

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pelajaran Agama Islam

Pelajaran Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa di TK Islam Terpadu. Hal ini tersurat dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 13 yang menyebutkan bahwa “Setiap peserta didik berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik seagama”. Yang terpenting dalam Islam adalah pengamalan dari pelajaran agama yang dipelajari di sekolah karena ilmu yang baik adalah ilmu yang bermanfaat bagi orang lain.

Albert Einstein mengatakan, “*science without religion is lame, religion without science is blind*” yang artinya ilmu pengetahuan tanpa agama itu buta, agama tanpa ilmu pengetahuan itu lumpuh (Kusmayadi, 2010). Dari kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa IPTEK (Ilmu dan teknologi) dan IMTAQ (Iman dan taqwa) harus seimbang. IPTEK merupakan sumber informasi untuk meningkatkan pengetahuan seseorang di bidang teknologi (Nikko, 2015), sedangkan IMTAQ adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi diri, baik secara emosional maupun spiritual dengan berdasarkan al-Qur’an dan as-Sunnah. Salah satu wujud IMTAQ di dalam pendidikan adalah pelajaran tentang agama Islam.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 A tahun 2013, Pendidikan Agama Islam merupakan sistem pendidikan yang sengaja didirikan dan diselenggarakan untuk menanamkan ajaran dan nilai-nilai agama Islam. Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dilakukan dengan cara praktik, menghafal, dan belajar di dalam kelas.

2.1.1 Kurikulum 2013 Pelajaran Pendidikan Agama Islam (revisi 2016)

Kurikulum menurut (MoE-c, 2013), merupakan seluruh pengalaman yang sengaja direncanakan dan akan dialami oleh siswa dalam seluruh proses pendidikan di sekolah dengan tujuan pendidikan. Pengalaman itu terbagi menjadi 3 antara lain:

- a. Pengalaman yang menyangkut pengalaman di dalam kelas selama proses belajar dan ekstra kurikuler (pengalaman di luar sekolah).
- b. Pengalaman yang berkaitan dengan konteks, filsafat, isi, pengaturan isi, metode, dan evaluasi.

- c. Pengalaman akan berjalan apabila hal berikut dilibatkan seperti: guru, fasilitas, infrastruktur, buku, dan situasi suasana di sekolah itu sendiri.

Kurikulum tersebut berfungsi sebagai pedoman atau sebagai acuan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dalam kurikulum 2013 tentang kompetensi dasar, materi pokok, dan kegiatan pendidikan agama Islam dan budi pekerti dijelaskan, pendidikan agama Islam berlandaskan pada aqidah yang berisi keesaan Allah Swt. dan sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia. Berdasarkan peta materi pokok sekolah dasar kelas IV kurikulum 2013, terdapat 20 materi pokok tentang agama Islam. Kemudian dari 20 materi tersebut, 3 materi pokok yang akan diangkat sebagai acuan pembuatan aplikasi.

Kurikulum sebagai kerangka kerja (*framework*) yang berisi rencana dan implementasi sebuah program untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam menyiapkan anak mencapai keberhasilan di sekolah dan tahap selanjutnya. Kurikulum memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan berkualitas tinggi. PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Di TK Islam Terpadu Baiturrahim diwajibkan siswa anak TK untuk belajar dan menghafal doa sehari-hari, tetapi karena rendahnya motivasi siswa anak TK dengan dibuatnya gim dapat membantu belajar dan memotivasi siswa.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah yang formal dalam membentuk kepribadian anak. Maka proses pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting untuk membentuk generasi yang sesuai dengan agama Islam. Perkembangan jiwa anak sudah tumbuh sejak kecil sesuai dengan fitrah yang telah diberikan Allah. Maka fitrah tersebut harus dibimbing dan diarahkan dengan baik. Syaikh Mustafa Al-Ghalayani mengatakan bahwa pendidikan adalah penanaman akhlak yang mulia dalam jiwa anak-anak yang sedang tumbuh dan menyiraminya dengan siraman petunjuk dan nasehat, sehingga menjadi suatu watak yang melekat dalam jiwa, kemudian buahnya berupa keutamaan, kebaikan, suka beramal demi kemanfaatan bangsa.

