

BAB IV

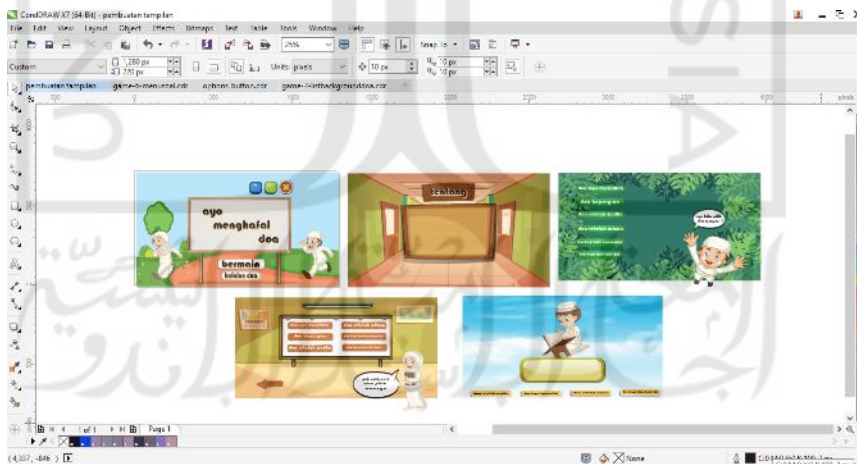
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengembangan / *Development*

Pada proses pengembangan aplikasi, tahap yang pertama dilakukan adalah dengan menyiapkan data-data mulai dari gambar-gambar, suara-suara hingga materi doa sehari-hari. Berikut merupakan beberapa langkah yang dilakukan saat melakukan pengembangan aplikasi:

a. Pembuatan Tampilan

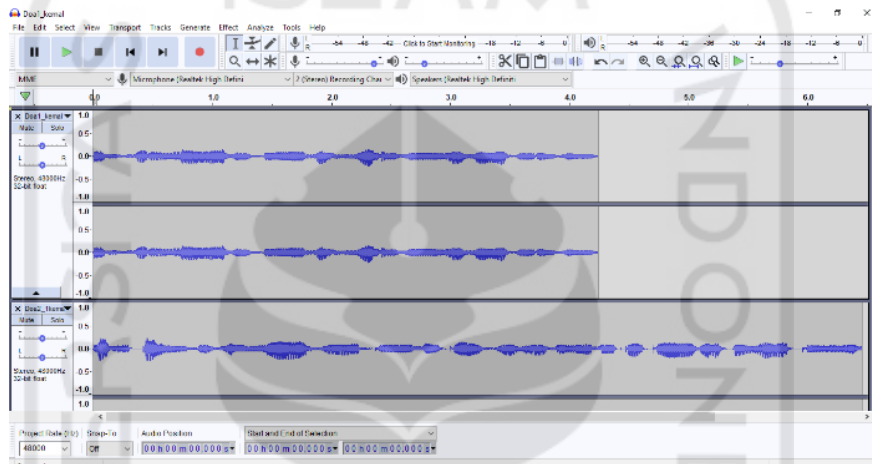
Pembuatan tampilan aplikasi pada penelitian ini menggunakan Corel Draw X7. Semua objek yang berkaitan dengan gambar yang terdapat di dalam *game* dibuat menggunakan Corel Draw X7. Objek-objek yang dibuat antara lain gambar latar, karakter, ikon-ikon, dan semua gambar bersumber dari halaman *website* freepik. Contoh proses tampilan yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Proses Pembuatan Tampilan Aplikasi

b. Pengeditan Suara

Pada tahapan pengeditan suara, perangkat lunak yang digunakan adalah Audacity. Semua objek yang berkaitan dengan suara yang digunakan dalam Adobe Animate 2017 ini diolah menggunakan Audacity. Objek-objek suara yang diedit adalah, suara latar, suara tombol, dan suara doa yang direkam sebelumnya. Contoh hasil pengeditan suara dengan menggunakan Audacity dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Proses Pengeditan Suara

