LAMPIRAN 1

ANGKET STUDI LAPANGAN

LAMPIRAN 1.A

ANGKET STUDI LAPANGAN GURU MATA PELAJARAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah dan pahami pertanyaan dengan seksama.
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.
- Terima kasih atas kesediaan waktu dan tenaga untuk membantu penelitian ini.

1. Bagaimana karakteristik mata pelajaran basis data?
   Alasan:

2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ Demonstrasi
   - ○ Simulasi
   - ○ Ceramah
   - ○ Diskusi
   - ○ Eksplorasi
   - ○ Lain-lain, sebutkan _____

3. Jenis multimedia pembelajaran yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ PowerPoint

- ○ Animasi Flash
- ○ Video Tutorial
- ○ Multimedia berbasis *game*
- ○ Lain-lain, Sebutkan _____

4. Kendala apa yang sering dijumpai pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ Kondisi Siswa
   - ○ Materi Pembelajaran
   - ○ Multimedia pembelajaran
   - ○ Metode pembelajaran
   - ○ Lain-lain, sebutkan _____

   Alasan:

5. Apakah perlu perangkat pendukung multimedia untuk materi tersebut?
   a. Ya
   b. Tidak

   Alasan :

6. Bagaimana tanggapan bapak/ibu apabila ada multimedia pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran basis data?
   a. Sangat Menarik
   b. Menarik
   c. Tidak Menarik
   d. Sangat Tidak Menarik

   Alasan :

7. Jika telah dikembangkan multimedia berbasis *game* untuk mata pelajaran basis data, apakah akan membantu bapak/ibu?
   a. Ya
   b. Tidak

   Alasan :

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

LAMPIRAN 1.B

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap :
Kelas :

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   a. Ya
   b. Tidak
   Alasan :

2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ Demonstrasi
   - ○ Simulasi
   - ○ Ceramah
   - ○ Diskusi

- ○ Eksplorasi
- ○ Lain-lain, sebutkan _____

3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   b. Tidak

   Alasan:

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ PowerPoint
   - ○ Animasi Flash
   - ○ Video Tutorial
   - ○ Multimedia berbasis *game*
   - ○ Lain-lain, Sebutkan _____

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   b. Tidak

   Alasan:

6. Apakah anda sering bermain *game*?
   a. Ya
   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ *Adventure*

- ○ *Action*
- ○ *Puzzle*
- ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?
   a. Sangat Tertarik
   b. Tertarik
   c. Tidak Tertarik
   d. Sangat Tidak Tertarik

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap : Diki Pratama
Kelas : XI RPL 1

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan :
   materinya terlalu membosankan karena hanya belajar teorinya saja.
2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   ○ Demonstrasi
   ○ Simulasi
   ☒ Ceramah
   ☒ Diskusi
   ○ Eksplorasi
   ○ Lain-lain, sebutkan _____
3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan:
   kurang bebas, membosankan

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ☒ PowerPoint

   ○ Animasi Flash

   ○ Video Tutorial

   ○ Multimedia berbasis *game*

   ☒ Lain-lain, Sebutkan buku dan modul pembelajaran

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?

   a. Ya

   ☒ Tidak

   Alasan:

   bahasa di modul sulit dimengerti

6. Apakah anda sering bermain *game*?

   ☒ Ya

   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ☒ *Adventure*

   ○ *Action*

   ○ *Puzzle*

   ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?

   a. Sangat Tertarik

   ☒ Tertarik

   c. Tidak Tertarik

   d. Sangat Tidak Tertarik

   karena sebelumnya belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan game

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap : Adis Marhaenisa
Kelas : XI RPL 1

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   X Ya
   b. Tidak
   Alasan :
   Karena pemahamanyei mudah dimengerti
2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ Demonstrasi
   - ○ Simulasi
   - ⊗ Ceramah
   - ○ Diskusi
   - ○ Eksplorasi
   - ○ Lain-lain, sebutkan _____
3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   X Ya
   b. Tidak
   Alasan:
   Karena bisa lebih fokus dalam memahami materinya.

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ○ PowerPoint

   ○ Animasi Flash

   ○ Video Tutorial

   ○ Multimedia berbasis *game*

   ⊗ Lain-lain, Sebutkan Modul Pembelajaran.

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?

   a. Ya
   ~~b.~~ Tidak

   Alasan:

   Akan lebih menarik jika terdapat media lain.

6. Apakah anda sering bermain *game*?

   ~~a.~~ Ya
   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ⊗ *Adventure*

   ○ *Action*

   ⊗ *Puzzle*

   ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?

