

BAB III METODOLOGI

3.1 Analisis / Analyze

Tujuan dari analisis ini untuk mengumpulkan dan memperoleh data-data yang diperlukan untuk penelitian. Data yang diperoleh pada penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dari berbagai macam sumber data penelitian skripsi, materi doa sehari-hari untuk, paper, dan literatur atau referensi dari internet sesuai dengan kebutuhan dan berkaitan dengan permasalahan yang terjadi. Data yang didapatkan adalah materi tentang doa sehari-hari yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim.

b. Observasi dan wawancara

Observasi dan wawancara dilakukan di TK Islam Terpadu Baiturrahim yang terletak di Sukoharjo, Sleman, Yogyakarta. Observasi pertama kali dilakukan pada tanggal 19 Februari 2019 untuk mengetahui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran doa sehari-hari di TK tersebut. Melalui wawancara kepada guru TK Islam Terpadu Baiturrahim, salah satu masalah yang didapat adalah kurangnya alat bantu ajar yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar doa sehari-hari. Selama ini pembelajaran doa sehari-hari pada TK Islam Terpadu Baiturrahim masih berupa mengajar secara *manual* yaitu dengan membacakan atau menuliskan doa tersebut ke papan tulis. Untuk itu dibutuhkan cara mengajar baru atau alat bantu ajar yang dapat membantu meningkatkan minat belajar anak agar anak merasa antusias dan senang saat belajar doa sehari-hari di dalam kelas.

c. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pada tugas akhir ini adalah metode studi literatur. Studi literatur adalah mengumpulkan dan mempelajari informasi-informasi yang berhubungan dengan penulisan termasuk dalam perancangan, analisis, dan implementasi sistem. Data dari literatur ini terbagi menjadi dua sifat, yakni:

1. Data primer, yaitu sumber data utama yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Sumber primer yang digunakan pada penelitian ini ada materi pembelajaran doa sehari-hari yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Dalam materi doa sehari-hari tersebut terdapat doa sehari-hari apa saja yang

dipelajari di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Isi materi pembelajaran doa sehari-hari yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim dapat dilihat di Gambar 3.1.

8.6. Hadits
8.7. Hadits Peminta
8.8. Hadits menahan marah
8.9. Hadits Adab bersin
8.10. Hadits Larangan berbicara dalam shalat
8.11. Hadits Larangan meniup makanan dan minuman
8.12. Hadits Mengutamakan sisi kanan
9. Hafalan do'a sehari-hari
9.1. Do'a masuk rumah
9.2. Do'a sesudah Adzan
9.3. Do'a kelahiran
9.4. Do'a Ketika lupa baca basmalah
9.5. Do'a mengantar orang pergi
9.6. Do'a sesudah Wudhlu
9.7. Do'a Untuk bayi yang baru lahir
C. Kompetensi dasar Umum
1. Bahasa
1.1. Menirukan kembali beberapa urutan kata
1.2. Menjalankan beberapa perintah
1.3. Bertanya dan menjawab
1.4. Menyanyi
1.5. Sajak/syair
1.6. Mengenal posisi

Gambar 3.1 Materi Doa Sehari-hari

2. Data sekunder, yaitu sumber data yang berfungsi sebagai data pelengkap atau penunjang untuk membantu mencari jawaban dalam penelitian ini. Adapun sumber data sekunder tersebut berupa buku-buku, artikel, jurnal, situs web, dan lain sebagainya.

Adapun analisis kebutuhan yang digunakan pada pengembangan Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional membahas tentang kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam gim ini. Berikut adalah analisis kebutuhan fungsional dari gim yang akan dibangun:

1. Pemain dapat memulai permainan dengan menekan tombol bermain.
2. Pemain dapat keluar dari permainan dengan menekan tombol keluar.
3. Pemain dapat memulai menghafal doa dengan menekan tombol hafalan doa.
4. Pemain dapat memilih doa lain ketika selesai memainkan 1 doa dengan menekan tombol bermain lalu memilih soal yang lain.
5. Pemain menerima petunjuk permainan ketika menekan tombol petunjuk.

