

Tujuan Penggunaan Angket

1. Mengetahui kemampuan interaksi antara alat peraga dan pengguna
2. Mengetahui ketercapaian tujuan penggunaan alat peraga interaktif

Aspek Yang Diuji : Interaksi (Bentuk, Fungsi, Penggunaan), Ketercapaian Tujuan

DATA APLIKASI PENGAJARAN INTERAKTIF

Nama Media : _____
 Target Pengguna : _____
 Karakteristik Pengguna : _____
 Tujuan Pembelajaran : _____
 Target Durasi Permainan : _____

DATA ANGKET UJI COBA

Nama Penguji : _____
 Tanggal Uji Coba : _____
 Dimulai Pukul : _____
 Berakhir Pukul : _____

Petunjuk Penggunaan Angket

1. Silakan isi data pengujian pada kolom yang disediakan
2. Angket ini digunakan untuk menguji alat peraga interaktif
3. Berikanlah pendapat dengan jujur
4. Berikan tanda ✓ pada kolom respon sesuai dengan pilihan.

NO	PERNYATAAN	RESPON	
		SETUJU	TIDAK SETUJU
A	Aspek Interaksi		
1	Aplikasi Pengajaran Interaktif mencantumkan instruksi/langkah penggunaan		
2	Kemudahan penggunaan aplikasi pengajaran interaktif menyesuaikan umur anak		
3	Aplikasi pengajaran interaktif menarik minat anak untuk berinteraksi		
4	Setiap elemen pada aplikasi pengajaran interaktif dapat digunakan sesuai fungsinya		
B	Aspek Ketercapaian Tujuan Penggunaan		
1	Aktivitas anak dalam menggunakan aplikasi pengajaran interaktif mendukung tercapainya tujuan pembelajaran		
2	Anak dapat memahami materi/memiliki keahlian/keterampilan tertentu setelah menggunakan aplikasi pengajaran interaktif		

PERTANYAAN LANJUTAN

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
A	Aspek Interaksi	
1	Apakah instruksi/langkah penggunaan aplikasi pengajaran interaktif mudah dipahami?	
2	Apakah anak mudah menggunakan aplikasi pengajaran interaktif? jika kesulitan bagian mana yang sulit?	
3	Bagaimana reaksi/ekspresi anak ketika menggunakan aplikasi pengajaran interaktif? apakah anak merasa antusias?	
4	Bagian mana yang paling menarik bagi anak?	
5	Apakah warna, bentuk, kalimat instruksi sesuai dengan tahap perkembangan anak?	
B	Aspek Ketercapaian Tujuan Penggunaan	
1	Apa faktor yang membuat penggunaan aplikasi pengajaran interaktif bisa membantu anak mencapai tujuan belajarnya?	
2	Apa bagian yang perlu ditambah/dikurangi atau diubah agar anak bisa mencapai tujuan belajar menggunakan alat peraga interaktif	