   ~~a.~~ Sangat Tertarik
   b. Tertarik
   c. Tidak Tertarik
   d. Sangat Tidak Tertarik

   Akan meningkatkan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap : Elyhergiani
Kelas : XI – RPL 1

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan :
   karena terlalu banyak hapalan.
2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   ○ Demonstrasi
   ○ Simulasi
   ☑ Ceramah
   ☑ Diskusi
   ○ Eksplorasi
   ○ Lain-lain, sebutkan _____
3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan:
   karena model ceramah menjenuhkan.

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ☑ PowerPoint

   ○ Animasi Flash

   ○ Video Tutorial

   ○ Multimedia berbasis *game*

   ☑ Lain-lain, Sebutkan Buku paket.

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?

   a. Ya

   ☒ Tidak

   Alasan:

   - Membaca buku paket cepak ngantuk.

6. Apakah anda sering bermain *game*?

   ☒ Ya

   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ☑ *Adventure*

   ○ *Action*

   ○ *Puzzle*

   ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?

   a. Sangat Tertarik

   ☒ Tertarik

   c. Tidak Tertarik

   d. Sangat Tidak Tertarik

   karena menggunakan media game, belajar lebih menyenangkan dan tidak jenuh

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap : Eneep Heri Setiawan
Kelas : XI - RPL 1

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   a. Ya
   ~~b.~~ Tidak
   Alasan :

   Penjelasan kurang menarik, terlalu monoton dengan ceramah dan diskusi saja.

2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   - ○ Demonstrasi
   - ○ Simulasi
   - ~~○~~ Ceramah
   - ~~○~~ Diskusi
   - ○ Eksplorasi
   - ○ Lain-lain, sebutkan _____

3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   ~~b.~~ Tidak
   Alasan:

   Siswa tidak bisa bergerak bebas dan terlalu serius sehingga membuat jenuh saat belajar

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ○ PowerPoint

   ○ Animasi Flash

   ○ Video Tutorial

   ○ Multimedia berbasis *game*

   ☒ Lain-lain, Sebutkan Buku, Modul

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?

   a. Ya

   ☒ Tidak

   Alasan:

   Bosan dengan disuruh membaca buku saja.

6. Apakah anda sering bermain *game*?

   ☒ Ya

   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ☒ *Adventure*

   ○ *Action*

   ○ *Puzzle*

   ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?

   ☒ Sangat Tertarik

   b. Tertarik

   c. Tidak Tertarik

   d. Sangat Tidak Tertarik

   Belajar bisa jadi lebih seru dan menarik

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini

ANGKET STUDI LAPANGAN

Penerapan Model *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data

Nama Lengkap : Risky Amelia
Kelas : XI - RPL 1

Petunjuk

- Isilah angket ini dengan sebenar-benarnya
- Angket ini tidak mempengaruhi aspek nilai apaun selain untuk kepentingan pelenitian,
- Bacalah dan pahamo pertanyaan dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang disediakan dengan membubuhkan tanda silang (*X*) pada salah satu jawaban.

1. Apakah materi basis data mudah dipahami?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan :
   Tidak adanya Praktikum sehingga bosan dengan teori saya.
2. Model atau metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan dalam mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)
   ○ Demonstrasi
   ○ Simulasi
   ☒ Ceramah
   ○ Diskusi
   ○ Eksplorasi
   ○ Lain-lain, sebutkan _____
3. Berdasarkan point diatas, apakah model/metode pembelajaran membantu memahami materi basis data?
   a. Ya
   ☒ Tidak
   Alasan:
   Hanya mendengarkan dari guru sehingga cepat mengantuk.

4. Jenis multimedia apa yang pernah digunakan pada mata pelajaran basis data? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ○ PowerPoint

   ○ Animasi Flash

   ○ Video Tutorial

   ○ Multimedia berbasis *game*

   ⊗ Lain-lain, Sebutkan Buku Pelajaran

5. Berdasarkan point diatas, apakah multimedia pembelajaran membantu memahami materi basis data?

   a. Ya

   ~~b.~~ Tidak

   Alasan:

   materi dalam buku susah dipahami sendiri

6. Apakah anda sering bermain *game*?

   ~~a.~~ Ya

   b. Tidak

7. Jenis *game* apa saja yang sering mainkan? (*diperbolehkan memilih lebih dari satu*)

   ⊗ *Adventure*

   ○ *Action*

   ⊗ *Puzzle*

   ○ Lain-lain, sebutkan _____

8. Bagaimana tanggapan anda jika terdapat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game* ?

   ~~a.~~ Sangat Tertarik

   b. Tertarik

   c. Tidak Tertarik

   d. Sangat Tidak Tertarik

   Sepertinya seru dan akan mudah dipahami jika belajar dengan menggunakan game.

Terima kasih atas partisipasinya telah mengisi angket ini