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah membahas tentang proses yang terlibat dalam pembuatan gim ini. Pada gim ini terdapat 3 kebutuhan non fungsional yaitu kebutuhan perangkat keras (*Hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*Software*) dan Sasaran Platform.

1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk mengembangkan dan menjalankan gim ini dibutuhkan spesifikasi komputer atau laptop sebagai berikut:

- Memori RAM memiliki 4GB atau lebih.
- *Graphic Card*.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun serta menjalankan gim ini yaitu:

- Sistem Operasi yang digunakan adalah Windows 10.
- Corel Draw X7 digunakan sebagai perangkat lunak untuk membuat aset pada aplikasi.
- Audacity digunakan sebagai perangkat lunak untuk *edit* aset suara pada yang sudah direkam sebelumnya pada aplikasi.
- Adobe Animate CC 2017 digunakan sebagai perangkat lunak untuk membuat *script* animasi pada aplikasi.
- Adobe Illustrator CC 2019 digunakan sebagai perangkat lunak untuk *convert file* tipe .eps ke .ai.
- Adobe Photoshop CC 2017 digunakan sebagai perangkat lunak untuk membuat aset pada aplikasi.

3. Sasaran *Platform*

Sasaran *platform* pada gim ini adalah laptop atau *desktop* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Menggunakan sistem operasi minimal Windows 7.
- Memori memiliki RAM minimal 1GB.

3.2 Desain / *Design*

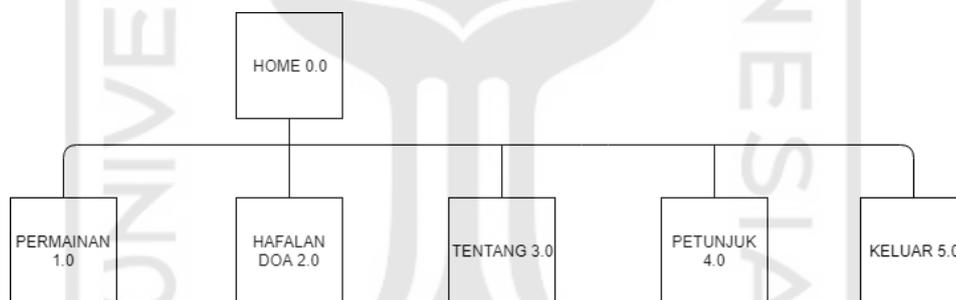
Perancangan dan perencanaan design merupakan tahapan untuk menuangkan semua data yang didapat ke dalam sebuah sketsa dan gambaran awal sebelum dituangkan ke dalam bentuk digital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Hierarchy Plus Input Process Output* atau yang biasa disingkat dengan HIPO.

a. HIPO

Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input-Process-Output*) berfungsi sebagai dokumentasi program dan desain untuk pengembangan sistem agar pengguna dapat mempermudah pencarian informasi secara manual sesuai dengan yang diinginkan dan kemudian ditampilkan oleh sistem. Diagram HIPO menjelaskan fungsi khusus dan akan menunjukkan bagian dari masukan hingga keluaran. Diagram HIPO terbagi menjadi 3 bagian, yaitu VTOC (*Visual Table of Content*), *Overview Diagram* (Diagram Ringkas) dan *Detail Diagram* (Diagram Rinci).

1. VTOC (*Visual Table of Content*)

VTOC terdiri dari satu diagram hirarki atau lebih. Diagram ini menggambarkan hubungan dari fungsi-fungsi secara berlanjut. VTOC menggambarkan seluruh program HIPO baik secara rinci maupun ringkasan yang terstruktur. Pada Gambar 3.2 menampilkan diagram VTOC dari gim ini. Home adalah modul awal ketika membuka gim, kemudian menampilkan modul Permainan, Hafalan Doa, Petunjuk Bermain, Tentang, dan Keluar. Dalam pembuatan permainan digital ini, peneliti telah merancang VTOC pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Diagram VTOC

