu lingkaran di posisi terakhir tidak ada. Untuk melengkapi pola tersebut dengan benar, hal pertama yang perlu dilakukan adalah . . .
 - A) Mengisi posisi kosong dengan bentuk apa saja yang tersedia
 - B) Mengamati pola susunan yang sudah ada untuk menentukan elemen yang sesuai
 - C) Membiarkan posisi tersebut kosong karena tidak berpengaruh
 - D) Mengganti seluruh susunan dengan pola baru
5. Sebuah pola visual disusun berdasarkan dua warna berbeda yang saling melengkapi pada tiap bagian. Ketika satu bagian dari pola tersebut hilang, penyelesaian yang paling tepat adalah . . .
 - A) Memilih satu warna yang paling disukai untuk mengisi bagian kosong
 - B) Mengisi bagian kosong dengan warna acak
 - C) Menghapus bagian yang hilang agar pola terlihat lebih sederhana
 - D) Menentukan kombinasi warna berdasarkan pola gabungan yang sudah terbentuk sebelumnya

6. Sebuah susunan pola terdiri atas dua jenis bentuk berbeda, yaitu lingkaran dan segitiga, yang disusun dalam satu kesatuan pola.

Salah satu bagian yang hilang berada tepat di tengah kelompok bentuk segitiga. Langkah paling tepat untuk melengkapi bagian tersebut adalah . . .

- A) Mengambil sembarang bentuk yang tersedia
- B) Mengisi bagian tersebut dengan bentuk lingkaran karena lebih mudah
- C) Mengenali jenis bentuk yang sesuai dengan kelompoknya, lalu menyesuaikan posisi peletakannya
- D) Mengabaikan posisi karena bentuk bisa diletakkan di mana saja

7. Sebuah sistem data mengalami kerusakan sehingga beberapa bagian data hilang dan perlu diaktifkan kembali satu per satu.

Salah satu data yang hilang di bagian akhir memiliki bentuk yang berbeda dari data-data sebelumnya. Agar sistem dapat berfungsi kembali secara utuh, urutan tindakan yang paling tepat adalah . . .

- A) Langsung mengaktifkan seluruh data tanpa melengkapi bagian yang hilang
- B) Melengkapi data yang hilang sesuai bentuknya terlebih dahulu, baru mengaktifkan data tersebut
- C) Mengaktifkan data secara acak tanpa memperhatikan bentuknya
- D) Mengabaikan data yang hilang dan melanjutkan ke data lain

III. CONDITIONAL LOGIC

8. Sebuah sistem memiliki dua tombol berwarna hijau dan merah.

Jika tombol hijau ditekan, sistem akan berjalan dengan sukses. Namun jika tombol merah yang ditekan, sistem akan mengalami error.

Jika seseorang ingin sistem berjalan dengan sukses, tombol yang harus ditekan adalah . . .

- A) Tombol hijau, sesuai dengan kondisi yang telah ditentukan
- B) Tombol merah, karena lebih mencolok
- C) Kedua tombol sekaligus
- D) Tidak menekan tombol apapun

9. Terdapat dua pintu dengan keterangan :

pintu hijau berarti "akses diperbolehkan"

pintu merah berarti "akses dibatasi".

Selain itu, terdapat indikator lampu tambahan yang menyala secara bergantian untuk membantu menentukan pintu mana yang harus dipilih. Untuk menentukan pintu yang benar, langkah paling tepat adalah . . .

- A) Memilih pintu hijau tanpa memperhatikan indikator lampu
- B) Mengamati indikator lampu terlebih dahulu, lalu mencocokkannya dengan keterangan pintu yang sesuai
- C) Memilih pintu berdasarkan warna yang paling disukai
- D) Membuka kedua pintu secara bersamaan

10. Sebuah pintu hanya dapat terbuka jika enam tombol yang tersedia ditekan sesuai aturan tertentu, yaitu :

Seluruh tombol dengan urutan ganjil harus ditekan terlebih dahulu, baru kemudian diikuti oleh tombol dengan urutan genap.

Jika seseorang menekan tombol nomor 2 sebelum tombol nomor 1 dan 3, apa yang akan terjadi?

