Tabel 3.1 Wawancara Narasumber Guru SD

| **NO** | **PERTANYAAN** | **JAWABAN** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Menurut Anda, bagaimana efektivitas metode belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? | Base on paper, metaphorically very kreatif, balik lagi gimana secara memainkan strategi permainan. |
| 2. | Apakah Anda merasa bahwa game edukasi berbasis mobile dapat membantu meningkatkan kemampuan logika dan daya ingat anak-anak? Mengapa atau mengapa tidak? | Iya, karena ketika itu permainan, they need to understand the system, karena ketika mereka ingin menang, they will find out solutions to solve it. |
| 3. | Faktor apa yang menurut Anda paling penting untuk dimasukkan dalam game edukasi agar relevan dan efektif bagi siswa SD dan TK? | 70% moral – 30% logika karena itu usia pengembangan karakter. Membandingkan dengan jepang yang menggunakan metode tersebut. there are many problem with internal external dunia pendidkan Indonesia juga. Perbandingan 4 dari 10 |
| 4. | Apakah Anda pernah menggunakan alat atau media pembelajaran digital dalam kelas? Bagaimana respons siswa terhadapnya? | No, still traditional |
| 5. | Menurut Anda, apakah game edukasi berbasis mobile perlu diintegrasikan dengan materi pelajaran sekolah? Jika iya, bagaimana menurut Anda caranya? | Yes, disesuaikan dengan cara kalian ingin menyajikan, apple to apple menurut kurikulum atau sesuai dengan game |
| 6. | Apa tantangan terbesar dalam menggabungkan teknologi game ke dalam proses belajar mengajar? | Karena akan ada gap masalah dengan sdm dan materi, tapi sangat dianjurkan untuk memulai, kayak how people respond to gojek in 2018 before and 2024 now |
| 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? | Saran ku adalah sesuatu yang sudah dilakukan dengan muridku sendiri, hanya saja ini bukan berbasis mobile, lebih ke hybrid, make penilaian rekapan penilaian, karena sesuai penjelasan game mu, for guys, we like challenges. So if theres a competition, coba gunakan sistem liga |

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? | Secara jujur, lebih ke arah main game, karena saya lebih suka baca buku yang bahasa inggris, dan kebanyakan buku yang saya baca bahasa Indonesia. |
| 2. | Jika ada game yang dibuat khusus untuk membantu kamu belajar matematika atau pelajaran lainnya, apakah kamu mau mencobanya? Apa yang membuat kamu tertarik? | Saya merasa ada kemungkinan saya akan mencobanya, jika gamenya memiliki fitur yang lebih cocok untuk saya dan memiliki cara yang efektif dalam berinteraksi dengan pemain, saya mungkin tertarik. |
| 3. | Menurut kamu, apa yang membuat sebuah game menyenangkan sekaligus membantu kamu belajar? | Menurut saya, yang membuat sebuah game menyenangkan dan sekaligus membantu saya belajar adalah game yang memiliki cara yang efektif dalam berinteraksi dengan pemain. |
| 4. | Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi atau game untuk belajar? Jika iya, ceritakan pengalamanmu. | Tidak. |
| 5. | Apa pendapatmu tentang belajar di sekolah dengan cara yang lebih interaktif, seperti bermain game? | Saya merasa ini akan membuat peserta didik lebih tidak malas untuk belajar dan akan menjadi lebih berniat untuk belajar. |
| 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? | Menurut saya, itu akan membuat saya lebih berniat untuk belajar dan tidak begitu malas. |
| 7. | Apa yang menurut kamu harus ada dalam game supaya kamu tidak cepat bosan dan tetap ingin bermain? | Menurut saya, yang membuat sebuah game agar tidak bosan untuk saya adalah fitur yang menarik dan cocok untuk saya, dan cara berinteraksi dengan pemain yang efektif. |