2. *Overview Diagram*

Diagram Ringkasan/*Overview Diagram* adalah suatu seri diagram fungsional. Masing-masing diagram dihubungkan dengan salah satu fungsi sistem. *Overview diagram* menunjukkan secara garis besar hubungan dari input, proses dan output. Bagian input menunjukkan item-item data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses berisi sejumlah langkah-langkah yang menggambarkan proses kerja dari fungsi. Bagian output berisi *item* data yang dihasilkan atau dimodifikasi oleh langkah-langkah proses. *Overview diagram* pada permainan digital ini terdapat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Overview Diagram

Modul	Deskripsi
0.0 <i>Home</i>	<i>Home</i> merupakan halaman awal aplikasi, pada halaman ini terdapat 5 tombol yaitu tombol bermain untuk menuju ke halaman menu soal, tombol hafalan doa untuk menuju ke halaman menu pilihan hafalan doa, tombol tentang yang berisi informasi identitas dari pembuat aplikasi, tombol petunjuk untuk menuju ke halaman petunjuk bermain, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.
1.0 Permainan	Setelah pemain memilih menu soal pada halaman bermain, <i>game</i> akan menampilkan 7 tombol yaitu tombol <i>back</i> untuk kembali ke halaman bermain, lalu tombol-tombol doa seperti doa lupa basmallah, doa perbergian, doa setelah wudhu, doa setelah adzan, doa bayi lahir perempuan, dan doa bayi lahir laki-laki untuk memilih soal doa.
1.0 Permainan (halaman tampilan soal)	Pada halaman ini pemain akan ditampilkan 1 soal secara <i>random</i> (acak) dari tiap 1 doa yang tersedia sebanyak 6 doa dalam <i>game</i> . Soal doa yang ditampilkan akan mengeluarkan suara doa dengan menyesuaikan soal yang telah dipilih secara acak berupa menebak doa atau melanjutkan potongan doa dengan pilihan jawaban masing-masing 4 pilihan jawaban pada tiap soalnya. Terdapat juga tombol <i>back</i> untuk kembali ke halaman menu soal.

1.0 Permainan (halaman skor tampilan soal)	Jika pemain dapat menyelesaikan soal doa maka akan muncul halaman skor yang berisi penilaian-penilaian dari soal doa yang telah dimainkan. Pemain dapat kembali ke halaman menu soal dengan memilih tombol <i>back</i> .
2.0 Hafalan Doa	Halaman hafalan doa berisi pilihan hafalan doa yang terdapat di dalam permainan doa.
2.0 Hafalan Doa (menu hafalan doa)	Pada halaman menu hafalan doa terdapat 7 tombol yaitu tombol <i>back</i> untuk kembali ke halaman bermain, lalu tombol-tombol doa seperti doa lupa basmallah, doa perbergian, doa setelah wudhu, doa setelah adzan, doa bayi lahir perempuan, dan doa bayi lahir laki-laki untuk memilih hafalan doa.
2.0 Hafalan Doa (halaman tampilan hafalan doa)	Pada halaman ini aplikasi akan menampilkan sebuah hafalan doa yang telah dipilih sebelumnya pada halaman menu hafalan doa yang terdiri dari 6 doa tersebut. Hafalan doa yang telah dipilih sebelumnya menampilkan doa berupa gambar ayat doa dan suara doa tersebut, panjangnya doa masing-masing menyesuaikan dengan pilihan doa sebelumnya. Hafalan doa diulang otomatis sebanyak 6 kali dan suara juga sebanyak 6 kali setiap potongan doanya.
3.0 Tentang	Pada halaman ini akan menampilkan profil singkat dari pembuat aplikasi.
4.0 Petunjuk	Pada halaman ini akan menampilkan petunjuk atau cara memainkan gim ini. Terdapat tombol kembali untuk kembali ke <i>home</i> .
5.0 Keluar	Pada halaman keluar akan muncul dialog “yakin keluar?”. Jika ingin keluar dari aplikasi pilih tombol ‘Ya’, dan pilih tombol ‘Tidak’ untuk kembali ke halaman <i>home</i> .

3. Detail diagram

Detail diagram/diagram rinci adalah suatu seri diagram fungsional yang masing-masing diagramnya dihubungkan dengan sebuah sub-fungsi dari sistem. *Diagram rinci* merupakan diagram yang paling rendah dalam diagram yang terdapat dalam paket HIPO. Diagram rinci berisi unsur-unsur paket dasar. Fungsi dari diagram ini adalah menjelaskan fungsi-fungsi khusus, menunjukkan *item output* dan *input* yang khusus dan menunjukkan diagram rinci lainnya. Tabel 3.2 berisi *detail diagram* dari permainan digital yang akan dibuat.

