

LAMPIRAN C

LEMBAR KUESIONER UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Karis
2. Usia : 27
3. Pengampu Mata Pelajaran : Guru Kelas 2

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi				√	
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		√			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			√		

	menjalankan aplikasi						
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓
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 jwab pertanyaan					
Aspek Satisfaction							
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar						✓
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami					✓	
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓

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 dapat mencuri perhatian anak				✓	
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar					
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya				✓	

D. Komentar dan Saran

Aplikasi sudah bagus, menarik, dan mudah dijalankan

Saran: ditambah ke pelajaran lainnya seperti olahraga

Tanda Tangan Responden

(Karis Ariyani)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : *Jatningsih*
2. Usia : *47 th*
3. Pengampu Mata Pelajaran : *Guru kelas III*

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi		✓			
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		✓			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			✓		

	menjalankan aplikasi							
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Memilih menu belajar, memilih materi					
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Memilih menu bermain game, klik pilih materi, pilih jumlah pemain, klik tombol putar, pilih kello jawaban					
Aspek Satisfaction								
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓	
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar						✓	
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓	
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓	
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓	
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami						✓	
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓	
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓	

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar						
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓

D. Komentar dan Saran

Pernmainan mudah dimainkan, animasi menarik

Tanda Tangan Responden


(Jahningsih)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : SUTINAH
2. Usia : 54 th
3. Pengampu Mata Pelajaran : Pendidikan jasmani

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi			√		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		√			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			√		

	menjalankan aplikasi						
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓
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 jawab pertanyaan					
Aspek Satisfaction							
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar						✓
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami					✓	
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan				✓	

	semangat anak dalam belajar					
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya				√	

D. Komentar dan Saran

Aplikasi sudah bagus, menarik, dan mudah dijalankan.

Saran: ditambah ke pelajaran lainnya seperti olahraga.

Tanda Tangan Responden



(SUTINAT)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Mariyati
2. Usia :
3. Pengampu Mata Pelajaran : Guru kelas 4

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi				✓	
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		✓			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			✓		

	menjalankan aplikasi							
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Memilih menu belajar, memilih materi					
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Memilih menu bermain game, klik tombol putar jawab pertanyaan					
Aspek Satisfaction								
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓	
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar						✓	
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓	
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓	
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓	
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami					✓		
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓	
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓	

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan				✓	

	semangat anak dalam belajar						
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					✓	

D. Komentar dan Saran

Aplikasi menarik minat belajar siswa

Tanda Tangan Responden


(*Mariyati*)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Deni Wicaksono
2. Usia : 43
3. Pengampu Mata Pelajaran : Tata usaha

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi			✓		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		✓			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			✓		

	menjalankan aplikasi							
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	memilih menu belajar, klik materi					
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	memilih menu bermain game, klik tombol putar, klik atau klik Jauden					
Aspek Satisfaction								
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓	
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar					✓		
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓	
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓	
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓	
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami						✓	
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓	
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓	

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar						
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					✓	

D. Komentar dan Saran

Sangat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah,

Kalau bisa kedepannya bisa mencakup seluruh materi agama Islam

Tanda Tangan Responden



(Deni Wicaksono)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Riyanto
2. Usia : 36
3. Pengampu Mata Pelajaran : Pra muka

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi			√		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		√			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			√		

	menjalankan aplikasi						
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓
Aspek Memorability							
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Pilih menu belajar, pilih materi				
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Pilih menu belajar, klik tombol play				
Aspek Satisfaction							
	10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					✓
	11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar				✓	
	12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.					✓
	13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa					✓
	14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal					✓
	15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami				✓	
	16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas					✓
	17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar					✓

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan				✓	

	semangat anak dalam belajar					
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					✓

D. Komentar dan Saran

Permainan menarik dan mudah dioperasikan

Tanda Tangan Responden


(*Riyanto*)
RIYANTO

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Mardiyatun Nisa
2. Usia : 27
3. Pengampu Mata Pelajaran : Guru kelas 5

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi				√	
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		√			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			√		

	menjalankan aplikasi							
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Memilih menu belajar, memilih materi					
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Memilih menu bermain game, klik tombol, pilih jawaban pertanyaan					
Aspek Satisfaction								
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓	
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar						✓	
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓	
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓	
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal					✓		
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami						✓	
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓	
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓	

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar						
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya					✓	

D. Komentar dan Saran

Aplikasi sudah bagus, menarik, dan mudah dijalankan

Saran: ditambah ke pelajaran lainnya ~~seperti~~ ~~alasan~~

Tanda Tangan Responden



(NISA)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGEBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Slamet Ludigoro
2. Usia : 48
3. Pengampu Mata Pelajaran : Guru kelas 6

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi			✓		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim	✓				
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			✓		

	menjalankan aplikasi						
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan						✓
Aspek Memorability							
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Memilih menu belajar → memilih materi				
4	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Memilih menu bermain game klik tombol putar, jawab pertanyaan				
Aspek Satisfaction							
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar					✓	
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.						✓
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa						✓
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal						✓
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami						✓
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas						✓
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar						✓

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar								
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya								✓

D. Komentar dan Saran

Aplikasinya sudah bagus, animasinya menarik gampang
di mainkan. Saranya coba tambah materi
ke pelajaran lainnya

Tanda Tangan Responden


(Slamet Ludjono)

**LEMBAR KUESIONER
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR NEGERI NGBELGEDE 1**

Tanggal pengujian :

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

A. Data Guru Responden

1. Nama : Sri Indah
2. Usia : 50
3. Pengampu Mata Pelajaran : Sen Tari

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 >2 kali untuk menjalankan Animasi			✓		
3	Saya membutuhkan waktu sebanyak >2 kali untuk menjalankan gim		✓			
4	Saya membutuhkan waktu >5 menit untuk			✓		

	menjalankan aplikasi								
5	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan								✓
Aspek Memorability									
5	6	Bagaimana cara memutar video animasi ?	Memilih membelajar, memilih materi						
5	7	Bagaimana cara memainkan gim ?	Memilih mana bermain game, pilih pemain lebih banyak, pasang titik dan pilih jawaban						
Aspek Satisfaction									
10	Saya rasa ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya								✓
11	Saya ingin menggunakan gim sebagai media bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar								✓
12	Saya merasa video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah dapat meningkatkan minat belajar siswa.							✓	
13	Saya merasa kombinasi warna pada video animasi Al-fil, Beriman kepada malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah menarik perhatian siswa							✓	
14	Saya merasa kombinasi warna yang ada di gim dapat menarik perhatian anak dalam menjawab soal								✓
15	Saya merasa materi jelas untuk didengar dan mudah dipahami								✓
16	Saya merasa soal pertanyaan yang ada di gim jelas							✓	
17	Saya merasa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media bantu ajar								✓

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 dapat mencuri perhatian anak					✓
2	Saya rasa bermain sambil belajar dapat meningkatkan					✓

	semangat anak dalam belajar						
3	Saya ingin menggunakan animasi sebagai media penyampaian materi untuk pelajaran lainnya						✓

D. Komentar dan Saran

Pemilihan animasi menarik siswa Sekolah dasar dan sangat membantu siswa dalam proses belajar.

Tanda Tangan Responden

ht
(Sri Indah)