

LAMPIRAN A

Tabel Hasil Kuesioner Responden Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede

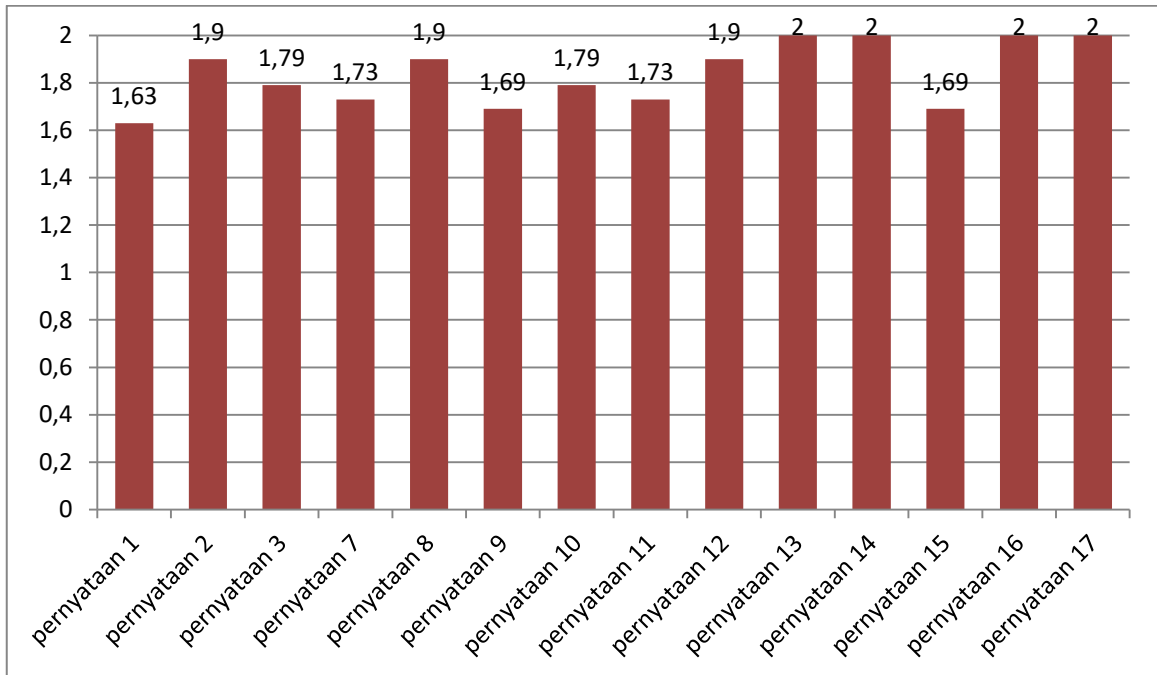
No	Pernyataan	Aspek	Penilaian		Total	Rata-rata
			1 (Tidak)	2 (Ya)		
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim	<i>Learnability</i>	7	12	31	1,63
2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ? (Pernyataan Negatif)		17	2	36	1,90
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami		4	15	34	1,79

No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1	2	3	4	5		
4	Bagaimana cara mengocok dadu ?	<i>Memorability</i>				9	10	86	4,52
5	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?				1	11	7	82	4,31
6	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?					10	9	85	4,47

