Tabel 3.1 Wawancara Narasumber Guru SD

| **NO** | **PERTANYAAN** | **JAWABAN** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Menurut Anda, bagaimana efektivitas metode belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional? | Menurut pendapat saya, efektivitas metode belajar sambil bermain dapat dikatakan efektif dan efisien. Namun, harus saya akui bahwa harus terdapat kolaborasi antara guru dan siswa serta ketaatan siswa akan hal ini, apabila siswa dapat bekerja sama dalam proses pembelajaran dengan metode permainan atau game, maka akan sangat efektif setelah saya perhatikan bahwa anak-anak cenderung lebih suka bermain dibandingkan belajar, maka dengan adanya metode ini, anak akan lebih mudah tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran. |
| 2. | Apakah Anda merasa bahwa game edukasi berbasis mobile dapat membantu meningkatkan kemampuan logika dan daya ingat anak-anak? Mengapa atau mengapa tidak? | Iya, saya sangat meyakini bahwa game edukasi akan membantu kemampuan logika anak, bukan tanpa alasan, seperti yang pernah saya katakan sebelumnya, anak cenderung lebih senang bermain dibandingkan belajar makan dengan adanya game edukasi, anak akan lebih mudah untuk mencerna materi, hal ini juga telah saya terapkan kepada anak didik saya disaat mereka telah menyelesaikan materi dan tugas mereka, saya akan memberikan mereka game edukasi berbasis mobile agar mereka dapat belajar sambil bermain dengan rileks. |
| 3. | Faktor apa yang menurut Anda paling penting untuk dimasukkan dalam game edukasi agar relevan dan efektif bagi siswa SD dan TK? | Menurut saya, faktor ataupun unsur penting yang wajib diterapkan dalam game edukasi adalah konsep warna warni, tantangan pada permainan yang memicu adrenalin beserta animasi yang menarik diselingi dengan pembelajaran yang bertahap namun kompleks sehingga dengan adanya unsur-unsur tersebut, anak-anak akan cenderung lebih tertarik untuk terus mencoba game yang diberikan. |
| 4. | Apakah Anda pernah menggunakan alat atau media pembelajaran digital dalam kelas? Bagaimana respons siswa terhadapnya? | Pernah, saya sempat beberapa kali menerapkan hal tersebut, saya menggunakan aplikasi duolingo disaat senggang anak didik saya disaat mereka telah menyelesaikan tugasnya setelah mengingat bahwa saya mengajar mata pelajaran bahasa pada saat itu, respon anak-anak sangat antusias, mereka senang sekali untuk memainkan game tersebut. |
| 5. | Menurut Anda, apakah game edukasi berbasis mobile perlu diintegrasikan dengan materi pelajaran sekolah? Jika iya, bagaimana menurut Anda caranya? | Perlu, menurut saya hal ini dilakukan dengan beberapa syarat khusus seperti game yang diberikan harus bermutu dan efisien, permainan game hanya boleh dilakukan disaat anak-anak telah menyelesaikan tugasnya, permainan game edukasi hanya boleh dilakukan apabila siswa telah menyelesaikan tugasnya, game edukasi hanya berlaku untuk mereview materi yang belum/sudah dipelajari sehingga tidak dapat dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan pada saat pelaksanaan permainan edukasi harus didampingi oleh guru serta harus diselingi dengan pemantauan yang ketat agar siswa tidak menyalahgunakan device yang telah disediakan. |
| 6. | Apa tantangan terbesar dalam menggabungkan teknologi game ke dalam proses belajar mengajar? | Menurut saya tantangan terbesar dalam isu ini adalah murid yang susah diajak kerjasama dan tenaga pendidik yang gagap teknologi dan terlalu berfokus pada pembelajaran tradisional. |
| 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? | Menurut pandangan saya, cara paling baik untuk menyalurkan game edukasi pada proses ajar mengajar adalah dengan memanfaatkan waktu dan time management yang baik agar terdapat waktu dimana siswa melaksanakan pembelajaran tradisional dan pembelajaran berbasis game edukasi. Game edukasi yang disediakan harus efektif dan efisien dalam menyalurkan pembelajaran kepada anak namun juga sesuai dengan minat anak-anak akan tantangan dan permainan yang disediakan pada game edukasi tersebut. |

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? | Kadang suka, tapi kalau nggak ada hadiahnya, aku bosan. |
| 2. | Jika ada game yang dibuat khusus untuk membantu kamu belajar matematika atau pelajaran lainnya, apakah kamu mau mencobanya? Apa yang membuat kamu tertarik? | Kalau ada tantangannya, baru seru. Kalau cuma klik-klik aja, nggak suka. |
| 3. | Menurut kamu, apa yang membuat sebuah game menyenangkan sekaligus membantu kamu belajar? | Iya, tapi aku suka warna yang nggak terlalu terang. |
| 4. | Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi atau game untuk belajar? Jika iya, ceritakan pengalamanmu. | Mungkin iya, tapi kalau gambarnya nggak keren, aku malas mainnya. |
| 5. | Apa pendapatmu tentang belajar di sekolah dengan cara yang lebih interaktif, seperti bermain game? | Di kelas aja, soalnya gurunya bisa bantu kalau aku nggak ngerti. |
| 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, tapi kadang malah bikin aku lebih pengen main daripada belajar. |
| 7. | Apa yang menurut kamu harus ada dalam game supaya kamu tidak cepat bosan dan tetap ingin bermain? | Kasih level yang lebih sulit biar aku nggak bosan. |