Pendidikan agama Islam berusaha untuk menginternalisasikan nilai-nilai agama Islam sebagai titik sentral tujuan dari proses pembelajaran pendidikan Islam itu sendiri. Oleh karena itu yang menjadi dasar dalam penyusunan kurikulum pendidikan agama Islam adalah:

- a. Dasar Agama yaitu Al-Quran dan Hadits sebagai sumber utama agama Islam. Ditambah lagi berbagai sumber yang bersifat furu' yaitu Ijma' dan Qiyas.
- b. Dasar Falsafah yang memberikan pedoman bagi pendidikan Islam secara filosofis sehingga tujuan, isi, dan organisasi kurikulum mengandung suatu kebenaran dan pandangan hidup dalam bentuk nilai-nilai yang diyakini sebagai suatu kebenaran baik ditinjau segi ontologi, epistemologi maupun aksiologi.
- c. Dasar psikologis yaitu dasar yang memberikan landasan dalam perumusan kurikulum sejalan dengan ciri-ciri perkembangan psikis peserta didik, sesuai dengan tahap kematangan, bakat, dan minatnya, memperhatikan kecakapan pemikiran peserta didik antara satu dengan yang lain.
- d. Dasar sosial, yaitu landasan kurikulum yang mengakar terhadap perubahan dan perkembangan masyarakat, apa saja yang akan dipelajari harus sesuai dengan kebutuhan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan kebudayaan masyarakat.
- e. Dasar Organisatoris yaitu dasar yang memberikan landasan dalam penyusunan bahan pembelajaran serta penyajiannya dalam proses pembelajaran serta bagaimana bahan pembelajaran itu disusun.

Landasan di atas merupakan bagian yang sangat urgen dalam menetapkan kurikulum Pendidikan Agama Islam karena Pendidikan Agama Islam tidak hanya berpijak pada landasan normatif namun memerlukan landasan lain sebagai pendamping untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dalam masyarakat.

2.1.2 Kurikulum PAI di Taman Kanak-kanak

Kurikulum di Taman Kanak-kanak merupakan seperangkat kegiatan belajar sambil bermain. Kurikulum ini direncanakan dengan baik untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar pengembangan diri anak menuju usia selanjutnya. Mengenai hakikat pengembangan kurikulum pada anak, Bennet, Finn, dan Cribb dalam Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa pada hakikatnya sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain dapat memperkaya pengalaman anak tentang

berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif.

Ada dua hal yang sangat penting dalam pengembangan kurikulum PAI di Taman Kanak-kanak, yaitu:

1. Program kegiatan bermain diterapkan sesuai dengan kurikulum yang berpusat pada anak serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan perkembangan pada setiap aspek baik estetika, kognitif, emosional, bahasa, fisik, dan sosial.
2. Kurikulum berorientasi pada hasil dan mengaitkan berbagai konsep dan perkembangan.

Proses pengembangan kurikulum PAI di TK hendaknya mempertimbangkan beberapa hal, di antaranya:

1. Kurikulum PAI harus berfokus pada keseluruhan perkembangan anak secara terprogram dengan mengintegrasikan semua bidang pengembangan.
2. Guru sebagai pengembang kurikulum PAI harus memiliki pemahaman yang memadai tentang teori perkembangan dan teori belajar.
3. Anak adalah pelajar aktif, sehingga pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran PAI anak TK melalui bermain.
4. Kurikulum PAI haruslah merefleksikan peranan konteks sosial budaya sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Dengan demikian maka pengembangan kurikulum PAI di TK tidak terlepas dengan bermain dan guru harus memiliki kompetensi dalam mendidik anak TK sesuai dengan perkembangannya dan menggunakan sarana bermain dalam mengembangkan kurikulum PAI.

