

LEMBAR HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH: Hak CIPTA

Judul Hak Cipta : ME GAMES
 Jumlah Pembuat karya : 2 orang
 Nama Penulis : Siti Kumariah, Syifa Siti Aulia
 Status Pengusul : ~~Pengusul Tunggal/Pengusul pertama/Pengusul ke .2~~ /penulis korespodensi ****
 Identitas Hak Cipta : a. Jenis: Buku Refrensi
 b. Nomer Pendaftaran: EC00202112302
 c. Nomer Pencatatan : 000239141
 d. Tahun terbit, tempat terbit : 13 Desember 2020, Jakarta
 e. Penerbit/organizer : LPP UAD
 f. Alamat web Hak Cipta : <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/search?type=copyright&keyword=EC00202112302&page=1>

Kategori HaKI/paten : Patent Granted
 (beri V pada kategori yang tepat) Pendaftaran paten
 Hak Cipta

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen yang dinilai	Nilai Maksimal hak Cipta		Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional <input type="checkbox"/>	Nasional <input type="checkbox"/>	
a. Kelengkapan unsur isi hak cipta (10%)		1,5	1
b. Ruang lingkup dan kedalaman (30%)		4,5	2,5
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)		4,5	3
d. Kelengkapan unsur dan kualitas (30%)		4,5	4
Total = (100%)		15	
Nilai Pengusul (Penulis Pertama)			10,5

<p>Komentar Peer Review</p>	<p>1. Tentang kelengkapan dan kesesuaian unsur isi : Aplikasi ini cukup menarik sebagai bagian/sarana belajar PPKn, sudah cukup lengkap, namun perlu ditingkatkan lagi.</p> <p>2. Tentang ruang lingkup & kedalaman : Aplikasi ini membahas tentang pendidikan multikultural, namun belum mendalam.</p> <p>3. Kecukupan dan kemutakhiran data serta metodologi : Karya yang memperoleh HKI ini cukup mutakhir karena berbasis android, perlu peningkatan antarmuka aplikasinya.</p> <p>4. Kelengkapan unsur kualitas : Untuk seorang pemula cukup bagus, aplikasi ini memberikan edukasi pendidikan multikultural.</p> <p>5. Indikasi plagiasi : Tidak ada unsur plagiasi, karena telah memperoleh HKI.</p> <p>6. Kesesuaian bidang ilmu : Tema yang diusung adalah pendidikan multikultural, bagian esensial dari bidang ilmu pendidikan kewarganegaraan,</p>
------------------------------------	--

Yogyakarta, 6 Juli 2021

Reviewer 2



Nama Suyato, M. Pd.

NIP/NIY 196706161994031002

Bidang Ilmu PPKn

Jabatan Akademik Lektor Kepala

Unit Kerja Jurusan PKnH Fakultas Ilmu Sosial UNY

*dinilai oleh dua Reviewer secara terpisah

** coret yang tidak perlu

*** nasional/ terindeks di DOAJ, CABi, Copernicus

LEMBAR HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH: Hak CIPTA

Judul Hak Cipta : ME GAMES
 Jumlah Pembuat karya : 2 orang
 Nama Penulis : Siti Kumariah, Syifa Siti Aulia
 Status Pengusul : Pengusul Tunggal/Pengusul pertama/Pengusul ke /penulis korespodensi ****
 Identitas Hak Cipta : a. Jenis: Buku Refrensi
 b. Nomer Pendaftaran: EC00202112302
 c. Nomer Pencatatan : 000239141
 d. Tahun terbit, tempat terbit : 13 Desember 2020, Jakarta
 e. Penerbit/organizer : LPP UAD
 f. Alamat web Hak Cipta : <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/search?type=copyright&keyword=EC00202112302&page=1>

Kategori HaKI/paten : Patent Granted
 (beri V pada kategori yang tepat) Pendaftaran paten
 Hak Cipta