Tabel 3.2 Detail Diagram

Modul	Halaman	Input	Proses	Output
Home 0.0	Halaman <i>Home</i>	<i>Game</i> dijalankan	- Memutar suara latar	- Suara latar
		Tombol Bermain ditekan	- Memanggil halaman Menu Soal - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Menu Soal - Suara tombol
		Tombol Hafalan Doa ditekan	- Memanggil halaman Hafalan Doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Hafalan Doa - Suara tombol
		Tombol Petunjuk ditekan	- Memanggil halaman Petunjuk - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Petunjuk - Suara tombol
		Tombol Tentang ditekan	- Memanggil halaman Tentang - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Tentang - Suara tombol

		Tombol Keluar ditekan	- Memanggil halaman Keluar - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Keluar - Suara tombol
Permainan 1.0	Halaman <i>Home</i>	Tombol Bermain ditekan	- Memanggil halaman Menu Soal - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Menu Soal - Suara tombol
	Halaman Permainan	Doa Lupa Basmallah ditekan	- Memanggil halaman Doa Lupa Basmallah - Memutar suara doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Doa Lupa Basmallah - Suara doa - Suara tombol
		Doa Berpergian ditekan	- Memanggil halaman Soal Doa Berpergian - Memutar suara doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Soal Doa Berpergian - Suara Doa - Suara latar
		Doa Setelah Wudhu ditekan	- Memanggil halaman Soal Doa Setelah Wudhu - Memutar suara doa	- Menampilkan halaman Soal Doa Setelah Wudhu - Suara doa

			- Memutar suara tombol	- Suara latar
		Doa Setelah Wudhu ditekan	- Memanggil halaman Soal Doa Setelah Wudhu - Memutar suara doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Soal Doa Setelah Wudhu Suara doa Suara latar
		Doa Setelah Adzan ditekan	- Memanggil halaman Soal Doa Setelah Adzan - Memutar suara doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Soal Doa Setelah Adzan Suara doa Suara latar
		Doa Bayi Lahir Perempuan ditekan	- Memanggil halaman Soal Doa Bayi Lahir Perempuan - Memutar suara doa - Memutar suara tombol	- Menampilkan halaman Soal Doa Bayi Lahir Perempuan Suara doa Suara latar

		Doa Bayi Lahir Laki-Laki ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Soal Doa Bayi Lahir Laki-Laki - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan Halaman Soal Doa Bayi Lahir Laki-Laki - Suara doa - Suara latar
		Tombol Kembali ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman <i>home</i> - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman <i>home</i> - Suara latar - Suara tombol
Hafalan Doa 2.0	Halaman <i>Home</i>	Tombol Hafalan Doa ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Menu Hafalan Doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Menu Hafalan Doa - Suara latar - Suara tombol
	Halaman Menu Hafalan Doa	Doa Lupa Basmallah ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Lupa Basmallah - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Lupa Basmallah - Suara doa - Suara tombol
		Doa Berpergian ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Berpergian 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Berpergian - Suara doa

			<ul style="list-style-type: none"> - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara tombol
		Doa Setelah Wudhu ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Setelah Wudhu - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Setelah Wudhu - Suara doa - Suara tombol
		Doa Setelah Adzan ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Setelah Adzan - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Setelah Adzan - Suara doa - Suara tombol
		Doa Bayi Lahir Perempuan ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Bayi Lahir Perempuan - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Bayi Lahir Perempuan - Suara doa - Suara tombol
		Doa Bayi Lahir Laki-Laki ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Doa Bayi Lahir Laki-Laki 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Doa Bayi Lahir Laki-Laki