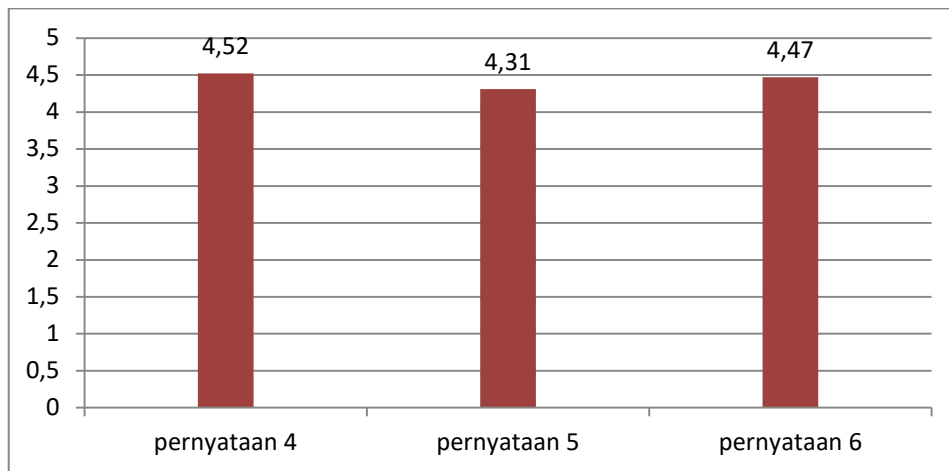
No	Pernyataan	Aspek	Penilaian		Total	Rata-rata
			1 (Tidak)	2 (Ya)		
7	Saya akan memainkan gim sampai selesai	<i>Satisfaction</i>	5	14	33	1,73
8	Saya akan menonton video animasi sampai selesai		2	17	36	1,90

9	Saya suka semua karakter yang ada di gim		5	14	32	1,69
10	Saya suka semua karakter yang ada di animasi		4	15	34	1,79
11	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi		5	14	33	1,73
12	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim		2	17	36	1,90
13	Saya merasa suara video animasi jelas			19	38	2
14	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti			19	38	2
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim		6	13	32	1,69
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas			19	38	2
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca			19	38	2

Dari hasil kuesioner responden siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, maka nilai rata-rata dari semua pernyataan digambarkan kedalam bentuk diagram batang hasil kuesioner. Gambar Diagram Batang Hasil Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngebelgede, menunjukkan diagram batang hasil kuesioner dari siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede.



Gambar Diagram Batang Hasil Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngebelgede 1 aspek *learnability* dan *satisfaction*



Gambar Diagram Batang Hasil Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngebelgede 1 aspek *memorability*

Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil pengujian aspek *learnability*, *memorability*, dan *satisfaction*, kemudian dilakukan analisis terhadap setiap pernyataan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Learnability* (tingkat kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi)

1. Pengguna setuju atau ya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali agar terbiasa menggunakan *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 1.

2. Pengguna tidak setuju dengan pernyataan nomor 2 ketika memainkan *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali.
 3. Pengguna setuju menu dan tombol pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar jelas dan mudah dipahami, berdasarkan pernyataan nomor 3.
- 2) *Memorability* (tingkat kemampuan daya ingat pengguna dalam menggunakan aplikasi)
- a. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara mengocok dadu pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan no 4.
 - b. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara menjawab pertanyaan pilihan ganda pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan no 5.
 - c. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara menjawab pertanyaan isian singkat pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan no 6.
- 3) *Satisfaction* (tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi)
- a. Pengguna setuju akan memainkan gim *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sampai selesai, berdasarkan pernyataan nomor 7.
 - b. Pengguna setuju untuk menonton video animasi sampai selesai pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 8.
 - c. Pengguna setuju atau sangat menyukai semua karakter dalam gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 9.
 - d. Pengguna setuju atau sangat menyukai semua karakter dalam animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 10.
 - e. Pengguna setuju kombinasi warna di animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar membuat bermangat dalam menyimak materi, berdasarkan pernyataan nomor 11.
 - f. Pengguna setuju kombinasi warna di gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar membuat bersemangat untuk memainkan gim, berdasarkan pernyataan 12.

- g. Pengguna setuju suara video animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar terdengar jelas, berdasarkan pernyataan 13.
- h. Pengguna setuju musik dan suara di gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar terdengar jelas, berdasarkan pernyataan 14.
- i. Pengguna setuju huruf yang digunakan dalam soal pertanyaan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar dapat dibaca, berdasarkan pernyataan 14.