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen yang dinilai	Nilai Maksimal hak Cipta		Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional <input type="checkbox"/>	Nasional <input type="checkbox"/>	
a. Kelengkapan unsur isi hak cipta (10%)		1,5	1
b. Ruang lingkup dan kedalaman (30%)		4,5	3
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)		4,5	3
d. Kelengkapan unsur dan kualitas (30%)		4,5	3
Total = (100%)		15	
Nilai Pengusul (Penulis Pertama)			10

<p>Komentar Peer Review</p>	<p>1. Tentang kelengkapan dan kesesuaian unsur isi : Tampilan permainan yang di HKI kan cukup sederhana, namun demikian usaha yang luar biasa kolaborasi dosen dan mahasiswanya.</p> <p>2. Tentang ruang lingkup & kedalaman : dalam permainan kali ini peneliti menggunakan jumlah pemain dua kelompok sehingga memilih angka dua. Dalam ME GAMES ini juga didalamnya telah dimasukkan pertanyaan seputar pendidikan multikultural yang telah dibuat oleh peneliti</p> <p>3. Kecukupan dan kemutakhiran data serta metodologi : Ide dan Pencapaian yang luar biasa dengan menghasilkan game untuk android.</p> <p>4. Kelengkapan unsur kualitas : Kualitas belum sempurna, namun dimaklumi karena termasuk pemula dan bukan dari jurusan TIK</p> <p>5. Indikasi plagiasi : Tidak ada indikasi plagiasi</p> <p>6. Kesesuaian bidang ilmu : Game ini sesuai dengan bidang ilmu PKn yakni pendidikan multikultural.</p>
------------------------------------	---

Yogyakarta, 30 Juni 2021

Reviewer 1



Nama Dr. Mukhamad Murdiono,
M.Pd.