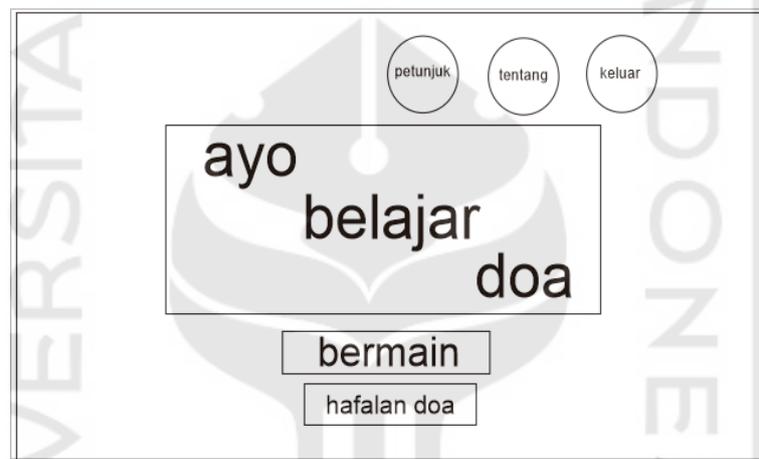
			<ul style="list-style-type: none"> - Memutar suara doa - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara doa - Suara tombol
		Tombol Kembali ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman <i>home</i> - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman <i>home</i> - Suara latar - Suara tombol
Petunjuk 3.0	Halaman <i>Home</i>	Tombol Petunjuk ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman Petunjuk - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman Petunjuk - Suara latar - Suara tombol
	Halaman Petunjuk	Tombol Kembali ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman <i>home</i> - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman <i>home</i> - Suara latar - Suara tombol
Tentang 4.0	Halaman <i>Home</i>	Tombol Tentang ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman tentang - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman tentang - Suara latar - Suara tombol
	Halaman Tentang	Tombol kembali ditekan	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil halaman <i>home</i> - Memutar suara tombol 	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan halaman <i>home</i> - Suara latar - Suara tombol

b. Storyboard

Storyboard/papan cerita adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Dengan *storyboard*, *animator*, *editor*, *game designer* dapat menyampaikan ide cerita

dengan menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual dapat terkoordinasi. *Storyboard* pada permainan digital sedikit berbeda dari *storyboard* animasi, di mana pada *storyboard* permainan digital terdapat *goal* yang akan dibuat pada permainan itu sendiri. Kemudian *storyboard* pada permainan digital menjelaskan tentang alur permainan itu berdasarkan dari jenis permainannya. Contohnya seperti pada Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi berjenis *arcade*, sehingga tidak memiliki alur cerita namun *game* tersebut menitikberatkan pada perolehan nilai.

1. Home



Gambar 3.3 Home

Gambar 3.3 merupakan halaman awal pada *game*. Latar belakang pada *game* ini menggunakan latar alam dan papan sebagai tempat judul pada *game*. Terdapat anak laki-laki dan perempuan pada halaman awal dengan menggunakan animasi berlompat-lompat untuk mendapatkan kesan senang dan ceria pada *game* ini. Pada halaman ini tersebut juga memiliki latar suara musik dengan nuansa senang untuk mengiringi aplikasi *game* tersebut, dan juga terdapat 5 tombol menu yang terdiri dari tombol bermain untuk memulai pengerjaan soal doa-doa pendek, tombol hafalan doa untuk memulai hafalan doa-doa pendek, tombol petunjuk untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan dan memainkan *game* tersebut, tombol tentang menuju ke halaman tentang yang berisi tentang informasi pembuat aplikasi, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