c. Proses *Import* Objek

Tahapan ini merupakan proses di mana setelah gambar dan suara selesai dibuat, lalu dimasukkan atau diimpor ke dalam *library* yang ada pada Adobe Animate 2017 untuk diolah pada langkah selanjutnya. Hasil *import* objek dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hasil proses import file gambar dan suara

d. Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam pengimplementasiannya, di mana setelah semua dilakukan lalu akan diproses pada Adobe Animate 2017 sebagai aplikasi utama pengolah *game*. Dalam proses pembuatan permainan digital ini, selain mengumpulkan gambar dan suara, peneliti juga melakukan *scripting* untuk mengolah objek-objek tersebut menjadi sebuah *game*. Contoh *script* dalam pembuatan *game* dapat dilihat pada gambar 4.4.

```

1 myChannel_backsound1.stop();
2 myChannel_Doai_Doai_lupabesallah = mySound_Doai_Doai_lupabesallah.play(0, 1);
3
4 jawaban_doa_scall_b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fungsi_jawaban_doa_scall_b);
5 function fungsi_jawaban_doa_scall_b(e:MouseEvent):void {
6     myChannel_Doai_Doai_lupabesallah.stop();
7
8     nomor_doa = 1;
9     hitungDoai_doa = 1;
10    ai (hitungDoai_doa = 3)
11    {
12        gotoAndStop(27);
13        hasil_hasil_doa_lokal = (" " + soalan_doa);
14        if (nomor_doa != 0)
15        {
16            Laki_kusaktor_doa_lokal = "Mab Rubat !?";
17            kom_kembali_sesudah_doa_doa_bener_visible = true;
18            kom_kembali_sesudah_doa_doa_salah_visible = false;
19        }
20        if (nomor_doa != 0)
21        {
22            Laki_kusaktor_doa_lokal = "Coba Lagi";
23            kom_kembali_sesudah_doa_doa_bener_visible = false;
24            kom_kembali_sesudah_doa_doa_salah_visible = true;
25        }
26    }
27    gotoAndPlay();
28    if (nomor_doa < 4)
29    {
30        gotoAndStop(ArrayPenama_doa[nomor_doa] + 0);
31    }
32    jawaban_doa_scall_b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fungsi_jawaban_doa_scall_b);
33
34 }

```

Gambar 4.4 Script game

Hasil dari implementasi pada Adobe Animate 2017 akan dijelaskan sesuai dengan antarmuka yang terdapat dalam aplikasi *game* menghafal doa sehari-hari dengan tipe *game* interaktif ini. Antarmuka yang terdapat di dalam aplikasi tersebut antara lain:

4.1.1 Hasil Antarmuka Halaman *Home* (Awal)

Pada halaman ini akan diputarkan musik latar untuk mengiringi aplikasi dan terdapat lima tombol menu yang terdiri dari tombol bermain untuk menuju ke halaman yang berisi pilihan soal doa yaitu halaman menu soal, tombol hafalan doa untuk menuju ke halaman hafalan doa, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman home

4.1.2 Hasil Antarmuka Halaman Menu Soal

Pada halaman menu soal ini terdapat enam pilihan soal doa yang ada di dalam *game*, yaitu 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, di mana pemain harus memilih soal doa pertama yaitu doa nomor satu untuk membuka soal doa selanjutnya dengan mendapatkan nilai minimal 80 poin.

Pemain dapat menekan tombol pilihan soal doa untuk menuju ke halaman menu soal tampilan doa untuk mengerjakan soal doa yang telah dipilih sebelumnya. Terdapat juga tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman *home*. Untuk tampilan halaman menu soal dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Menu Soal

4.1.3 Hasil Antarmuka Halaman Tampilan Soal Doa

Halaman ini berisi soal doa yang dapat dimainkan pada *game* oleh pemain. Pada halaman menu soal tampilan doa ini akan memutar suara doa menyesuaikan potongan doa yang sedang ditampilkan di tengah layar ketika pemain memulai melakukan permainan dengan memilih empat soal yang telah tersedia yang di salah satunya ada jawaban yang benar. Pada halaman ini terdapat empat tombol yaitu tombol jawaban a, tombol jawaban b, tombol jawaban c, dan tombol jawaban d.