Karena Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

2.2 Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut (Tedjasaputra, 2007), APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memiliki beberapa ciri khusus seperti, dapat digunakan

dalam berbagai cara, ditujukan untuk anak-anak sekolah, dan berfungsi untuk pengembangan kecerdasan anak. Adapun ciri-ciri khusus APE sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan berbagai cara
Dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan bentuk.
- b. Ditujukan untuk anak-anak
Permainan diutamakan untuk anak-anak sekolah.
- c. Terlibat aktif
Anak-anak terlibat di dalam permainan sehingga imajinasi, kecerdasan, dan motorik otak anak berkembang. Menurut (Zaman, Hernawan, & Gufron, 2014), adapun fungsi dari APE sebagai berikut:
 - a. Menciptakan situasi bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga bisa merangsang indikator kemampuan anak.
 - b. Menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga membentuk citra anak yang positif.
 - c. Memberikan stimulus pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.
 - d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi.

Dari definisi, ciri-ciri, dan fungsi tersebut dapat disimpulkan permainan atau gim yang dirancang dan dibuat dengan tujuan pendidikan dapat dijadikan APE. Seiring dengan perkembangan teknologi seperti saat ini, APE dapat dikembangkan menjadi APE digital. APE digital dapat diimplementasikan dengan perangkat komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Penelitian ini akan dibangun dengan prinsip-prinsip dasar pengembangan APE karena dasar APE digunakan untuk gim edukatif yang ditujukan untuk anak-anak TK Islam Terpadu Baiturrahim dengan menggunakan tipe permainan interaktif. Pemain dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi seperti memilih hafalan doa dan juga memilih jawaban ketika mengerjakan soal doa sehari-hari tersebut.

2.3 Gim Komputer

Gim komputer berawal dari tahun 1961 salah satu gim pada saat itu adalah *Space war* yang dibuat untuk sebuah komputer bernama PDP-1. PDP-1 menggunakan kertas sebagai media penyimpanannya. Gim komputer saat ini merupakan sebuah hasil evolusi puluhan tahun, karena produsen-produsen besar banyak mendukung dan mempercepat perkembangan teknologi gim komputer dari waktu ke waktu (Zilbest, 2016).

Dalam perkembangannya Gim komputer juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pendidikan, latihan, dan simulasi. Karena penyampaiannya dikemas dalam bentuk permainan yang menghibur dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh pemainnya.

Gim komputer terbagi menjadi beberapa jenis antara lain (Crawford, 1997):

- a. *Action shooting* (tembak-menembak)
- b. *Fighting* (pertarungan)
- c. *Adventure* (petualangan)
- d. *Strategy* (strategi)
- e. *Simulation* (simulasi)
- f. *Puzzle* (menyusun)
- g. *Sport game* (olahraga)
- h. *RPG* (Role playing)
- i. *Education* (edukasi)

Dari jenis-jenis genre gim komputer, penulis membuat sebuah gim komputer dengan genre edukasi. Gim edukasi merupakan gim yang dibuat dengan tujuan memotivasi pemain dalam mencapai sesuatu hal yang berhubungan dengan pendidikan. Dengan gim edukasi diharapkan pemain dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Peterson, Verenikina, & Herrington, 2008). Tujuan dari penggunaan gim dalam penyampaian informasi adalah menarik dan mempertahankan perhatian dari pemain, memberikan tantangan, melibatkan dan menghibur pemain sehingga pemain dapat memperoleh pengajaran (Pandey, 2015).

Menurut Nicolas Esposito, gim video adalah gim atau permainan yang dapat dimainkan berkat alat *audiovisual* dan dapat berdasarkan pada sebuah cerita (Esposito, 2005). Dibanding media tradisional lain seperti TV, video, koran, ataupun sosial media, gim memiliki kelebihan berupa penyampaian pesan yang dapat dilakukan dalam lingkungan yang menghibur. Lalu menurut Coller dan Shernoff, *video game* (gim video) memiliki potensi menempatkan siswa pada lingkungan dalam simulasi gim di mana mereka menghadapi tantangan yang otentik (Coller & Shernoff, 2009).

