

LAMPIRAN B

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK AHLI MATERI SEKOLAH DASAR NEGERI NGBELGEDE 1**

Tanggal pengujian : 6-08-2018

Judul : *Boardgame learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar
Peneliti : Gustiano

A. Data Guru Responden

1. Nama : *Dwi Purnomo*
2. Usia : *24*
3. Ahli materi : *Pendidikan Agama Islam*

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (√) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Kuesioner yang sudah diisi lengkap dikembalikan kepada peneliti

C. Keterangan Skor Penelitian

- 1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Netral
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<i>Aspek learnability</i>						
1	Apakah petunjuk penggunaan cukup jelas					√
2	Saya membutuhkan waktu sebanyak >3 kali untuk menjalankan animasi			√		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >3 kali untuk menjalankan gim		√			
4	Saya membutuhkan waktu > 10 menit untuk			√		

	menjalankan aplikasi						
5	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						✓
Aspek Memorability							
6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	memilih menu belajar, memilih materi					
7	Bagaimana cara memainkan gim ?	memilih menu bermain game, klik tombol putar untuk memutar dadu					
Aspek Satisfaction							
8	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama 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						✓
10	Saya merasa materi pelajaran animasi pendidikan agama Islam materi mari berakhlak karimah yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013						✓
11	Saya merasa soal-soal pertanyaan dalam gim sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013						✓
12	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah						✓
13	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah						✓
14	Saya menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi mari berakhlak karimah						✓
15	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman siswa tentang materi Al-fil						✓
16	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman siswa tentang materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah						✓
17	Saya menggunakan gim untuk melatih pemahaman						✓

	siswa tentang materi mari berakhlak karimah					
18	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi menarik					✓
19	Saya merasa karakter animasi pada materi pengajaran dapat mencuri perhatian anak					✓
20	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal					✓
21	Saya merasa materi animasi jelas untuk didengar					✓
22	Saya merasa materi animasi mudah untuk dipahami					✓
23	Saya merasa soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional – Motivational						
1	Saya merasa video animasi pada materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran					✓
2	Saya merasa gim dapat melatih ketelitian anak dalam belajar					✓
3	Saya merasa gim dapat melatih anak dalam pengambilan keputusan					✓
4	Saya merasa gim dapat menumbuhkan rasa percaya diri					✓
Aspek Cognitive indicators						
5	Saya akan menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi Al-fil, beriman kepada malaikat-malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah					✓
6	Saya akan menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang materi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah					✓

D. Komentar dan Saran

aplikasi sudah bagus, menarik, dan mudah dijalankan.

Saran : ditambah materinya jangan cuma 3 bab :-

Tanda Tangan Responden



(Owi Purnomo)