Game akan memberhentikan latar suara ketika pemain sedang melakukan permainan untuk mendengarkan suara doa sesuai yang ditampilkan di tengah layar. Tombol akan memainkan suara tombol apabila pemain menekan tombol. Untuk tampilan halaman menu soal tampilan doa dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Tampilan Soal Doa

4.1.4 Hasil Antarmuka Halaman Skor Berhasil

Pada halaman ini pemain dapat melihat jumlah skor yang dijawab sebelumnya, hasil perhitungan keberhasilan pemain dinilai dari 0 sampai 100 poin, pemain bisa dikatakan berhasil jika mendapatkan nilai skor dengan minimal 80 poin dan masing-masing jawaban bernilai 20 poin. Terdapat satu tombol yaitu tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman menu soal. *Game* akan memutar kembali suara latar ketika pemain sudah melakukan permainan. Untuk tampilan Skor Berhasil dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Tampilan Skor Berhasil

4.1.5 Hasil Antarmuka Halaman Skor Tidak Berhasil

Pada halaman ini pemain dapat melihat jumlah skor yang dijawab sebelumnya, hasil perhitungan ketidakberhasilan pemain dinilai dari 0 sampai 100 poin, pemain bisa dikatakan tidak berhasil jika mendapatkan nilai skor di bawah 80 poin dan masing-masing jawaban bernilai 20 poin. Terdapat 1 tombol yaitu tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman menu soal. *Game* akan memutar kembali suara latar ketika pemain sudah melakukan permainan. Untuk tampilan Skor Tidak Berhasil dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Tampilan Skor Tidak Berhasil

4.1.6 Hasil Antarmuka Halaman Hafalan Doa

Pada halaman ini pemain dapat memilih enam tombol pilihan doa sehari-hari yaitu 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. Terdapat juga tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman *home*. Untuk tampilan halaman hafalan doa dapat dilihat pada gambar 4.10.





Gambar 4.10 Halaman Hafalan Doa

4.1.7 Hasil Antarmuka Memulai Halaman Doa

Saat pemain memilih di antara enam tombol hafalan doa, aplikasi akan memulai hafalan doa yang telah dipilih sebelumnya dan 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.

Hafalan doa akan diulang sebanyak enam kali pada setiap potongan doanya, 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. Untuk tampilan halaman memulai hafalan doa dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Memulai Hafalan Doa

4.1.8 Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk

Pada halaman ini pemain dapat melihat *screenshot* di setiap halaman aplikasi disertai penjelasan setiap tombol dan cara bermain yang ada di aplikasi berupa teks. Terdapat juga tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman *home*, dan tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan. Untuk tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Petunjuk

4.1.9 Hasil Antarmuka Halaman Tentang

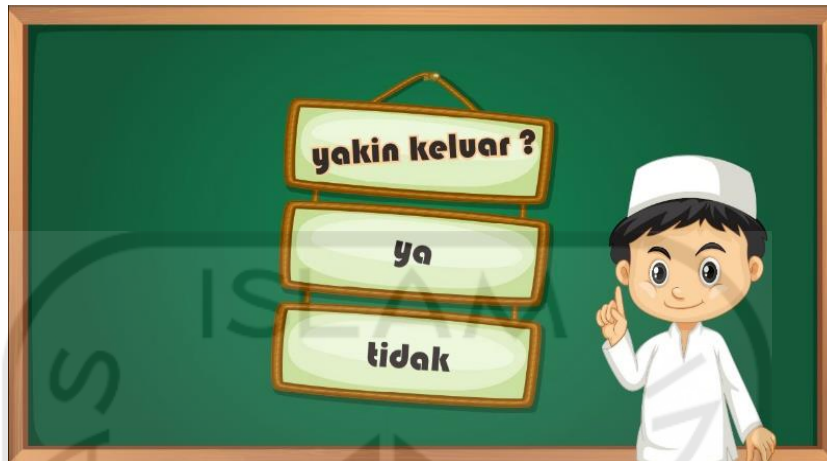
Pada halaman ini terdapat informasi yang berisi identitas dari pembuat aplikasi, terdapat juga tombol dengan ikon panah untuk kembali ke halaman *home*, dan tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan. Untuk tampilan halaman tentang dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Tentang