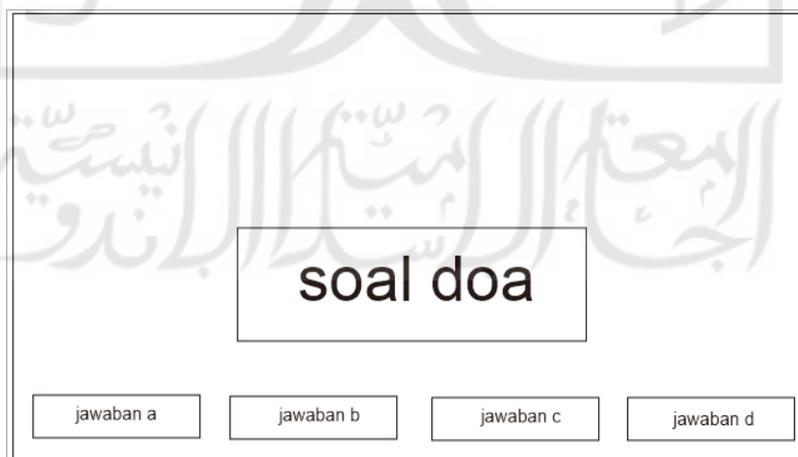
2. Menu Soal



Gambar 3.4 Menu Soal

Gambar 3.4 merupakan halaman yang mempunyai enam pilihan soal yang dapat dipilih, lalu terdapat satu karakter laki-laki di sebelah kanan layar halaman dengan sebuah animasi balon dialog yang di dalamnya ada suatu kata untuk memilih soal doa-doa pendek tersebut, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman awal. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

3. Tampilan Soal



Gambar 3.5 Tampilan Soal

Gambar 3.5 merupakan halaman tampilan soal yang telah dipilih oleh pemain sebelumnya yaitu pada halaman menu soal. Pada halaman ini terdapat satu karakter laki-laki yang sedang membaca di tengah layar lalu terdapat soal doa pada tengah layar yang mempunyai suara doa sesuai yang dipilih sebelumnya, dan juga terdapat empat tombol pilihan jawaban yang dapat dipilih untuk memilih jawaban soal doa-doa pendek tersebut. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

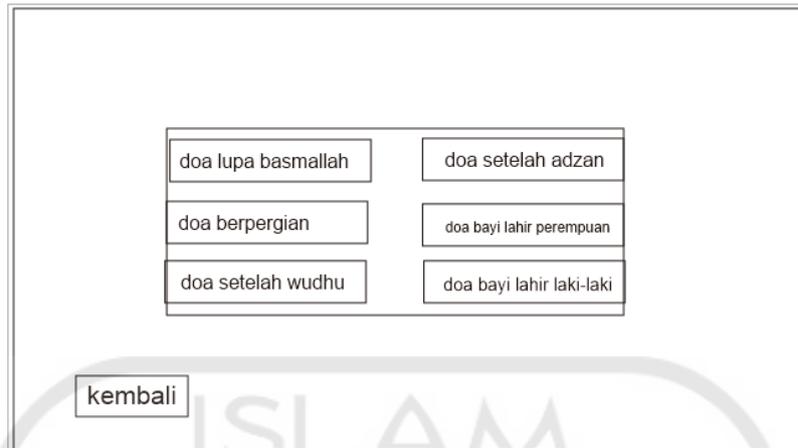
4. Halaman Skor



Gambar 3.6 Halaman Skor

Gambar 3.6 merupakan halaman skor, di mana pemain dapat melihat jumlah skor yang didapatkan ketika mengerjakan soal doa-doa pendek tersebut. Terdapat satu karakter animasi laki-laki pada tengah layar aplikasi ketika aplikasi menampilkan jumlah skor yang didapatkan, jika pemain mendapatkan nilai skor yang tinggi lalu aplikasi akan memberikan kata selamat kepada pemain, dan jika pemain mendapatkan nilai skor yang rendah lalu aplikasi akan memberikan kata coba lagi untuk mengulang menjawab soal tersebut, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman menu soal. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

