Tabel 3.1 Wawancara Narasumber Guru SD

| **NO** | **PERTANYAAN** | **JAWABAN** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Menurut Anda, bagaimana efektivitas metode belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? | Sangat berguna, karena dengan metode belajar tradisional anak anak gampang merasa bosan tetapi jika dengan metode belajar sambil bermain anak anak gampang tertarik dengan apa yang ditampilkan |
| 2. | Apakah Anda merasa bahwa game edukasi berbasis mobile dapat membantu meningkatkan kemampuan logika dan daya ingat anak-anak? Mengapa atau mengapa tidak? | Iya bisa , dengan contoh yang gampang saja anak anak sekarang dapat dengan mudah menyebutkan semua item item di game mobile legend serta dengan fungsi itemnya , tetapi jika disuruh sebutkan mata pelajaran di sekolah merrka akan merasa kesulitan dalam menjawabnya |
| 3. | Faktor apa yang menurut Anda paling penting untuk dimasukkan dalam game edukasi agar relevan dan efektif bagi siswa SD dan TK? | Jika untuk anak TK cocok dengan game baby bus yg mengajari anak anak hitung hitung dengan adanya tampilan warna yg cerah , suara lagu yang disukai dll , jika untuk anak sd bisa dimulai dari sejarah : sekarang banyak game yang berkaitan dengan sejarah salah satunya 三国 dari game sana anak anak dapat menerima berbagai informasi tentsng sejarah |
| 4. | Apakah Anda pernah menggunakan alat atau media pembelajaran digital dalam kelas? Bagaimana respons siswa terhadapnya? | Tidak pernah mengunakannya dalam TK-SMA , tetapi di jenjang kuliah saya menggunakannya tetapi tidak mendapatkan reaksi kaget dari teman teman sekitar karena penggunakan media pembelajarsn digital merupakan hal yang sangat biasa di kalangan kuliah |
| 5. | Menurut Anda, apakah game edukasi berbasis mobile perlu diintegrasikan dengan materi pelajaran sekolah? Jika iya, bagaimana menurut Anda caranya? | Iya bener , bisa membuat game sejarah , atau ips geoglogi seperti contohnya bisa buat game yang sangat mengandalkan peta , ataupun membuat game racikan nenek sihir yang mengandalkan IPA science : "C2HO2 + CH2O =???" |
| 6. | Apa tantangan terbesar dalam menggabungkan teknologi game ke dalam proses belajar mengajar? | Orang tua murid susah menerima perubahan tersebut karena dalam pemikiran orang tua game hanya akan membuat anaknya tidak fokus belajar |
| 7. | Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar game edukasi berbasis mobile dapat menjaga keseimbangan antara aspek belajar dan bermain sehingga anak-anak tetap tertarik sambil belajar? | Bisa dimulai perlahan lahan , dengan adanya “efek kupu-kupu” dapat merubah secara pelan pelan dan dijadiin hal yang biasa. |

Tabel 3.2 Wawancara Narasumber Anak Sekolah Dasar

| **NO** | **PERTANYAAN** | **JAWABAN** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Apakah kamu lebih suka belajar dengan cara bermain game atau membaca buku? Mengapa? | Iya! Soalnya seru, kayak lagi main sama teman-teman! |
| 2. | Jika ada game yang dibuat khusus untuk membantu kamu belajar matematika atau pelajaran lainnya, apakah kamu mau mencobanya? Apa yang membuat kamu tertarik? | Yang gampang aja, kayak tebak-tebakan gambar gitu. |
| 3. | Menurut kamu, apa yang membuat sebuah game menyenangkan sekaligus membantu kamu belajar? | Mungkin... kalau pelajarannya nggak susah, aku bisa ngerti. |
| 4. | Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi atau game untuk belajar? Jika iya, ceritakan pengalamanmu. | Iya, tapi aku suka warna yang nggak terlalu terang. |
| 5. | Apa pendapatmu tentang belajar di sekolah dengan cara yang lebih interaktif, seperti bermain game? | Tergantung sih. Kalau game-nya seru, aku pilih HP, kalau nggak ya di kelas aja. |
| 6. | Jika ada game yang mengajarkan pelajaran sekolah tapi juga memiliki cerita seru atau petualangan, apakah menurutmu itu akan membantu kamu belajar dengan lebih baik? | Pernah... lumayan sih, tapi nggak terlalu beda. |
| 7. | Apa yang menurut kamu harus ada dalam game supaya kamu tidak cepat bosan dan tetap ingin bermain? | Mau banyak warna warna aja. |