

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 \checkmark pada kolom respon sesuai dengan pilihan.

NO	PERNYATAAN	RESPON	
		SETUJU	TIDAK SETUJU
A	Aspek Interaksi		
1	Saya bisa menggunakan aplikasi pengajaran interaktif karena ada instruksi/langkah penggunaan		
2	Saya bisa memahami instruksi dalam aplikasi pengajaran interaktif		
3	Saya tertarik dengan aplikasi pengajaran interaktif		
B	Aspek Ketercapaian Tujuan Penggunaan		
1	Setelah menggunakan aplikasi pengajaran interaktif saya jadi paham materi/ bisa melakukan sesuatu		

PERTANYAAN LANJUTAN

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
A	Aspek Interaksi	
1	Berapa kali kamu membaca instruksi/langkah penggunaan aplikasi pengajaran interaktif?	
2	Apakah kamu kesulitan menggunakan aplikasi pengajaran interaktif? jika kesulitan bagian mana yang sulit?	
3	Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melihat kemudian menggunakan aplikasi pengajaran interaktif?	
4	Bagian mana sih yang paling menarik buat kamu?	
5	Apakah aplikasi pengajaran interaktif ini membuatmu merasa tertantang?	
B	Aspek Ketercapaian Tujuan Penggunaan	
1	Apakah setelah menggunakan aplikasi pengajaran interaktif kamu jadi tahu hal baru/ bisa melakukan sesuatu? apa itu?	
2	Apakah bagian yang perlu ditambah/dikurangi atau diubah agar kamu jadi lebih paham?	