

LAMPIRAN D

LEMBAR KUESIONER UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03 Agustus 2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : M Riffat Haridz
2. Kelas : empat
3. Usia : 10 tahun
4. Jenis kelamin : laki-laki

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim			✓		

tidak

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?					✓
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓

Aspek Memorability

4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	Pajak
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	dengan cara menuliskan jawaban
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	dengan cara mengisi ke

Aspek Satisfaction

9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(*Jog*)
M Rissaf Hafidz

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Muhemeb Henyge Saputra
2. Kelas : A
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : laki-laki

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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
Aspek <i>learnability</i>						
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim			✓	✓	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?				✓	✗
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?				
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?				
4	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?				
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓	
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓	
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(Signature)
Bonq9c

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3 Agustus 2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Farhan Syahrul S
2. Kelas : IV (Empat)
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : Laki - Laki

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (√) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		✓			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?		✓			
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	Melempar dadu dan diputar			
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	Dengan cara klik jawaban			
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	Dengan cara Mengetik			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓	
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim				✓	
15	Saya merasa suara video animasi jelas				✓	
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓	
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional – Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden



(Farhan)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3-08-2018

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Rainan Nabil Abiyuu Pendi
2. Kelas : 4
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : pria

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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
Aspek <i>learnability</i>						
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		✓		✗	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami			✓		
Aspek Memorability						
4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	Klik Putar			
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda ?	Klik Sawaban			
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di Ketik			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓	
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim			✓		
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim			✓		
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim			✓		
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar				✓	

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden


(Nobi)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian :

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : *Muhammad butang*
2. Kelas : *4*
3. Usia : *9*
4. Jenis kelamin : *Laki-laki*

B. Perunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		\checkmark		4	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?			✓		
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	diklik tombol putar			
5	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik jawaban benar			
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di klik jawaban yg benar			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi			✓		
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi			✓		
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti			✓		
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas			✓		
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

Ru-
(*kuat ng*)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Akbar
2. Kelas : 4
3. Usia : 12
4. Jenis kelamin : P

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		✓			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami				✓	
Aspek Memorability						
4 4 5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	putar			
	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik			
	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di ketik jawabannya			
Aspek Satisfaction						
	9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓
	10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai				✓
	11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓
	12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi				✓
	13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
	14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim		✓		
	15	Saya merasa suara video animasi jelas				✓
	16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓
	15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓
	16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓
	17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(*Andi
Akbar*)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Isti Sa'adah
2. Kelas : 4
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		✓			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?			✓		
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?				di klik tombol putar
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?				di klik jawabannya
4	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?				di ketik
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden



(Isti Sa'adah)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian :

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : ARD
2. Kelas : A
3. Usia : 11
4. Jenis kelamin : P

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim			✓		

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
6	Bagaimana cara mengocok dadu ?					
7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?					
8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?					
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim		✓			
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan		✓		✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar			✓		

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden



ARDI

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Mita kea agustina
2. Kelas : 4
3. Usia : 9
4. Jenis kelamin : perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				\checkmark	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?						✓	
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?						diklik Tombol Putar
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?						diklik Jawaban benar
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?						diketik jawaban yg benar
Aspek Satisfaction								
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai						✓	
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai						✓	
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim						✓	
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓		
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓		
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim						✓	
15	Saya merasa suara video animasi jelas						✓	
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓		
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim						✓	
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓		
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca						✓	

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(MITA DeA. A)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Nafira Nur Febrianti
2. Kelas : 4 L
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				\checkmark	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5 4 4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	di klik tombol			
	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik 1 jawaban			
	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di ketik			
Aspek Satisfaction						
	9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓
	10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai				✓
	11	Saya suka semua karakter yang ada di gim			✓	
	12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi				✓
	13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
	14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim			✓	
	15	Saya merasa suara video animasi jelas			✓	
	16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓
	15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim			✓	
	16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓
	17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden



(Napira Febri)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Elira cantika Sari
2. Kelas : V
3. Usia : 10 thn
4. Jenis kelamin : perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				✓	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓						
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						✓	
Aspek Memorability								
5 5 4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	di klik Tombol putar					
	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik satu Jawaban					
	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	dituliskan di ketik					
Aspek Satisfaction								
	9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓	
	10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓	
	11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓	
	12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓	
	13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi			✓			
	14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓	
	15	Saya merasa suara video animasi jelas			✓			
	16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓	
	15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓	
	16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓	
	17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓	

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(Virg)
Virg

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Aurellia Febiano Putri
2. Kelas : 4
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : Perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim					✓

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	di klik tombol Putar			
5	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik 1 jawaban			
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	Jawaban di ketik			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi			✓		
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi			✓		
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim					✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti			✓		
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim					✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas			✓		
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)

Tanda Tangan Responden


(AUREL)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Mandini Alodia Sekar Palupi
2. Kelas : 4
3. Usia : 10 thn
4. Jenis kelamin : Perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membunuh waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim			✓		

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓			
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami	✓			

Aspek Memorability

4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	Putar		
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	Pencet jawaban		
4	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di ketik		

Aspek Satisfaction

9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai			✓	
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim			✓	
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi				✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim				✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas			✓	
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim			✓	
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan		✓			
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar				✓	