Tabel Hasil Kuesioner Responden Ahli Materi

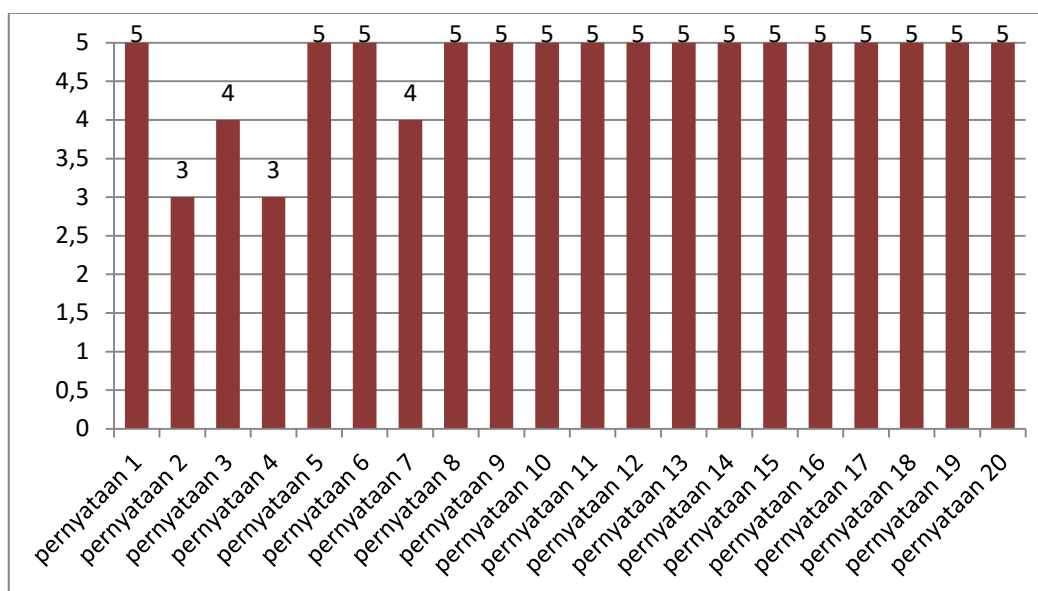
No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1	2	3	4	5		
1	Apakah petunjuk penggunaan cukup jelas	<i>Learnability</i>					1	5	5
2	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2kali untuk menjalankan animasi (Pernyataan Negatif)				1			3	3
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim (Pernyataan Negatif)			1				4	4
4	Saya membutuhkan waktu > 5 menit untuk menjalankan aplikasi				1			3	3
5	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						1	5	5
6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	<i>Memorability</i>					1	5	5
7	Bagaimana cara memainkan gim ?						1	4	4
8	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama						1	5	5

	Islam materi Al-fil yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013							
9	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi Beriman kepada Malaikat-malaikat Allah yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013					1	5	5
10	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi mari berakhlak karimah yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013					1	5	5
11	Saya merasa soal-soal pertanyaan dalam gim sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013					1	5	5
12	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah					1	5	5
13	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah					1	5	5
14	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi mari berakhlak karimah					1	5	5
15	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman siswa tentang materi Al-fil					1	5	5
16	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman siswa tentang materi beriman kepada					1	5	5

Satisfaction

	malaikat-malaikat Allah							
17	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman siswa tentang materi mari berakhlak karimah					1	5	5
18	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi menarik					1	5	5
19	Saya merasa karakter animasi pada materi pengajaran dapat mencuri perhatian anak					1	5	5
20	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal					1	5	5

Dari hasil kuesioner responden ahli materi tentang pendidikan agama Islam Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, maka nilai rata-rata dari semua pernyataan digambarkan kedalam bentuk diagram batang hasil kuesioner. Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Ahli Materi, menunjukkan diagram batang hasil kuesioner dari ahli materi pendidikan agama Islam Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede.



Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Ahli Materi

Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil pengujian aspek *learnability*, *memorability*, dan *satisfaction*, kemudian dilakukan analisis terhadap setiap pernyataan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Learnability* (tingkat kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi)

- a. Pengguna sangat setuju petunjuk penggunaan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar cukup jelas, berdasarkan pernyataan nomor 1.
- b. Pengguna netral ketika menjalankan animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali, berdasarkan pernyataan nomor 2.
- c. Pengguna tidak setuju dengan pernyataan nomor 3 yang membutuhkan waktu > 2 kali untuk menjalankan gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.
- d. Pengguna netral dengan pernyataan nomor 4 yang membutuhkan waktu > 5 menit untuk menjalankan aplikasi *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.
- e. Pengguna sangat setuju tombol dan menu pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar jelas dan mudah dipahami, berdasarkan pernyataan nomor 5.