4.1.10 Hasil Antarmuka Halaman Keluar

Halaman ini berisi dialog apakah pemain ingin keluar dari aplikasi ini. Jika pemain memilih tombol ya, maka aplikasi akan berhenti atau jika pemain menekan tombol tidak maka akan kembali ke halaman awal permainan, dan tombol akan memainkan suara tombol ketika ditekan. Tampilan halaman keluar dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Keluar

4.1.11 Hasil Antarmuka Pop-up Ketika Jawaban Benar

Ketika jawaban yang dipilih benar, maka aplikasi akan memunculkan sebuah pop-up bahwa pilihan jawaban yang dipilih itu benar berupa gambar karakter perempuan berwarna hijau ditambah dengan kalimat “benar” pada aplikasi. Tampilan pop-up ketika jawaban benar dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Pop-up Ketika Jawaban Benar

4.1.12 Hasil Antarmuka Pop-up Ketika Jawaban Salah

Ketika jawaban yang dipilih salah, maka aplikasi akan memunculkan sebuah pop-up bahwa pilihan jawaban yang dipilih itu salah berupa gambar karakter perempuan berwarna merah ditambah dengan kalimat “salah” pada aplikasi. Tampilan pop-up ketika jawaban salah dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Pop-up Ketika Jawaban Salah

4.2 Implementasi / Implementation

Implementasi aplikasi Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi melibatkan guru yang mengajar di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dan anak TK Islam Terpadu Baiturrahim. Berikut penjelasan dari implementasi aplikasi Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi:

a. Implementasi Responden Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim

Target utama dari aplikasi ini adalah lima guru yang mengajar di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Implementasi dari Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi, dilakukan selama satu hari yaitu, pada tanggal 21 Juni 2019

setelah pembagian rapot anak TK Islam Terpadu Baiturrahim, bertempat di dalam ruang guru. Adapun data dari guru dapat dilihat pada Tabel 4.1 Data guru TK Islam Terpadu Baiturrahim.

Tabel 4.1 Data Guru Islam Terpadu Baiturrahim

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Khanzah	Perempuan
2	Maya Puspita	Perempuan
3	Ayu Lestari	Perempuan
4	Vilandyta A. S.	Perempuan
5	Lidya	Perempuan

Jumlah Guru yang mengajar di sekolah adalah berjumlah delapan orang dan yang menjadi responden hanya berjumlah lima orang, karena pada saat implementasi aplikasi bertepatan pada hari pengambilan rapot dan guru kedua di tiap kelasnya tidak hadir di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Implementasi dilakukan setelah pembagian rapor anak TK oleh guru. Waktu yang diperlukan dalam melakukan implementasi sebanyak satu hari. Implementasi gim dilaksanakan satu hari pada tanggal 21 Juni 2019, di mana semua materi doa sehari-hari diperlihatkan pada hari yang sama.

Dalam implementasi gim, penulis menunjukkan enam materi doa sehari-hari yang sesuai dengan materi yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim berupa hafalan doa dengan efek animasi yang ada di aplikasi. Setiap materi doa sehari-hari selesai, penulis menunjukkan soal doa sehari-hari yang berupa gim interaktif dan animasi untuk tiap materi doa sehari-hari tersebut. Pada Gambar 4.15 menunjukkan implementasi untuk responden guru.



Gambar 4.15 Implementasi responden guru

b. Implementasi Responden Anak TK Islam Terpadu Baiturrahim

Target utama dari aplikasi ini adalah 7 anak TK Islam Terpadu Baiturrahim. Implementasi dari Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi, dilakukan selama satu hari yaitu, pada tanggal 21 Juni 2019, bertempat di depan masjid TK Islam Terpadu Baiturrahim. Adapun data dari anak TK Islam Terpadu Baiturrahim dapat dilihat pada Tabel 4.2 Data anak TK Islam

Terpadu Baiturrahim. Pada Gambar 4.16 menunjukkan implementasi untuk responden anak TK Islam Terpadu Baiturrahim.