Selain itu, kelebihan gim edukasi memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman yang memicu keterlibatan tinggi dari pemain karena pemain memiliki motivasi untuk tetap tertarik menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam gim, sifat gim yang interaktif juga

memiliki kelebihan meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengingat informasi yang hendak disampaikan karena interaksi berlangsung secara instan dan dua arah (Alina, 2012).

Juga para praktisi pendidikan, baik pakar edukasi maupun tenaga pendidik selalu menggabungkan bermain dan belajar karena dianggap sangat efektif dalam rangka menyalurkan ilmu pengetahuan, dan menambah motivasi terutama bagi anak usia dini. Menurut KBBI, bermain adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Dan bermain sambil belajar baik untuk diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Karena saat suasana hati anak sedang senang, otak akan mudah menyerap ilmu dan pengetahuan yang disalurkan oleh guru maupun lingkungannya (Nurani, 2017).

Perkembangan gim edukasi di Indonesia pada saat ini mengalami perkembangan secara dinamis, hal ini ditandai dengan guru menggunakan game di dalam proses pembelajaran sehingga kemudian nampak manfaat yang muncul di antaranya:

1. Pendidik mulai memahami metode pembelajaran dengan game sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif.
2. Pendidik mulai mengelaborasi *game* yang ada pada dunia maya dengan pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Anak didik termotivasi mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan. Guru yang menggunakan game sebagai media pembelajaran sering dirindukan siswa di dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Pemanfaatan media pembelajaran terutama gim edukasi sangat penting dalam dunia pembelajaran siswa, karena hal ini akan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga akan berbanding lurus antara motivasi belajar dengan hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan.

2.4 Multimedia

Dalam hasil pencarian referensi di perpustakaan dan serta informasi yang didapat dari internet berikut hal-hal yang berkaitan dengan Multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa unsur dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi yang lebih menarik. Berbagai pengertian tentang multimedia menurut para ahli dijabarkan, sebagai berikut:

- a. (Rosch, 1996), mengatakan multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video.
- b. (McComick, 1996), mengatakan bahwa multimedia merupakan tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.

- c. (Robin, 2001), mengatakan bahwa multimedia adalah sebuah alat yang dapat menciptakan presentasi yang lebih dinamis dan interaktif dengan kombinasi teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.
- d. (Vaughan, 2004), mengatakan multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dengan manipulasi digital.

Multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia bermanfaat sebagai alat penyampaian pesan atau informasi sehingga, dalam proses pembelajaran seseorang lebih paham dan mudah mengerti. Menurut (Gredler, 2013) menjelaskan, Multimedia pembelajaran meliputi teks dan gambar termasuk belajar dari buku teks yang berisi ilustrasi, pelajaran berbasis komputer yang berisi animasi dan narasi, dan presentasi slide tatap muka yang berisi grafis dan kata-kata.

Penelitian ini menggunakan beberapa unsur multimedia seperti penggunaan animasi gambar, kata-kata, dan suara pada gim untuk menyampaikan sebuah informasi agar lebih menarik untuk anak TK Islam Terpadu Baiturrahim.

2.5 Pengertian Animasi

Animasi adalah mewujudkan ilusi dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi. Secara garis besar animasi merupakan suatu tampilan menarik, grafis statis maupun dinamis, yang disebabkan perubahan tiap *frame* (*frame by frame*), perubahan posisi bergerak (*motion tween*), maupun perubahan bentuk diikuti pergerakan (*motion shape*). Animasi komputer dapat dikategorikan menjadi 2, sebagai berikut:

a. *Computer Assisted Animation*

Animasi ini biasanya menggunakan animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerasikan proses animasi tradisional gambar tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan penerapan visual kamera dan penataan data yang digunakan dalam membuat sebuah animasi.

b. *Computer Generated Animation*

Animasi ini biasanya menggunakan animasi 3 dimensi dengan program seperti 3D Studio, blender, Autocad, dan lain-lainya.