2) *Memorability* (tingkat kemampuan daya ingat pengguna dalam menggunakan aplikasi)

- a. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara mengocok dadu pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan nomor 6.
- b. Pengguna setuju atau mengingat cara menjawab pertanyaan pilihan ganda pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan nomor 7.

3) *Satisfaction* (tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi)

- a. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 8 materi pelajaran animasi Al-fil yang disampaikan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013.
- b. Pengguna sangat setuju materi pelajaran animasi tentang Beriman kepada Malaikat-malaikat Allah pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013, berdasarkan pernyataan nomor 9.
- c. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 10 materi animasi pelajaran mari berakhlak karimah yang disampaikan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013.
- d. Pengguna sangat setuju soal-soal pertanyaan dalam gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013 berdasarkan pernyataan nomor 11.

- e. Pengguna sangat setuju untuk menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi Al-fil pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar berdasarkan pernyataan nomor 12.
- f. Pengguna sangat setuju untuk menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi beriman kepada Malaikat-malaikat Allah pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 13.
- g. Pengguna sangat setuju untuk menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi mari berakhlak karimah pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 14.
- h. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 15 untuk menggunakan gim dalam melatih pemahaman siswa pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar tentang materi Al-fil.
- i. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 16 untuk menggunakan gim dalam melatih pemahaman siswa pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar tentang materi Beriman kepada malaikat-malaikat Allah
- j. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 17 untuk menggunakan gim dalam melatih pemahaman siswa pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar tentang materi mari berakhlak karimah.
- k. Pengguna sangat setuju kombinasi warna video animasi menarik pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 18.
- l. Pengguna sangat setuju karakter animasi dalam materi pengajaran *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar dapat mencuri perhatian anak (siswa), berdasarkan pernyataan nomor 19.
- m. Pengguna sangat setuju kombinasi warna dalam gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar dapat menarik perhatian anak (siswa) dalam menjawab soal pertanyaan, berdasarkan pernyataan nomor 20.

4) Komentar dan saran

- a. Aplikasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sudah bagus, menarik dan mudah digunakan. Untuk pengembangan kedepan diharapkan materinya ditambah atau bisa mencakup materi satu semester.

Kemudian hasil evaluasi aplikasi diberikan kepada Guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, hasil kuesioner dapat dilihat pada

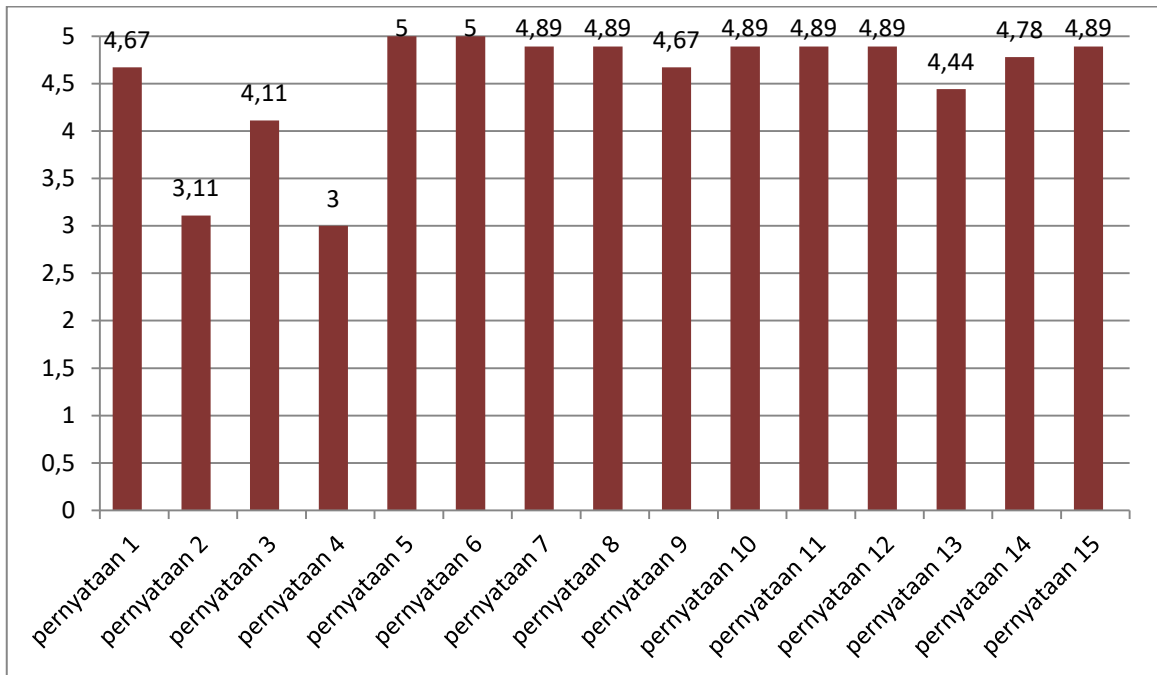
Hasil Kuesioner Responden Guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede

