

LAMPIRAN

KUESIONER 1

IDENTIFIKASI MOTIVASI ANAK DAN KEBUTUHAN KONSUMEN KANSEI UNTUK BOARDGAME

Assalamualaikum Wr.Wb,

Saya Selna Shalawati adalah mahasiswa Teknik Industri Universitas Islam Indonesia memohon kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuisisioner ini untuk dijadikan sebagai data penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi saya dengan judul “*desain papan permainan kansei untuk memotivasi siswa SD dalam belajar bahasa inggris*”.

Tujuan dari kuisisioner penelitian ini adalah untuk mengetahui **motivasi anak terhadap belajar bahasa inggris dengan sistem dikelas.**

Nama Responden :
Usia :
Jenis Kelamin : Perempuan / Laki-Laki
Kelas :

Mohon diisi kolom kuisisioner *kansei engineering* di bawah dengan memberi tanda (X)

Petunjuk pengisian :

- Berilah tanda (X) pada tempat yang telah disediakan di setiap pertanyaan.
- Pilihlah jawaban sesuai dengan keinginan Anda terhadap pertanyaan dibawah.
- Pilih salah satu dari 5 pilihan yang tersedia.

Variable sikap : perasaan seseorang.

Apakah anda **merasa senang dengan bahasa inggris** ?

A. Yes B.No

Variable keyakinan : sikap seseorang terhadap kesuksesan, efisiensi diri, dan kecemasan. Apakah anda **cepat** dalam **menguasai ucapan** bahasa inggris dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak cepat 3 = Cukup cepat 5 = Sangat cepat
2 = Tidak cepat 4 = Cepat

Apakah anda **cepat** dalam **menguasai tulisan** bahasa inggris dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak cepat 3 = Cukup cepat 5 = Sangat cepat
2 = Tidak cepat 4 = Cepat

Apakah anda **cepat** dalam **menguasai pendengaran** bahasa inggris dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak cepat 3 = Cukup cepat 5 = Sangat cepat
2 = Tidak cepat 4 = Cepat

Apakah anda **cepat** dalam **menguasai bacaan** bahasa inggris dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak cepat 3 = Cukup cepat 5 = Sangat cepat
2 = Tidak cepat 4 = Cepat

Apakah anda **yakin** dengan sistem belajar dikelas anda **dapat menguasai ucapan** bahasa inggris

?

1 = Sangat tidak yakin 3 = Cukup yakin 5 = Sangat yakin
2 = Tidak yakin 4 = Yakin

Apakah anda **yakin** dengan sistem belajar dikelas anda **dapat menguasai penulisan** bahasa

inggris ?

1 = Sangat tidak yakin 3 = Cukup yakin 5 = Sangat yakin
2 = Tidak yakin 4 = Yakin

Apakah anda **yakin** dengan sistem belajar dikelas anda **dapat menguasai pendengaran** bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak yakin 3 = Cukup yakin 5 = Sangat yakin
2 = Tidak yakin 4 = Yakin

Apakah anda **yakin** dengan sistem belajar dikelas anda **dapat menguasai membaca** bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak yakin 3 = Cukup yakin 5 = Sangat yakin
2 = Tidak yakin 4 = Yakin

Variable Tujuan : kejelasan dan relevansi (berguna secara langsung) tujuan pembelajaran sebagai alasan belajar.

Apakah anda sudah **merasa jelas** dengan **ucapan** dengan sistem belajar dikelas?

1 = Sangat tidak jelas 3 = Cukup jelas 5 = Sangat jelas
2 = Tidak jelas 4 = Jelas

Apakah anda sudah **merasa jelas** dengan **tulisan** dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak jelas 3 = Cukup jelas 5 = Sangat jelas
2 = Tidak jelas 4 = Jelas

Apakah anda sudah **merasa jelas** dengan **suara** dengan sistem belajar dikelas ?

1 = Sangat tidak jelas 3 = Cukup jelas 5 = Sangat jelas
2 = Tidak jelas 4 = Jelas

Apakah sistem belajar dikelas yang dibuat **berguna** untuk **membantu anda belajar pengucapan** bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak berguna 3 = Cukup berguna 5 = Sangat berguna
2 = Tidak berguna 4 = Berguna

Apakah sistem belajar dikelas yang dibuat **berguna** untuk **membantu anda belajar penulisan**

bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak berguna 3 = Cukup berguna 5 = Sangat berguna
2 = Tidak berguna 4 = Berguna

Apakah sistem belajar dikelas yang dibuat **berguna** untuk **membantu anda belajar pendengaran** bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak berguna 3 = Cukup berguna 5 = Sangat berguna
2 = Tidak berguna 4 = Berguna

Apakah sistem belajar dikelas yang dibuat **berguna** untuk **membantu anda belajar membaca** bahasa inggris ?

1 = Sangat tidak berguna 3 = Cukup berguna 5 = Sangat berguna
2 = Tidak berguna 4 = Berguna

Variable keterlibatan : sejauh mana peserta didik secara aktif dan sadar berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Apakah dengan sistem belajar dikelas anda akan lebih bersemangat dalam belajar bahasa inggris

?

1 = Sangat tidak bersemangat 3 = Cukup bersemangat 5 = Sangat bersemangat
2 = Tidak bersemangat 4 = Bersemangat

Variable dukungan lingkungan : tingkat dukungan guru dan teman sebaya.

Apakah menurut anda dengan sistem belajar dikelas **teman sebaya** anda menjadi **tertarik** untuk

ikut **bermain** dan **belajar bahasa inggris** ?

1 = Sangat tidak tertarik 3 = Cukup tertarik 5 = Sangat tertarik
2 = Tidak tertarik 4 = Tertarik

Variable atribut : kemampuan, dan pengalaman belajar bahasa yang terjadi pada objek permainan.

Dengan adanya sistem belajar dikelas apakah **kemampuan pengucapan** bahasa inggris anda dapat **meningkat** ?

1 = Sangat tidak meningkat 3 = Cukup meningkat 5 = Sangat meningkat
2 = Tidak meningkat 4 = Meningkatkan

Dengan adanya sistem belajar dikelas apakah **kemampuan menulis** bahasa inggris anda dapat **meningkat** ?

1 = Sangat tidak meningkat 3 = Cukup meningkat 5 = Sangat meningkat
2 = Tidak meningkat 4 = meningkat

Dengan adanya sistem belajar dikelas apakah **kemampuan mendengarkan** bahasa inggris anda dapat **meningkat** ?

1 = Sangat tidak meningkat 3 = Cukup meningkat 5 = Sangat meningkat
2 = Tidak meningkat 4 = meningkat

Dengan adanya sistem belajar dikelas apakah **kemampuan membaca** bahasa inggris anda dapat **meningkat** ?

1 = Sangat tidak meningkat 3 = Cukup meningkat 5 = Sangat meningkat
2 = Tidak meningkat 4 = Meningkatkan

Menurut Anda, desain *boardgame* seperti apakah yang Anda inginkan?

1.
2.
3.
4.
5.
6.