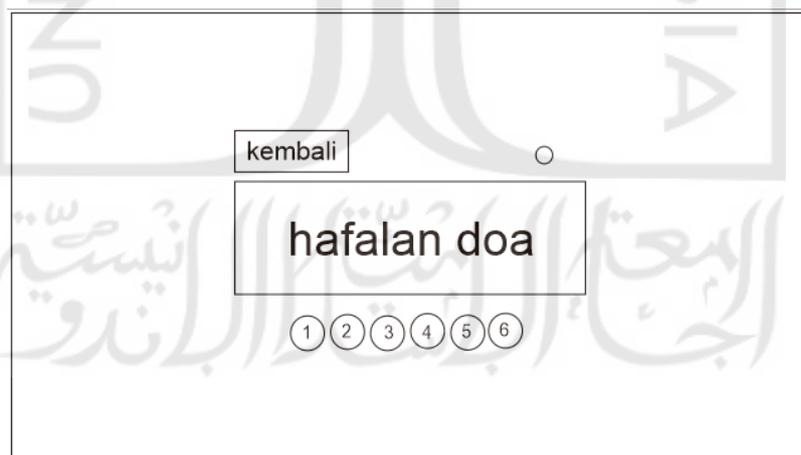
5. Menu Hafalan Doa



Gambar 3.7 Hafalan Doa

Gambar 3.7 merupakan halaman hafalan doa, di mana pemain dapat menekan salah satu dari enam tombol doa-doa pendek untuk memilih hafalan doa-doa pendek tersebut. Terdapat satu karakter perempuan di sebelah kanan layar halaman dengan sebuah animasi balon dialog yang di dalamnya ada suatu kata untuk memilih hafalan doa-doa pendek tersebut, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman awal. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

6. Tampilan Hafalan Doa

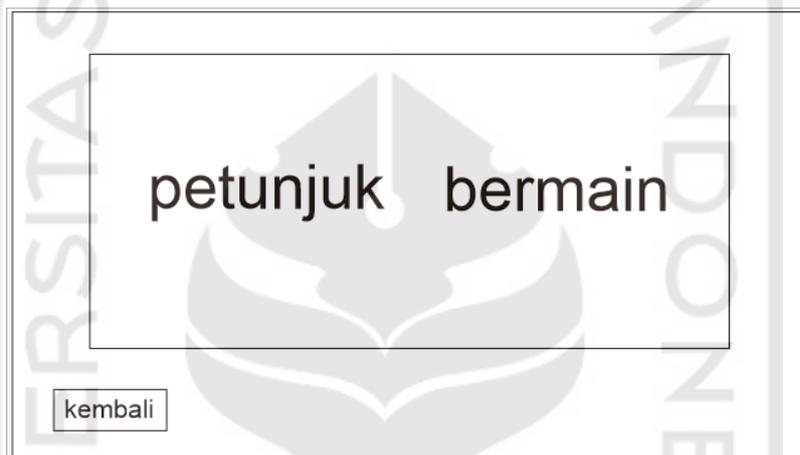


Gambar 3.8 Tampilan Hafalan Doa

Gambar 3.8 merupakan halaman tampilan doa, di mana pemain mendapatkan bantuan untuk menghafal doa-doa pendek dengan berupa suara doa dan animasi lingkaran berwarna kuning yang berposisi di atas hafalan doa untuk mengikuti alur

suara doa yang telah dipilih di halaman sebelumnya dan juga hafalan doa akan diulang sebanyak enam kali pada setiap potongan doanya. Terdapat satu karakter laki-laki di sebelah tengah layar halaman dengan sebuah animasi ketika hafalan doa sedang dijalankan, dan tombol kembali akan muncul ketika hafalan doa telah selesai dijalankan yang berguna untuk kembali ke halaman hafalan doa. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

7. Petunjuk



Gambar 3.9 Petunjuk

Gambar 3.9 merupakan halaman petunjuk, yang berisi petunjuk aplikasi dengan berupa screenshot dari tiap halaman aplikasi dengan instruksi berupa teks pada tiap screenshotnya, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman awal. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

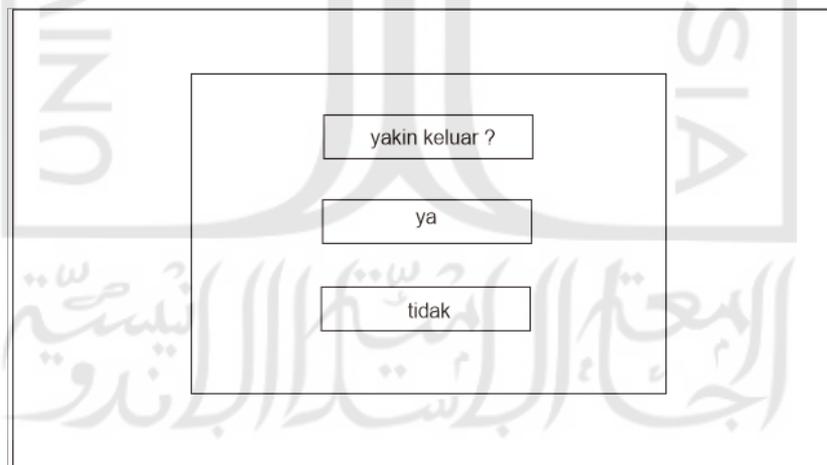
8. Tentang



Gambar 3.10 Tentang

Gambar 3.10 merupakan halaman tentang, yang berisi tentang pembuat aplikasi berupa teks. Terdapat satu karakter perempuan di kanan layar halaman, dan tombol kembali untuk kembali ke halaman awal. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