NIP/NIY 197806302003121002

Bidang Ilmu PPKn

Jabatan Akademik Lektor Kepala

Unit Kerja Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial UNY

*dinilai oleh dua Reviewer secara terpisah

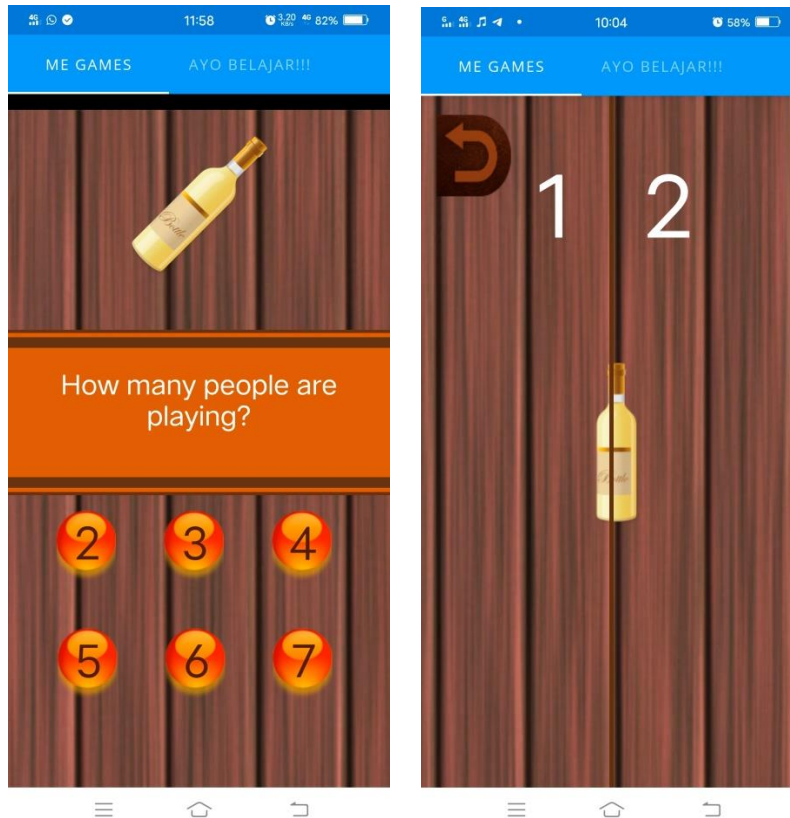
** coret yang tidak perlu

*** nasional/ terindeks di DOAJ, CABi, Copernicus

Tampilan dan Proses Pembuatan ME GAMES

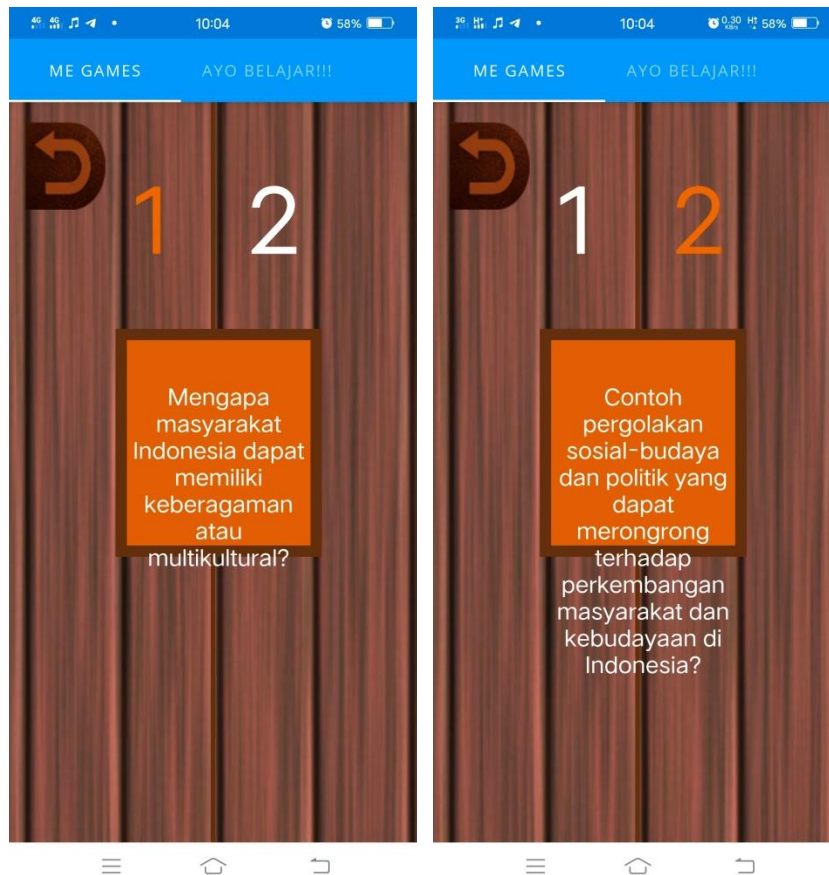
A. Tampilan

1. Tampilan awal *game* ini memuat kolom yang harus di-*klik* oleh pemain. Akan ada kotak dialog untuk menentukan berapa banyak orang dalam bermain. Cukup klik angka sesuai dengan jumlah kelompok ataupun peserta *game* kemudian akan muncul gambar botol yang siap diputar. Tampilan awal game-nya tampak pada Gambar 1.1



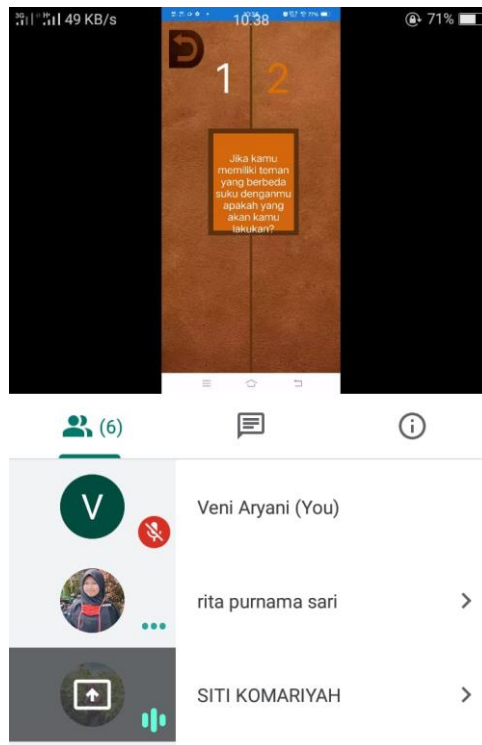
Gambar 1.1 Tampilan awal dalam Aplikasi ME GAMES