- A) Pintu tetap terbuka karena urutan tidak berpengaruh
- B) Pintu akan terbuka lebih cepat
- C) Sistem akan mengulang otomatis tanpa kesalahan
- D) Pintu tidak akan terbuka karena aturan kategori urutan (ganjil-genap) dilanggar

Lampiran 4. Instrumen Post-Test

POST-TEST : PROBLEM SOLVING SKILLS

PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ALGORITMA LOGIKA PADA ROBLOX UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING DENGAN MODEL ADDIE

Nama : _____
NPM : _____
Tanggal : _____

INSTRUKSI :

- Jawab semua pertanyaan sesuai kemampuan Anda saat ini
- Tidak ada jawaban "benar" atau "salah" - ini mengukur level awal
- Kerja secara individual
- Waktu: 30 menit

I. Sequential Logic

1. Sebuah mesin hanya dapat dinyalakan apabila dua sakelar dioperasikan sesuai urutan yang ditentukan :

Sakelar 1 lebih dulu, kemudian Sakelar 2.

Jika seseorang mengoperasikan Sakelar 2 terlebih dahulu, apa yang akan terjadi?

- A) Mesin tetap menyala normal
- B) Mesin tidak akan menyala karena urutan yang dilakukan keliru

C) Mesin menyala secara otomatis

D) Mesin akan meminta sakelar baru

2. Sebuah brankas memiliki beberapa tuas dengan bentuk berbeda, tetapi hanya dua tuas tertentu yang menjadi bagian dari mekanisme pembuka. Untuk membuka brankas, seseorang harus lebih dulu mengenali tuas yang tepat, baru menariknya sesuai urutan yang benar. Langkah pertama yang paling tepat adalah . . .

A) Menarik seluruh tuas secara bersamaan

B) Mengenali tuas yang relevan sebelum menentukan urutannya

C) Menarik tuas secara acak hingga berhasil

D) Mengabaikan tuas dan mencari cara lain

3. Dalam proses membuat secangkir kopi menggunakan mesin kopi otomatis, terdapat empat tahapan yang harus dilakukan :

mengisi air (fill water), memasukkan bubuk kopi (add coffee), menyalakan mesin (turn on), dan menuangkan ke cangkir (pour).

Agar proses pembuatan kopi berjalan dengan benar, urutan tahapan yang paling logis adalah . . .

A) Pour → Turn On → Add Coffee → Fill Water

B) Fill Water → Add Coffee → Turn On → Pour

C) Add Coffee → Fill Water → Pour → Turn On

D) Turn On → Pour → Fill Water → Add Coffee

II. PATTERN RECOGNITION

4. Terdapat delapan buah kotak yang tersusun membentuk suatu pola tertentu di sepanjang sebuah garis, namun satu kotak di posisi tengah tidak ada. Untuk melengkapi pola tersebut dengan benar, hal pertama yang perlu dilakukan adalah . . .
 - A) Mengisi posisi kosong dengan bentuk apa saja yang tersedia
 - B) Mengamati pola susunan yang sudah ada untuk menentukan elemen yang sesuai
 - C) Membiarkan posisi tersebut kosong karena tidak berpengaruh
 - D) Mengganti seluruh susunan dengan pola baru

5. Sebuah pola visual disusun berdasarkan dua tekstur berbeda yang saling melengkapi pada tiap bagian. Ketika satu bagian dari pola tersebut hilang, penyelesaian yang paling tepat adalah . . .
 - A) Memilih satu tekstur yang paling disukai untuk mengisi bagian kosong
 - B) Menentukan kombinasi tekstur berdasarkan pola gabungan yang sudah terbentuk sebelumnya
 - C) Menghapus bagian yang hilang agar pola terlihat lebih sederhana
 - D) Mengisi bagian kosong dengan tekstur acak

6. Sebuah susunan pola terdiri atas dua jenis bentuk berbeda, yaitu lingkaran dan segitiga, yang disusun dalam satu kesatuan pola. Salah satu bagian yang hilang berada tepat di tengah kelompok bentuk segitiga. Langkah paling tepat untuk melengkapi bagian tersebut adalah . . .

