Angket Uji Coba Aplikasi Pengajaran Interaktif

Pengguna

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	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	Apa 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	Apa bagian yang perlu ditambah/dikurangi atau diubah agar kamu jadi lebih paham?	

LIVEWORKSHEETS