2. Setelah pemain memulai dengan meng-*klik* angka jumlah pemain dan botol sudah muncul, maka langkah selanjutnya adalah memutar botol tersebut. Botol akan berputar dan berhenti sendiri pada angka satu atau dua atau sesuai dengan jumlah angka yang dipilih sebelumnya. Dalam permainan kali ini peneliti menggunakan jumlah pemain dua kelompok sehingga memilih angka dua. Dalam ME GAMES ini juga didalamnya telah dimasukkan pertanyaan seputar pendidikan multikultural yang telah dibuat oleh peneliti. Seperti yang terlihat pada gambar 1.2 dibawah ini.



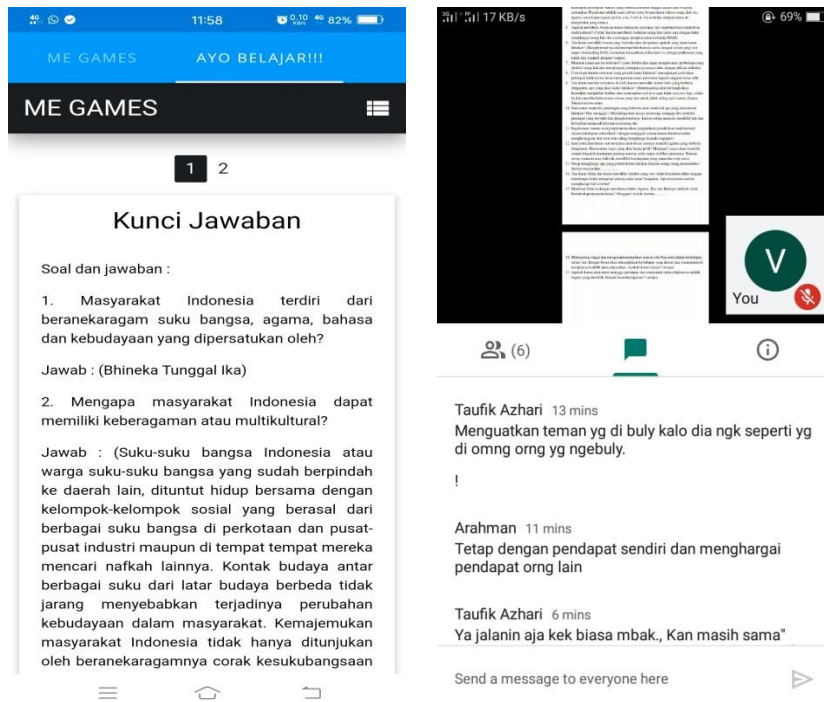
Gambar 1.2 Tampilan setelah pemain memutar botol dalam Aplikasi ME GAMES

3. Tampilan selanjutnya menunjukkan *game* dimulai. Cara memainkan *game* ini guru mengarahkan siswa dengan menjawab pertanyaan yang telah botol tunjukkan sesuai dengan kelompok siswa. Misalkan botol berhenti diangka dua maka perwakilan kelompok dua harus menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan guru memantau dan menentukan apakah jawaban yang siswa ajukan benar atau tidak. Dalam pelaksanaannya *game* ini dapat digunakan bersama aplikasi *Google Meeting* atau dapat juga menggunakan *Zoom Meeting* dimana guru berbagi (*Share Screen*) agar aplikasi ME GAMES dapat dilihat oleh siswa. Untuk durasi bermain disesuaikan dengan target guru artinya tidak ada batasan waktu dari *game* ini. ME GAMES membuat para siswa semakin penasaran dan bersemangat untuk mempelajari pendidikan multikultural. Tampilan *game* ini tampak pada Gambar 1.3.