Terdapat dua teknik di dalam animasi, yaitu *frame by frame animation* dan teknik *tweened animation* (Zeembry, 2001):

a. Teknik *frame by frame animation*

Teknik ini dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di tiap frame. Adapun kekurangan dari teknik ini, yaitu (Bustaman, 2001):

1. File animasi akan menjadi lebih besar.
2. Memakan waktu banyak jika membuat gambar yang berbeda di setiap *keyframe*.

b. Teknik *tweened animation*

Dalam teknik ini proses animasi dengan cara menentukan posisi *frame* awal dan *frame* akhir, kemudian mengerjakan animasi *frame-frame* sisanya yang berada di antara posisi awal dan akhir *frame* tersebut. Adapun kelebihan dari teknik ini, yaitu (Bustaman, 2001):

1. Mempersingkat dan meminimkan waktu pengerjaan.
2. Mengurangi ukuran file karena setiap isi dalam frame tidak perlu disimpan.

Pemanfaatan animasi digunakan dalam berbagai kebutuhan, dari kegiatan santai sampai serius, atau sebagai fungsi tambahan maupun fungsi utama. Salah satu manfaat animasi adalah sebagai perantara atau media yang dibangun sebagai sarana media presentasi.

Animasi digunakan untuk menarik perhatian para penonton atau peserta presentasi terhadap materi yang akan disampaikan oleh presenter. Animasi digunakan agar suasana dalam presentasi tidak menjadi kaku dan lebih hidup. Dengan adanya animasi diharapkan materi yang disampaikan tercapai dan terjadi sebuah komunikasi yang baik di dalam kegiatan presentasi. Manfaat animasi dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut (Suheri, 2006):

- a. Menarik perhatian peserta dengan adanya gerak dan suara yang selaras.
- b. Mempercantik dan memperindah tampilan materi presentasi.
- c. Memudahkan dalam penyusunan materi presentasi.
- d. Mempermudah penggambaran dari suatu materi yang akan disampaikan.

Animasi mampu untuk menjelaskan dan memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan menggunakan visualisasi materi yang tidak dapat dilihat oleh mata dapat dijelaskan dengan animasi. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan. Terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya.

Penelitian ini menggunakan animasi berbasis 2 dimensi yang tujuannya untuk mengkomputerasikan proses animasi tradisional gambar tangan, dan menggunakan animasi

dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian anak TK dengan adanya gerak dan suara untuk belajar dan menghafal doa sehari-hari tersebut.

2.6 Adobe Animate

Adobe Animate adalah salah satu perangkat lunak dari Adobe yang digunakan untuk membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu perangkat lunak ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online*, namun seiring dengan perkembangannya, Adobe Animate digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline*. File yang dihasilkan dari perangkat lunak ini menggunakan ekstensi *.swf* serta dapat diputar melalui *Browser* dengan syarat sudah terpasang *plug-in* Adobe Animate.

Bahasa pemrograman yang digunakan pada Adobe Animate menggunakan bahasa *Action Script*. Terdapat 2 macam *Action Script* yang tersedia pada perangkat lunak ini, yang pertama adalah Action Script 2.0 yang ditujukan untuk penggunaan rancangan kerja *desktop* dan Action Script 3.0 yang ditujukan untuk penggunaan rancangan kerja perangkat genggam seperti ponsel pintar berbasis Android.

2.7 Review Aplikasi Sejenis

Dalam penyusunan tugas akhir ini, beberapa aplikasi sejenis digunakan sebagai pembanding. Adapun aplikasi yang dijadikan sebagai pembanding adalah *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE.

Game Ayo Berdoa dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE merupakan aplikasi yang dibuat oleh dosen teknik informatika UII bernama Galang Prihadi Mahardika, S.Kom, M.Kom.