Tabel 4.2 Data anak TK Islam Terpadu Baiturrahim

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	Visia	B	Perempuan
2	Ika	B	Perempuan
3	Anggi	B	Perempuan
4	Pradina	B	Perempuan
5	Wulan	B	Perempuan
6	Khadijah	B	Perempuan
7	Putri	B	Perempuan

Implementasi dari Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi didapatkan data yang nantinya akan dianalisis oleh penulis. Pada Tabel 4.2 Data anak TK Islam Terpadu Baiturrahim, menunjukkan data dari anak TK kelas B. Implementasi yang dilakukan terhadap anak TK kelas B berada di TK Islam Terpadu Baiturrahim tersebut. Tempat yang dijadikan implementasi berada di masjid depan TK Islam Terpadu Baiturrahim.

Implementasi dilakukan setelah pembagian rapor oleh guru dan dilakukannya implementasi gim responden guru. Waktu yang diperlukan dalam melakukan implementasi sebanyak satu hari. Implementasi gim dilaksanakan satu hari pada tanggal 21 Juni 2019, di mana semua materi doa sehari-hari dilaksanakan pada hari yang sama.

Dalam implementasi gim, penulis membagi enam sesi pada setiap materi doa sehari-hari berupa hafalan doa dengan efek animasi yang ada di aplikasi. Setiap materi doa sehari-hari selesai, penulis memberikan soal doa sehari-hari yang berupa gim interaktif dan animasi untuk tiap materi doa tersebut.



Gambar 4.16 Implementasi responden anak TK Islam Terpadu Baiturrahim

4.3 Evaluasi / *Evaluation*

Setelah aplikasi sudah diimplementasikan, selanjutnya akan dilakukan proses evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan pengujian fungsionalitas pada aplikasi, setelah itu peneliti memulai menanyakan poin pertanyaan dengan metode wawancara kepada responden yang terdiri dari lima guru yang mengajar di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dan tujuh anak TK Islam Terpadu Baiturrahim.

4.3.1 Pengujian Fungsionalitas / *Functionality*

Hasil dari pengujian fungsionalitas dapat dilihat pada Tabel 4.3 *Blackbox testing*. Pengujian *blackbox testing* pada aplikasi Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi ini dapat disimpulkan untuk semua tampilan beserta fungsi tombol sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

Tabel 4.3 *Blackbox testing*

Aktivasi pengujian	Realisasi yang diharapkan	Hasil
Tombol bermain	Saat diklik maka akan menuju ke halaman menu soal doa dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah
Tombol <i>back</i> kembali	Saat diklik kembali ke halaman <i>home</i> atau menu utama dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah
Tombol doa sehari-hari seperti: doa lupa basmallah, doa berpergian, doa setelah wudhu, doa setelah adzan, doa bayi lahir perempuan dan doa bayi lahir laki-laki	Saat diklik maka akan menuju ke halaman soal doa masing-masing doa dan mematikan suara <i>backsound</i>	[v] Benar [] Salah
Tombol pilihan jawaban	Saat diklik maka akan menuju ke halaman soal selanjutnya	[v] Benar [] Salah
Tombol <i>back</i> kembali	Saat diklik kembali ke halaman menu soal doa dan suara <i>backsound</i> terdengar kembali	[v] Benar [] Salah

Tombol hafalan doa	Saat diklik maka akan menuju ke halaman menu hafalan doa dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah
Aktivasi pengujian	Realisasi yang diharapkan	Hasil
Tombol doa sehari-hari seperti: doa lupa basmallah, doa berpergian, doa setelah wudhu, doa setelah adzan, doa bayi lahir perempuan dan doa bayi lahir laki-laki	Saat diklik maka akan menuju ke halaman tampilan hafalan doa masing-masing doa dan mematikan suara <i>backsound</i>	[v] Benar [] Salah
Tombol <i>back</i> kembali	Saat diklik kembali ke halaman menu hafalan doa dan suara <i>backsound</i> terdengar kembali	[v] Benar [] Salah
Tombol tentang	Saat diklik maka akan menuju ke halaman tentang dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah
Tombol petunjuk	Saat diklik maka akan menuju ke halaman petunjuk dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah
Tombol keluar	Saat diklik maka akan menuju ke halaman konfirmasi keluar, jika klik ya maka akan keluar dari aplikasi, jika klik tidak maka akan kembali ke halaman <i>home</i> atau awal dan suara <i>backsound</i> masih terdengar	[v] Benar [] Salah

Hasil dari pengujian fungsionalitas yang ada pada Tabel 4.3 *Blackbox testing*, menunjukkan bahwa tombol-tombol yang ada pada aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan dalam pengembangan gim.