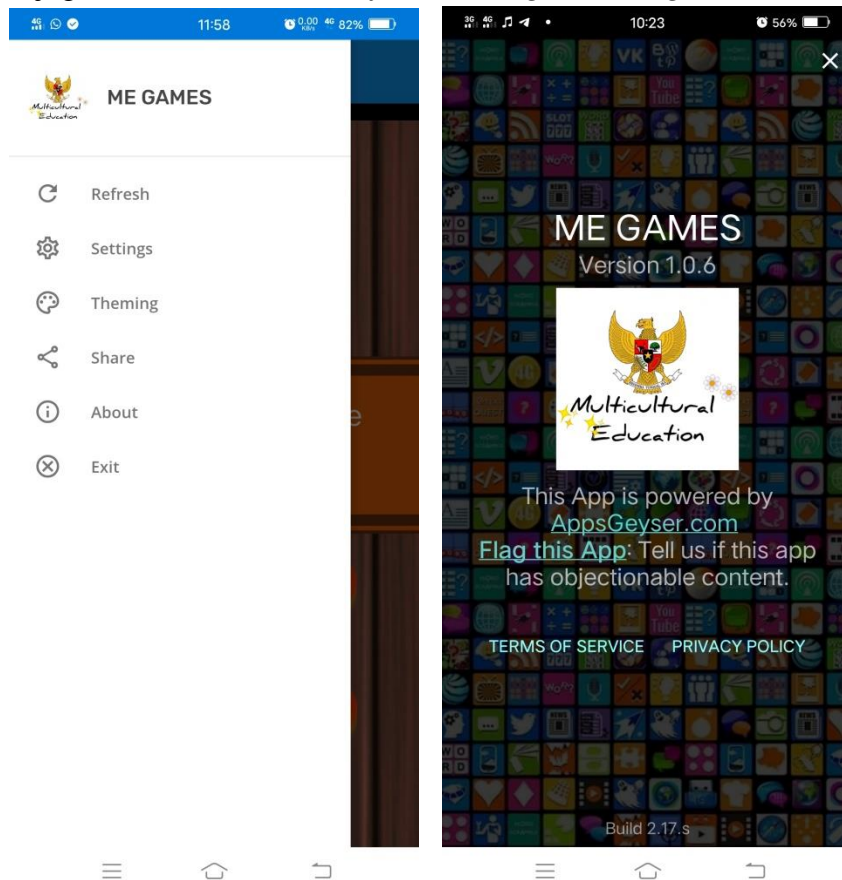
Gambar 1.3 Tampilan proses belajar menggunakan ME GAMES berlangsung

4. Setelah memainkan *game* tersebut, guru akan memberikan penilaian kelompok mana yang banyak menjawab benar dan memenangkan *game* kali ini. Kemudian dilanjutkan dengan membahas materi yang berkaitan dengan pertanyaan yang ada dalam *game* dan mengajak siswa berdiskusi tentang materi tersebut. *Game* ini juga dilengkapi dengan kunci jawaban agar memudahkan proses pembelajaran. Seperti tampak pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Tampilan diskusi dan pembahasan materi bersama siswa pada *Google Meeting*