No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1	2	3	4	5		
1	Apakah petunjuk penggunaan cukup jelas	<i>Learnability</i>				3	6	42	4,67
2	Saya membutuhkan waktu sebanyak >3 kali untuk menjalankan animasi (Pernyataan Negatif)			2	3	3		28	3,22
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >3 kali untuk menjalankan gim (Pernyataan Negatif)		1	8				16	4,11
4	Saya membutuhkan waktu > 10 menit untuk menjalankan aplikasi				9			27	3
5	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						9	45	5
6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	<i>Memorability</i>					9	45	5
7	Bagaimana cara memainkan gim ?					1	8	44	4,89
8	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					1	8	44	4,89
9	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar					3	6	42	4,67

10	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.	<i>Satisfaction</i>				1	8	44	4,89
11	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa					1	8	44	4,89
12	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal					1	8	44	4,89
13	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami					5	4	40	4,44
14	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas					2	7	43	4,78
15	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar					1	8	44	4,89

Dari hasil kuesioner responden Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, maka nilai rata-rata dari semua pernyataan digambarkan kedalam bentuk diagram batang hasil kuesioner. Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, menunjukkan diagram batang hasil kuesioner dari ahli materi pendidikan agama Islam Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede.

Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede



Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil pengujian aspek *learnability*, *memorability*, dan *satisfaction*, kemudian dilakukan analisis terhadap setiap pernyataan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Learnability* (tingkat kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi)

- a. Pengguna sangat setuju petunjuk penggunaan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar cukup jelas, berdasarkan pernyataan nomor 1.
- b. Pengguna netral ketika menjalankan animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar membutuhkan waktu sebanyak > 3 kali, berdasarkan pernyataan nomor 2.
- c. Pengguna sangat tidak setuju dengan pernyataan nomor 3 yang membutuhkan waktu > 3 kali untuk menjalankan gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.
- d. Pengguna netral dengan pernyataan nomor 4 yang membutuhkan waktu > 10 menit untuk menjalankan aplikasi *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.

- e. Pengguna sangat setuju tombol dan menu pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar jelas dan mudah dipahami, berdasarkan pernyataan nomor 5.
- 2) *Memorability* (tingkat kemampuan daya ingat pengguna dalam menggunakan aplikasi)
- a. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara mengocok dadu pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan nomor 6.
 - b. Pengguna sangat setuju atau sangat mengingat cara menjawab pertanyaan pilihan ganda pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pertanyaan nomor 7.
- 3) *Satisfaction* (tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi)
- a. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 8 menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi pelajaran lainnya
 - b. Pengguna sangat setuju menggunakan gim sebagai media dalam bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa, berdasarkan pernyataan nomor 9.
 - c. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 10 materi animasi pelajaran Al-fil, Beriman kepada Malaikat-malaikat Allah dan mari berakhlak karimah yang disampaikan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar siswa..
 - d. Pengguna sangat kombinasi warna video animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar dapat menarik perhatian siswa, berdasarkan pernyataan nomor 11.
 - e. Pengguna sangat setuju materi animasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar menarik perhatian anak (siswa) dalam menjawab soal, berdasarkan pernyataan nomor 12.
 - f. Pengguna sangat setuju materi yang disampaikan pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar jelas dan mudah dipahami, berdasarkan pernyataan nomor 13.
 - g. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 14 pada aplikasi *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar soal pertanyaan dalam gim jelas.
 - h. Pengguna sangat setuju dengan pernyataan nomor 15 aplikasi *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar bisa digunakan sebagai media bantu ajar
- 4) Komentari dan saran