9. Keluar



Gambar 3.11 Keluar

Gambar 3.11 merupakan halaman keluar, pada halaman ini berisi dialog apakah pemain ingin keluar dari aplikasi ini. Jika pemain memilih tombol ya, maka aplikasi akan berhenti atau jika pemain memilih tombol tidak maka akan kembali ke halaman awal permainan. Tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan.

c. Rancangan Pengujian

Pada tahapan ini, akan dilakukan pengujian dari permainan digital yang telah dibuat pada penelitian ini. Perangkat yang digunakan pada pengujian ini adalah satu laptop dengan sistem operasi Windows 10. Pada tahap ini juga dilakukan revisi-revisi apabila terjadi kesalahan dan juga perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

Pengujian ini menekankan ke beberapa aspek agar tercapai hasil yang maksimal. Adapun aspek-aspek yang menjadi penilaian di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Materi.
2. Antarmuka.
3. Motivasi.

Responden pada proses pengujian adalah Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim dan anak-anak TK Islam Terpadu Baiturrahim. Setelah menggunakan aplikasi ini peneliti akan melakukan wawancara dengan memberikan poin pertanyaan ke responden, di dalam wawancara responden dapat memberi saran kepada peneliti untuk memberikan saran sehingga aplikasi ini dapat mengetahui apakah aplikasi ini telah mencapai hasil yang maksimal atau belum. Adapun poin pertanyaan dalam wawancara yang diajukan dapat dilihat pada tabel 3.3 dan tabel 3.4.

Tabel 3.3 Poin pertanyaan untuk Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim

No	Aspek	Poin Pertanyaan
1	Materi	Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran yang terdapat di TK Islam Baiturrahim?
2		Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan hukum bacaan yang benar?

3		Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan penulisan dan pemotongan ayat doa yang benar?
4	Antarmuka	Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih menarik?
5		Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih mudah?
6		Apakah tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi dapat dipahami dengan mudah?
7		Apakah petunjuk cara memainkan permainan dan memulai hafalan doa dalam aplikasi dapat dipahami dengan mudah?
8		Apakah kualitas suara dan musik latar yang terdapat di dalam aplikasi sudah bagus?

Tabel 3.3 merupakan poin pertanyaan dalam wawancara yang ditujukan untuk Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim, aspek yang terdapat pada poin pertanyaan tersebut yaitu aspek yang berkaitan tentang materi, dan antarmuka yang terdapat pada aplikasi.

Tabel 3.4 Poin pertanyaan untuk anak-anak TK Islam Terpadu Baiturrahim

No	Aspek	Poin Pertanyaan
1		Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih menarik?
2		Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih mudah?

3	Antarmuka	Apakah tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi dapat dipahami dengan mudah?
4		Apakah petunjuk cara memainkan permainan dan memulai hafalan doa dalam aplikasi dapat dipahami dengan mudah?
5		Apakah kualitas suara dan musik latar yang terdapat di dalam aplikasi sudah bagus?
6	Motivasi	Apakah setelah menggunakan aplikasi ini, menjadi termotivasi untuk menghafal doa sehari-hari lainnya?
7		Apakah dengan menghafal doa sehari-hari tersebut, menghafal doa sehari-hari menjadi lebih menyenangkan?

Tabel 3.4 merupakan poin pertanyaan dalam wawancara yang ditujukan untuk anak-anak siswa-siswi TK Islam Terpadu Baiturrahim aspek yang terdapat pada kuisioner tersebut yaitu aspek yang berkaitan tentang antarmuka dan motivasi yang terdapat pada aplikasi.