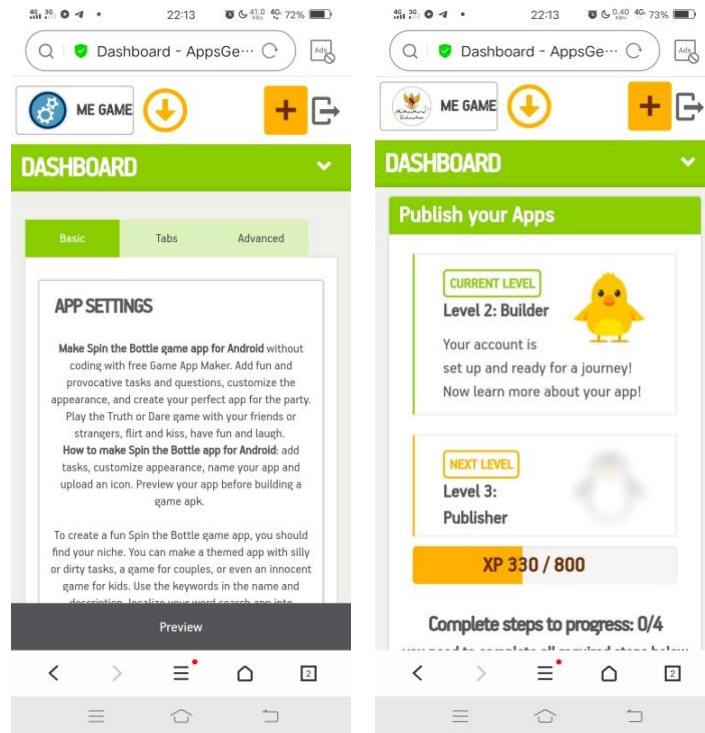
5. ME GAMES juga berisi menu untuk *Refresh, Settings, Theming, Share, About, Exit.*



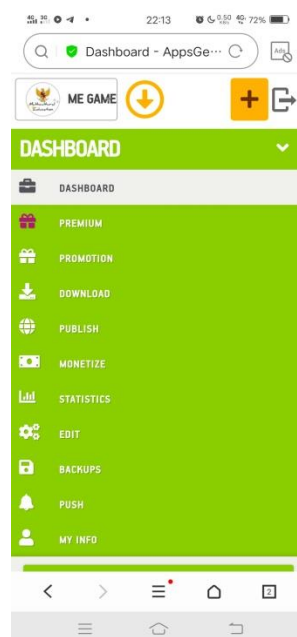
Gambar 1.4 Tampilan *Setting* pada ME GAMES

B. Proses Pembuatan Aplikasi

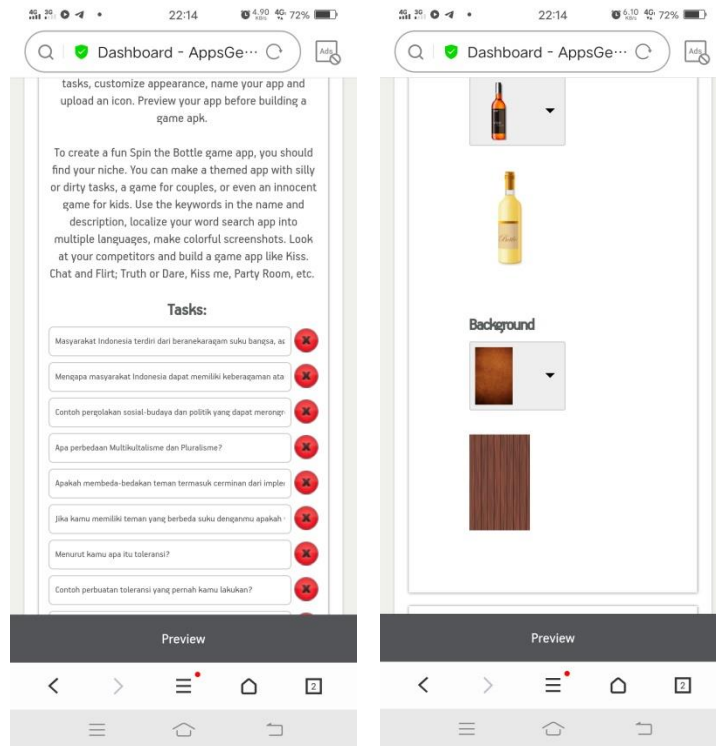
1. Dalam laman AppGeyser.com (sebuah laman internet yang menyediakan berbagai template aplikasi gratis tanpa *coding*). Dalam hal ini tergantung kreativitas pembuat aplikasi dan banyaknya template itu dapat digabungkan mejadi satu *Home* aplikasi. Termasuk pada ME GAMES yang memanfaatkan model aplikasi *Spin the Bottle* dan *Guide*.