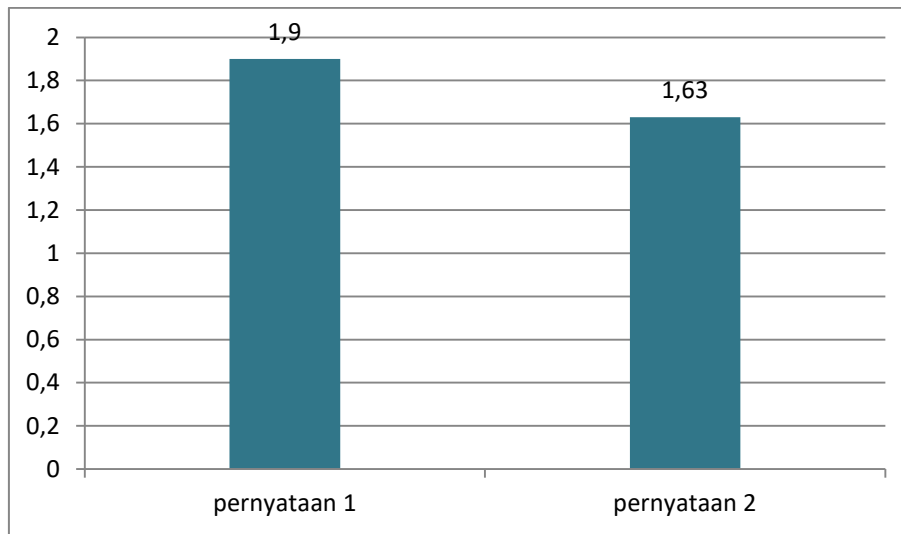
- a. Secara umum komentar dari guru adalah aplikasi pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar sudah bagus, menarik dan mudah digunakan. Diharapkan bisa digunakan ke dalam mata pelajaran lainnya, seperti olahraga, bahasa Indonesia, matematika dan lain-lainnya.

Tabel Hasil Kuesioner Alat bantu Ajar responden Siswa kelas 4 Sekolah dasar Negeri 1 Ngebelgede

No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1 (Tidak)	2 (Ya)	3	4	5		
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan	<i>Emotional - motivational</i>	2	17				36	1,90
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan kedua kali ?		7	12				31	1,63
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar (pengamatan)								

Dari hasil kuesioner alat bantu ajar responden siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, maka nilai rata-rata dari semua pernyataan digambarkan kedalam bentuk diagram batang hasil kuesioner. Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Kuesioner Alat Bantu Ajar Respondes siswa kelas 4 sekolah dasar Negeri 1 Ngebelgede., menunjukkan diagram batang hasil kuesioner dari siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede.

Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Alat Bantu Ajar Respondes siswa kelas 4 sekolah dasar Negeri 1 Ngebelgede.



Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil pengujian mengenai Alat bantu ajar dalam aspek *emotional - motivational*, kemudian dilakukan analisis terhadap setiap pernyataan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Dalam proses membangun semangat siswa untuk belajar, ternyata pernyataan nomor 1 pengguna setuju akan menjawab pertanyaan soal gim pada *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.
- b. Pengguna setuju untuk menjawab pertanyaan yang ada pada soal animasi *board game learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pernyataan nomor 2.
- c. Pengamatan bisa dilihat pada implementasi aplikasi.

