

LAMPIRAN I DATA KUESIONER

Data kuesioner merupakan data penilaian terhadap kuis edukasi fisika yang didapatkan dengan cara melakukan pengisian kuesioner oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya sebagai responden setelah melakukan uji coba atau bermain kuis edukasi fisika yang sedang dikembangkan dengan 14 pertanyaan melalui Google Formulir. Gambar LI.1 merupakan bentuk kuesioner yang akan diisi oleh responden sebagai berikut:

Kuesioner Pengembangan Game Edukasi Fisika untuk Kelas VIII SMP dengan Topik GLB dan GLBB

Silahkan isi data di bawah sesuai pengalaman saat bermain untuk mengetahui tingkat kemanfaatan dan kesesuaian materi yang terdapat di dalam game KUIS FISIKA dengan materi pelajaran yang diajarkan saat di kelas. Terimakasih telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini. :)

*** Wajib**

1. Nama Lengkap *

Tuliskan nama lengkap dalam format normal - huruf besar di awal setiap suku nama

2. Kelas *

Contoh : 8A

3. Spesifikasi perangkat smartphone android yang digunakan *

Contoh : Xiaomi Redmi 5 RAM 3 GB

4. Versi android perangkat smartphone yang digunakan *

Contoh : Jelly Bean

5. Saya merasa ukuran file game terlalu besar *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

6. Saya merasa saat membuka game membutuhkan waktu yang lama *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

7. Saya merasa tampilan game menarik *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

8. Saya merasa fitur-fitur di dalam game berjalan dengan semestinya *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

9. Saya merasa kesulitan dalam memainkan atau mengoperasikan game *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

10. Saya merasa isi materi dan kuis di dalam game mudah dipahami *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

11. Saya merasa materi di dalam game sesuai dengan materi yang saya dapatkan di saat belajar di kelas *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

12. Saya merasa game ini memudahkan saya dalam memahami materi dan rumus GLB dan GLBB *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

13. Saya merasa game ini meningkatkan keinginan belajar saya pada materi GLB dan GLBB *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
 Tidak Setuju (TS)
 Ragu-ragu (R)
 Setuju (S)
 Sangat Setuju (ST)

14. Saya berpikir menggunakan game ini sebagai media penunjang dalam belajar materi GLB dan GLBB *

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (C)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Gambar LI.1. Contoh Kuesioner

Berikut merupakan contoh kuesioner yang telah mendapatkan penilaian dari para siswa setelah bermain kuis edukasi fisika dan kemudian hasil penilaian tersebut akan dianalisa menggunakan metode SUS yang bisa dilihat pada Gambar LI.2 di bawah ini:

Kuesioner Pengembangan Game Edukasi Fisika untuk Kelas VIII SMP dengan Topik GLB dan GLBB

Silahkan isi data di bawah sesuai pengalaman saat bermain untuk mengetahui tingkat kemanfaatan dan kesesuaian materi yang terdapat di dalam game KUIS FISIKA dengan materi pelajaran yang diajarkan saat di kelas. Terimakasih telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini. :)

Nama Lengkap *

Tuliskan nama lengkap dalam format normal - huruf besar di awal setiap suku nama

Satrio rahmadhani putra pratama

Kelas *

Contoh : 8A

8B

Spesifikasi perangkat smartphone android yang digunakan *

Contoh : Xiaomi Redmi 5 RAM 3 GB

HUAWEI Y5 Prime Ram 2Gb internal 16Gb

Versi android perangkat smartphone yang digunakan *

Contoh : Jelly Bean

Oreo

Saya merasa ukuran file game terlalu besar *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa saat membuka game membutuhkan waktu yang lama *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa tampilan game menarik *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa fitur-fitur di dalam game berjalan dengan semestinya *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa kesulitan dalam memainkan atau mengoperasikan game *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa isi materi dan kuis di dalam game mudah dipahami *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa materi di dalam game sesuai dengan materi yang saya dapatkan di saat belajar di kelas *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa game ini memudahkan saya dalam memahami materi dan rumus GLB dan GLBB *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya merasa game ini meningkatkan keinginan belajar saya pada materi GLB dan GLBB *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (R)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Saya berpikir menggunakan game ini sebagai media penunjang dalam belajar materi GLB dan GLBB *

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Ragu-ragu (C)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (ST)

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Gambar LI.2. Kuesioner yang Telah Mendapat Penilaian

Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN II

DOKUMENTASI *USER TESTING*

Berikut lampiran dokumentasi *user testing* yang dilakukan oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya yang melakukan pengisian kuesioner dan bermain kuis edukasi fisika yang dilakukan di rumah siswa masing-masing yang bisa dilihat pada Gambar LII.1 di bawah ini:





Gambar LII.1. Dokumentasi *User Testing*