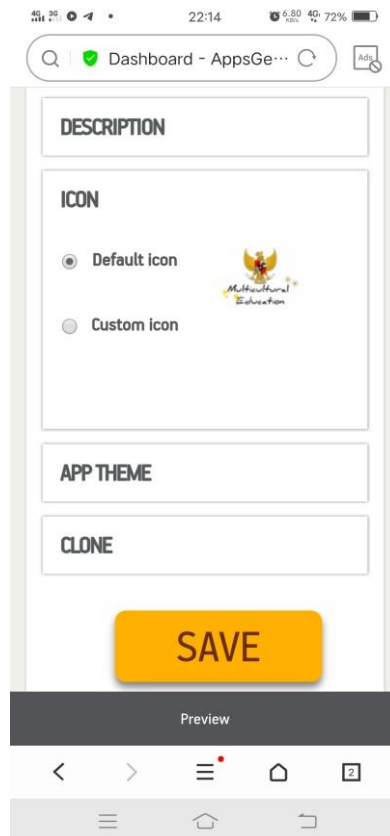
2. a) Setelah masuk ke dalam *Dashboard* template yang dipilih tadi di edit dan dimasukkan komponen-komponen yang diinginkan. Seperti gambar berikut :



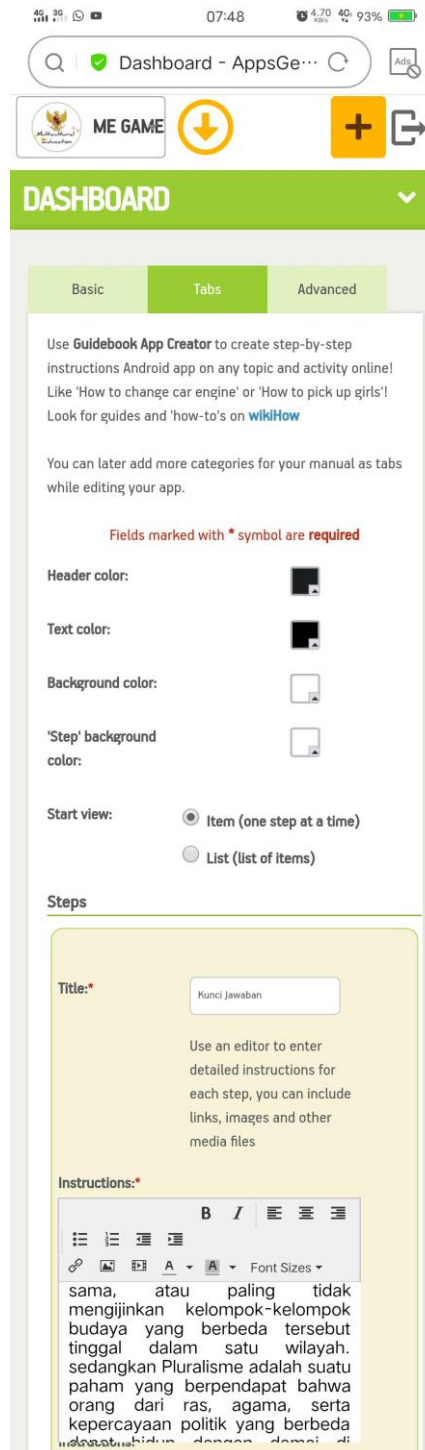
b) Proses memasukkan pertanyaan-pertanyaan dan pemilihan tema pada ME GAMES :



c) Setelah semua selesai klik *Save*.



d) Untuk menambahkan kunci jawaban ME Games,



3. Jika seluruh proses telah selesai maka *Save*, dan aplikasi ME GAMES siap diunduh dan digunakan.

