

Angket Gamifikasi Pembelajaran

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaanmu. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
2. Keterangan pilihan
 - 1 : Sangat Tidak Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya senang jika pembelajaran Bahasa Arab dengan berkelompok				
2.	Berdiskusi dan belajar dengan kelompok membuat saya lebih memahami materi pelajaran Bahasa Arab				
3.	Berdiskusi dan belajar dengan kelompok membuat saya mudah dalam mengerjakan tugas				
4.	Saya senang jika pemberian tugas pada pelajaran Bahasa Arab diganti dengan tantangan (tempel mufrodat, bisik berantai, dan susun potongan kata)				
5.	Pemberian tugas berupa tantangan membuat saya lebih semangat dalam mengerjakannya				
6.	Saya lebih tertantang jika pembelajaran Bahasa Arab dengan merebutkan poin (bintang) dalam menyelesaikan tugas				
7.	Saya setuju jika perolehan poin (bintang) perolehan dari masing-masing kelompok ditampilkan di depan kelas				
8.	Saya setuju jika papan skor perolehan poin (bintang) ditampilkan di depan kelas				
9.	Saya setuju jika terdapat reward (penghargaan) berupa hadiah bagi kelompok yang mendapatkan poin (bintang) paling banyak				
10.	Pembelajaran Bahasa Arab berbasis gamifikasi (permainan) membuat saya lebih aktif				
11.	Gamifikasi melatih saya untuk berkompetisi				
12.	Menurut saya berkompetisi dalam pembelajaran Bahasa Arab itu penting				
13.	Saya senang jika pembelajaran Bahasa Arab dilakukan dengan permainan				
14.	Permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab memudahkan saya memahami materi				