4.3.2 Hasil Pengujian Guru

Untuk hasil dari pengujian Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim, pengujian akan akan dihasilkan melalui hasil wawancara.

Hasil Wawancara Guru

a. Aspek Materi

Dalam hasil wawancara aspek materi, penulis memberikan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang digunakan pada aplikasi yaitu:

1. Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran yang terdapat di TK Islam Baiturrahim? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah materi doa yang digunakan sudah sesuai dengan yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim.
2. Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan hukum bacaan yang benar? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah hukum bacaan materi doa sehari-hari yang ada di aplikasi sudah benar dan sesuai.
3. Apakah materi doa sehari-hari yang disajikan sesuai dengan penulisan dan pemotongan ayat doa yang benar? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah dua dari lima responden memberi tahu bahwa penulisan dan pemotongan ayat doa masih ragu dengan kesesuaiannya, lebih tepatnya pada materi doa lupa berpergian.

Kesimpulan wawancara setelah penulis menanyakan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan aspek materi tersebut, respon dari Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim mengatakan bahwa materi yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dan pembacaan hukum bacaan materi doa sehari-hari sudah sesuai yang ada di aplikasi.

Tetapi dua dari lima responden juga mengatakan penulisan dan pemotongan ayat doa masih ragu dengan kesesuaiannya, lebih tepatnya untuk materi doa lupa berpergian yang ada di aplikasi tersebut, dan untuk materi doa sehari-hari lainnya yang ada di aplikasi sudah sesuai dengan penulisan dan pemotongan ayat doanya.

b. Aspek Antarmuka

Dalam hasil wawancara aspek antarmuka, penulis memberikan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan hasil antarmuka yang digunakan pada aplikasi yaitu:

1. Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih menarik? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa aplikasi ini dapat menjadi lebih menarik karena menggunakan tipe permainan interaktif.
2. Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa aplikasi ini menjadi lebih mudah karena menggunakan tipe permainan interaktif.
3. Apakah tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi dapat dipahami dengan mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa mereka menyebut tombol-tombol yang ada di aplikasi bisa dipahami dengan mudah.
4. Apakah petunjuk cara memainkan permainan dan memulai hafalan doa dalam aplikasi dapat dipahami dengan mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah empat dari lima responden mengatakan bahwa petunjuk yang ada di aplikasi masih belum mudah untuk dipahami karena hanya menggunakan *screenshot* dan teks sebagai petunjuk permainan aplikasi, dan mereka menyarankan untuk membuat video animasi pada halaman petunjuk yang ada di aplikasi tersebut.
5. Apakah kualitas suara dan musik latar yang terdapat di dalam aplikasi sudah bagus? Temuan yang peneliti temukan adalah semua responden mengatakan

bahwa suara doa sehari-hari masih kurang bagus dikarenakan peneliti hanya menggunakan alat seadanya untuk merekam bacaan doa sehari-hari yang digunakan pada halaman hafalan doa dan soal doa sehari-hari tersebut, tetapi untuk kualitas suara yang ada di aplikasi seperti suara musik latar dan suara tombol pada aplikasi, responden sudah setuju dan layak untuk digunakan.

Kesimpulan wawancara setelah penulis menanyakan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan aspek antarmuka tersebut, respon dari Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim mengatakan bahwa antarmuka yang digunakan aplikasi seperti menggunakan tipe gim edukatif yang interaktif itu menjadi lebih menarik dan mudah digunakan. Tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi juga dapat dipahami dengan mudah oleh responden.