- A) Mengambil sembarang bentuk yang tersedia
 - B) Mengisi bagian tersebut dengan bentuk lingkaran karena lebih mudah
 - C) Mengenali jenis bentuk yang sesuai dengan kelompoknya, lalu menyesuaikan posisi peletakannya
 - D) Mengabaikan posisi karena bentuk bisa diletakkan di mana saja
7. Sebuah rangkaian pipa air mengalami kebocoran sehingga beberapa sambungan pipa terlepas dan perlu dipasang kembali satu per satu. Salah satu sambungan yang terlepas di bagian akhir memiliki bentuk ujung pipa yang berbeda dari sambungan-sambungan sebelumnya. Agar rangkaian pipa dapat berfungsi kembali secara utuh, urutan tindakan yang paling tepat adalah . . .
- A) Langsung memasang seluruh sambungan tanpa memeriksa bentuk ujung pipanya
 - B) Mengabaikan sambungan yang terlepas dan melanjutkan ke sambungan lain
 - C) Memasang sambungan secara acak tanpa memperhatikan bentuknya
 - D) Melengkapi ujung pipa yang sesuai bentuknya terlebih dahulu, baru memasang sambungan tersebut

III. CONDITIONAL LOGIC

8. Kondisi :
- Sebuah mesin cuci memiliki dua tombol berwarna biru dan kuning.

Jika tombol biru ditekan, mesin akan mulai mencuci dengan normal. Namun jika tombol kuning yang ditekan, mesin akan berhenti dan menampilkan peringatan.

Jika seseorang ingin mesin mencuci dengan normal, tombol yang harus ditekan adalah . . .

- A) Tombol kuning, karena lebih mencolok
- B) Kedua tombol sekaligus
- C) Tidak menekan tombol apapun
- D) Tombol biru, sesuai dengan kondisi yang telah ditentukan

9. Di sebuah gedung parkir, terdapat dua jalur dengan keterangan :

jalur biru berarti "tersedia" dan jalur kuning berarti "penuh".

Selain itu, terdapat lampu indikator tambahan yang menyala secara bergantian untuk membantu menentukan jalur mana yang harus dipilih. Untuk menentukan jalur yang benar, langkah paling tepat adalah . . .

- A) Mengamati lampu indikator terlebih dahulu, lalu mencocokkannya dengan keterangan jalur yang sesuai
- B) Melalui kedua jalur secara bersamaan
- C) Memilih jalur berdasarkan yang paling disukai
- D) Memilih jalur biru tanpa memperhatikan lampu indikator

10. Sebuah loker hanya dapat terbuka jika delapan tombol yang tersedia ditekan sesuai aturan tertentu, yaitu :

seluruh tombol dengan urutan genap harus ditekan terlebih dahulu, baru kemudian diikuti oleh tombol dengan urutan ganjil.

Jika seseorang menekan tombol nomor 1 sebelum tombol nomor 2 dan 4, apa yang akan terjadi?

- A) Loker tetap terbuka karena urutan tidak berpengaruh
- B) Loker tidak akan terbuka karena aturan kategori urutan (genap-ganjil) dilanggar
- C) Loker akan terbuka lebih cepat
- D) Sistem akan mengulang otomatis tanpa kesalahan

Lampiran 5. Instrumen System Usability Scale

KUISIONER SYSTEM USABILITY SCALE GAME : NALAR.EXE PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ALGORITMA LOGIKA PADA ROBLOX UNTUK MELATIH PROBLEM SOLVING DENGAN MODEL ADDIE

Username Roblox : _____

INSTRUKSI :

Berikut adalah 10 pernyataan tentang game yang baru anda mainkan. Mohon berikan pendapat Anda dengan skala :

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

TIDAK ADA JAWABAN YANG "BENAR" ATAU "SALAH" - berikan pendapat jujur Anda!

No.	Item	1	2	3	4	5	Catatan
1.	Saya merasa game ini rumit untuk dimainkan.						
2.	Saya merasa game ini mudah untuk dimainkan.						
3.	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk bisa menggunakan game ini						

4.	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan game ini.						
5.	Saya merasa fitur-fitur dalam game ini berjalan dengan baik/sesuai						
6.	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam game ini						
7.	Saya merasa sebagian besar pengguna akan dapat mempelajari game ini dengan cepat						
8.	Saya merasa game ini membingungkan untuk dimainkan						
9.	Saya merasa percaya diri dalam memainkan game ini						
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan game ini dengan baik						

Saran untuk game Nalar.exe :
