

ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Nomor Responden :
Nama Responden :
Usia :
Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

ANGKET

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan kondisi yang ada dengan memberikan tanda (√) pada pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan :
1 = STS = Sangat Tidak Setuju
2 = TS = Tidak Setuju
3 = S = Setuju
4 = SS = Sangat Setuju

MEDIA PEMBELAJARAN GAME BAAMBOOZLE (X)					
RELEVANSI					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan game baamboozle sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab				
2.	Game baamboozle membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik				
3.	Penggunaan game baamboozle cocok dengan materi yang diajarkan				
4.	Game Baamboozle membuat saya lebih tertarik pada materi pelajaran yang sedang dipelajari.				
5.	Saya merasa game baamboozle ini membantu saya untuk mengingat kosa kata Bahasa arab dengan lebih baik				
KEMAMPUAN GURU					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Guru terampil menggunakan Game baamboozle dalam proses pembelajaran Bahasa Arab				
2.	Guru mampu menyampaikan materi Bahasa Arab dengan baik melalui penggunaan Game baamboozle				
3.	Guru menggunakan game baambozle untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif				
4.	Pembelajaran menjadi lebih interaktif ketika guru menggunakan game Baamboozle				

5.	Pembelajaran menggunakan game Baamboozle sangat menarik dan kreatif				
KEMUDAHAN PENGGUNAAN					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Game baamboozle dapat digunakan dengan mudah				
2.	Tampilan/menu pada game baamboozle mudah digunakan				
3.	Game baamboozle dapat diakses dengan mudah dan cepat				
4.	Belajar menggunakan game baamboozle lebih praktis dan mudah diingat				
5.	Saya merasa belajar Bahasa Arab lebih mudah dan menyenangkan menggunakan game baamboozle				
KEBERMANFAATAN					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran				
2.	Game baamboozle bermanfaat untuk menambah wawasan saya				
3.	Game Baamboozle membuat saya berani berbicara Bahasa Arab dikelas				
4.	Pembelajaran dengan menggunakan Game Baamboozle lebih menyenangkan				
5.	Penggunaan Game Baamboozle menarik minat saya untuk mempelajari materi Bahasa Arab				

MINAT BELAJAR BAHASA ARAB (Y)					
PERASAAN SENANG					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Saya menyenangi pembelajaran Bahasa arab				
2.	Saya percaya diri ketika belajar Bahasa Arab				
3.	Saya yakin akan berhasil dalam pembelajaran Bahasa arab				
4.	Saya senang menggunakan media game untuk pembelajaran Bahasa arab				
5.	Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan saat belajar Bahasa arab				
KETERTARIKAN					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Bahasa Arab adalah pelajaran yang menarik dan menantang				
2.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal Bahasa Arab				
3.	Saya peduli pada kesulitan pelajaran Bahasa Arab				
4.	Saya mengikuti dengan sepenuh hati jika teman-teman membahas soal-soal Bahasa arab				
5.	Saya antusias terhadap materi Bahasa Arab				

PERHATIAN SISWA					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Saya akan mengerjakan soal bahasa arab dengan bersungguh-sungguh				
2.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran bahasa arab				
3.	Saya melengkapi buku catatan saat pembelajaran bahasa arab				
4.	Saya mengerjakan soal-soal latihan bahasa arab				
5.	Saya mempersiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran bahasa arab dimulai				
KETERLIBATAN SISWA					
Pernyataan		STS	TS	S	SS
1.	Saya memperhatikan ketika pembelajaran bahasa arab berlangsung				
2.	Saya akan meminta guru untuk memperingatkan anak-anak yang membuat keributan diluar kelas saat pelajaran bahasa arab				
3.	Saya tidak keluar kelas ketika belajar pelajaran bahasa arab				
4.	Saya fokus ketika pelajaran bahasa arab				
5.	Saya aktif selama proses pembelajaran bahasa arab				