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

Lupi

(Lupi)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Annisa PISA Fatimah
2. Kelas : 4
3. Usia : 10 thn
4. Jenis kelamin : Perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		\checkmark			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?		✓		
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami			✓	
Aspek Memorability					
6	Bagaimana cara mengocok dadu ?		putar		
7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?		pencet jawaban		
8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?		diketik		
Aspek Satisfaction					
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai			✓	
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai			✓	
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi			✓	
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim			✓	
15	Saya merasa suara video animasi jelas				✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti			✓	
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas			✓	
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan		✓			
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar				✓	

(pengamatan)

Tanda Tangan Responden

Alisa

(NISA)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Siticaaperkamila
2. Kelas : 4
3. Usia : 10thn
4. Jenis kelamin : P

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (√) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				✓	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami				✓	
Aspek Memorability						
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	di klik tombol putar			
5	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	diklik jawabannya			
4	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	diketik			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi			✓		
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi					✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim			✓		
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti					✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim			✓		
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan			✓		
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar				✓	

(pengamatan)

Tanda Tangan Responden

(*Amst*)
w
waspa

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : *Vivi Mery Wahgani*
2. Kelas : *A*
3. Usia : *10*
4. Jenis kelamin : *perempuan*

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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
Aspek <i>learnability</i>						
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		✓			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?			✓	
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami		✓		✓
Aspek Memorability					
✓ 6	Bagaimana cara mengocok dadu ?				Putar
3 7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?				menrel
4 8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?				bae diketik
Aspek Satisfaction					
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai				✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi				✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim				✓
15	Saya merasa suara video animasi jelas				✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional – Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan		✓			
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan		✓			
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(*Mand*)
vivi

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 03-08-2018

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Suifa adya nala rajwa zviakha
2. Kelas : 4
3. Usia : 10
4. Jenis kelamin : perempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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
Aspek learnability						
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim		\checkmark			

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?			✓		
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
4 5 4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?				di klik tombol putar
	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?				di klik jawabannya
	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?				di ketik
Aspek Satisfaction						
	9	Saya akan memainkan gim sampai selesai				✓
	10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai				✓
	11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓
	12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi				✓
	13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓
	14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim				✓
	15	Saya merasa suara video animasi jelas				✓
	16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓
	15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓
	16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas				✓
	17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca				✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

Slyfa
(Slyfa)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian :

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

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : *Muhammad Rifki*
2. Kelas : *4*
3. Usia : *11*
4. Jenis kelamin : *Laki-Laki*

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Bertilah tanda (\checkmark) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				\checkmark	

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?	✓				
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Memorability						
4	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	Putar			
5	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	di klik jawaban			
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	di ketik jawaban			
Aspek Satisfaction						
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai					✓
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai					✓
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim					✓
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi					✓
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓	
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim				✓	
15	Saya merasa suara video animasi jelas					✓
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓	
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓	
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas					✓
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca					✓

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(*Rika*
Rifki)

LEMBAR KUESIONER
UNTUK SISWA DAN SISWI KELAS 4 SEKOLAH DASAR
NGEBELGEDE 1

Tanggal pengujian : 3 Agustus 2018

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

Peneliti : Gustiano

A. Data Siswa dan Siswi Responden

1. Nama : Muhammat miftah huddin albaithaqi
 2. Kelas : 4C empat
 3. Usia : 12 (dua belas)
 4. Jenis kelamin : laki-laki

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penelitian yang dianggap benar
3. Beberapa pernyataan, dilakukan pengamatan oleh penguji
4. 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

YA tidak

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<i>Aspek learnability</i>						
1	Saya membutuhkan waktu sebanyak > 2 kali agar terbiasa memainkan gim				✓	

ya

2	Saya merasa kebingungan dalam memainkan gim untuk kedua kali ?		✓					
3	Saya merasa tombol dan menu yang ada pada aplikasi jelas dan mudah dipahami						✓	
Aspek Memorability								
5	6	Bagaimana cara mengocok dadu ?	putar					
4	7	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan pilihan ganda?	menilih jawaban dengan					
5	8	Bagaimana cara menjawab Pertanyaan isian singkat ?	dengan cara di ketik					
Aspek Satisfaction								
9	Saya akan memainkan gim sampai selesai						✓	
10	Saya akan menonton video animasi sampai selesai						✓	
11	Saya suka semua karakter yang ada di gim				✓			
12	Saya suka semua karakter yang ada di animasi						✓	
13	Kombinasi warna di animasi membuat saya bersemangat menyimak materi				✓			
14	Kombinasi warna di gim membuat saya bersemangat memainkan gim		✓					
15	Saya merasa suara video animasi jelas						✓	
16	Saya merasa suara video animasi mudah dimengerti				✓			
15	Saya menikmati musik dan suara yang ada di gim				✓			
16	Saya merasa musik dan suara di gim jelas						✓	
17	Saya merasa huruf yang digunakan pada soal pertanyaan dalam gim dapat dibaca						✓	

5
menekan jwb

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Emotional - Motivational						
1	Saya akan menjawab pertanyaan soal gim lebih dari >5 soal pertanyaan					✓
2	Saya akan menjawab pertanyaan soal animasi lebih dari >5 soal pertanyaan				✓	
3	Saya akan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari video animasi yang diputar					✓

(pengamatan)							
--------------	--	--	--	--	--	--	--

Tanda Tangan Responden

(*[Signature]*)
Miptah