Kemudian setelah itu kuesioner alat bantu ajar juga dibagikan kepada Ahli Materi Pada Tabel Hasil Kuesioner Alat bantu Ajar responden Ahli Materi Sekolah dasar Negeri 1 Ngebelgede, menunjukkan hasil kuesioner responden ahlli materi pendidikan agama Islam.

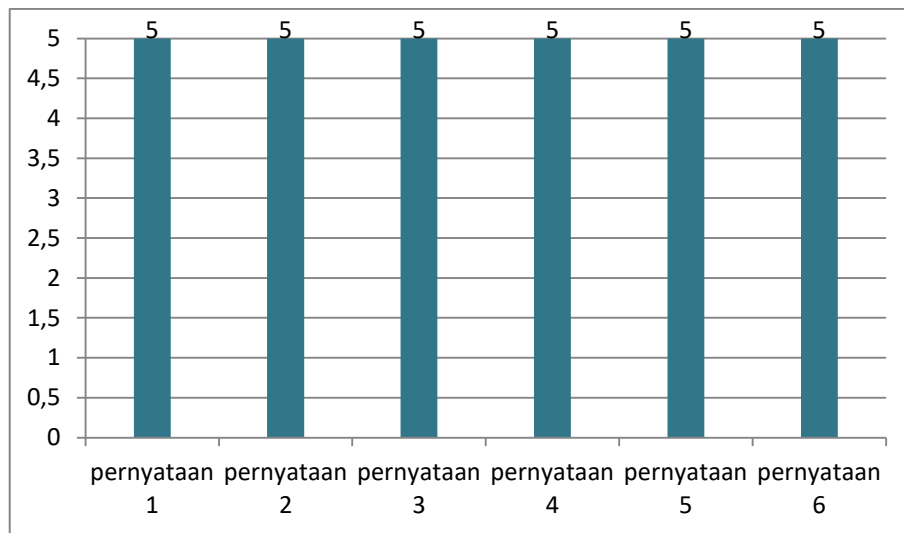
Tabel Hasil Kuesioner Alat bantu Ajar responden Ahli Materi Sekolah dasar Negeri 1
Ngebelgede

No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1	2	3	4	5		
1	Saya merasa video animasi pada materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran	<i>Emotional - motivational</i>					1	5	5
2	Saya merasa gim dapat melatih ketelitian anak dalam belajar						1	5	5
3	Saya merasa gim dapat melatih anak dalam pengambilan keputusan						1	5	5
4	Saya merasa gim dapat menumbuhkan rasa percaya diri						1	5	5
5	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi Al-fil yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013	<i>Cognitive skills</i>					1	5	5
6	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi Beriman kepada Malaikat-malaikat Allah yang disampaikan						1	5	5

	sesuai dengan kurikulum 2013								
7	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi mari berakhlak karimah yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013								

Dari hasil kuesioner alat bantu ajar responden ahli materi Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, maka nilai rata-rata dari semua pernyataan digambarkan kedalam bentuk diagram batang hasil kuesioner. Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Alat Bantu Ajar Responden Ahli Materi menunjukkan diagram batang hasil kuesioner dari siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede.

Gambar Diagram Batang Hasil Kuesioner Alat Bantu Ajar Responden Ahli Materi



Tabel Hasil Kuesioner Alat bantu Ajar responden Guru Sekolah dasar Negeri 1
Ngebelgede

No	Pernyataan	Aspek	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
			1	2	3	4	5		
1	Saya merasa video animasi pada materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat mencuri perhatian anak	<i>Emotional - motivational</i>				2	7	4.78	5
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar melatih ketelitian anak dalam belajar					4	5	4.56	5
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					2	7	4.78	5

d. *Emotional – Motivational*

Aspek pengujian ini untuk melihat motivasi yang timbul dalam belajar setelah *user* menggunakan aplikasi. Kemudian untuk melihat tingkat keaktifkan *user* ketika menggunakan aplikasi.

e. *Cognitive Skill*

Aspek untuk menilai tingkat kesadaran *user* dalam belajar atau kemampuan seseorang dalam mengumpulkan, memahami, dan memperoleh sebuah informasi.

f. *Social Skills*

Aspek untuk menilai tingkat social yang timbul ketika *user* menggunakan