Gambar 2.1 Antarmuka Halaman Menu



Gambar 2.2 Antarmuka Halaman Pembelajaran



Gambar 2.3 Antarmuka Halaman Permainan



Gambar 2.4 Antarmuka Game Doa Harian

Gambar 2.1 merupakan *screenshot* dari halaman awal menu dari *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE. Terdapat karakter, dan pilihan tombol untuk memilih antara pembelajaran atau permainan. Gambar 2.2 merupakan *screenshot* dari halaman pembelajaran dari *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE. Terdapat karakter, pilihan tombol untuk materi pembelajaran doa sehari-hari seperti doa sebelum makan berupa teks dan audio.

Gambar 2.3 merupakan *screenshot* dari halaman permainan dari *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE. Terdapat karakter, dan tombol dan suara doa untuk memilih jawaban soal yang tersedia pada halaman permainan. Gambar 2.4 merupakan *screenshot* dari halaman penilaian skor dari *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE. Terdapat sistem penilaian skor sesudah mengerjakan soal yang ada di halaman permainan.

Berdasarkan penjabaran aplikasi sejenis, penulis menyusun sebuah tabel sebagai alat perbandingan antara aplikasi tersebut dengan aplikasi yang sedang dibuat.

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis

No.	Fitur Aplikasi	Judul Game		
		<i>Game Ayo Berdoa dengan menggunakan digital based learning berbasis model ADDIE</i>	Game Doa Harian	Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi
1	Platform	Windows	Android	Windows
2	Isi	-Doa sehari-hari -Petunjuk cara memainkan permainan -Materi doa sehari-hari berupa suara	-Doa sehari-hari -Materi doa sehari-hari berupa animasi	-Doa sehari-hari -Petunjuk cara memainkan permainan

		-Soal doa-sehari		-Materi doa sehari-hari berupa suara doa dan tersedia pilihan jawaban
3	Skenario Permainan	-Menebak doa sehari-hari dengan mendengarkan suara doa sehari-hari	-Memilih dari tiga jawaban yang tersedia berupa menebaksoal doa sehari-hari	-Memilih dari empat jawaban yang tersedia berupa soal potongan dan suara doa sehari-hari dengan soal yang dipilih secara random
4	Penilaian Skor	Ada	Ada	Ada
5	Instruksi Permainan	Ada, instruksi hanya berupa balon dialog pada karakter	Tidak ada	Ada, instruksi berupa screenshot gambar di setiap halamannya
6	Penggunaan Animasi	Ada, menggunakan animasi berupa tweening	Ada, menggunakan animasi berupa tweening	Ada, menggunakan animasi berupa tweening

Pada Tabel 2.1. penulis membandingkan beberapa aplikasi tersebut dengan aplikasi yang sedang dibuat berdasarkan beberapa fitur aplikasi. Yang pertama, adalah *platform*, kedua aplikasi berjalan pada rancangan kerja sistem operasi Windows. Yang kedua adalah isi (*content*) aplikasi, *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE berisi doa sehari-hari dan petunjuk cara memainkan permainan, sedangkan pada *Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi* juga berisi materi doa sehari-hari dan petunjuk cara memainkan permainan.

Yang ketiga adalah skenario permainan, *Game Ayo Berdoa* dengan menggunakan *digital based learning* berbasis model ADDIE dengan model menebak suara doa sehari-hari yang muncul, sedangkan *Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi* memilih dari empat jawaban yang tersedia berupa soal potongan dan suara doa sehari-hari dengan soal yang dipilih secara *random* untuk menyelesaikan permainan. Yang keempat adalah penilaian kedua aplikasi memiliki fitur penilaian skor pada *game*. Yang kelima adalah adanya fitur instruksi permainan, kedua aplikasi memiliki fitur instruksi permainan. Lalu yang terakhir adalah penggunaan animasi pada aplikasi tersebut, kedua aplikasi sama-sama menggunakan animasi dalam aplikasi sebagai salah satu fiturnya.