Tetapi responden juga mengatakan petunjuk yang ada di aplikasi masih sulit untuk dipahami, dikarenakan petunjuk hanya menggunakan petunjuk bermain berupa *screenshot* dan teks keterangan fungsi tiap tombolnya, lalu responden memberi saran untuk menggunakan animasi video pada halaman petunjuk pada aplikasi. Lalu untuk poin pertanyaan tentang kualitas suara dan musik latar masih kurang bagus dikarenakan penulis hanya menggunakan alat seadanya untuk merekam bacaan doa sehari-hari yang digunakan pada halaman hafalan doa dan soal doa sehari-hari tersebut, tetapi untuk kualitas suara yang ada di aplikasi seperti suara musik latar dan suara tombol pada aplikasi, responden sudah setuju dan layak untuk digunakan.

- c. Komentar atau Saran dari Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim
1. Aplikasi bagus dan menarik.
 2. Aplikasi mudah digunakan.
 3. Penulisan dan pemotongan ayat doa-sehari dapat ditingkatkan.
 4. Kualitas suara doa sehari-hari dapat ditingkatkan.

Untuk ke depan atau pengembangannya bisa dikembangkan ke materi doa lainnya seperti, doa sebelum makan, doa sebelum tidur, dan lain-lainnya.

4.3.3 Hasil Pengujian Anak TK

Untuk hasil dari pengujian Anak TK Islam Terpadu Baiturrahim, pengujian akan akan dihasilkan melalui hasil wawancara.

Hasil Wawancara Anak TK

a. Aspek Antarmuka

Dalam hasil wawancara aspek antarmuka, penulis memberikan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan hasil antarmuka yang digunakan pada aplikasi yaitu:

1. Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih menarik? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa aplikasi ini dapat menjadi lebih menarik karena menggunakan tipe permainan interaktif.
2. Apakah dengan menggunakan tipe permainan interaktif aplikasi ini menjadi lebih mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa aplikasi ini menjadi lebih mudah karena menggunakan tipe permainan interaktif.
3. Apakah tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi dapat dipahami dengan mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden berpendapat bahwa mereka menyebut tombol-tombol yang ada di aplikasi bisa dipahami dengan mudah.
4. Apakah petunjuk cara memainkan permainan dan memulai hafalan doa dalam aplikasi dapat dipahami dengan mudah? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah empat dari lima responden mengatakan bahwa petunjuk yang ada di aplikasi masih belum mudah untuk dipahami karena hanya menggunakan *screenshot* dan teks sebagai petunjuk permainan aplikasi, dan mereka menyarankan untuk membuat video animasi pada halaman petunjuk yang ada di aplikasi tersebut, dan salah satu responden memberi saran untuk menggunakan animasi video dengan berbagai karakter animasi berupa manusia

dan hewan pada halaman petunjuk dan juga halaman lainnya seperti halaman permainan dan halaman hafalan doa pada aplikasi.

5. Apakah kualitas suara dan musik latar yang terdapat di dalam aplikasi sudah bagus? Temuan yang peneliti temukan dari responden adalah semua responden mengatakan bahwa kualitas suara dan musik latar masih kurang bagus dikarenakan penulis hanya menggunakan alat seadanya untuk merekam bacaan doa sehari-hari yang digunakan pada halaman hafalan doa dan soal doa sehari-hari tersebut, tetapi untuk kualitas suara yang ada di aplikasi seperti suara musik latar dan suara tombol pada aplikasi, responden sudah setuju.

Kesimpulan wawancara setelah penulis menanyakan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan aspek antarmuka tersebut, respon dari Anak TK Islam Terpadu Baiturrahim mengatakan bahwa antarmuka yang digunakan aplikasi seperti menggunakan tipe gim edukatif yang interaktif itu menjadi lebih menarik dan mudah digunakan, dan responden sangat senang sekali setelah melihat animasi karakter yang ada di aplikasi. Tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi juga dapat dipahami dengan mudah oleh responden.

Tetapi responden juga mengatakan petunjuk yang ada di aplikasi masih sulit untuk dipahami, dikarenakan petunjuk hanya menggunakan petunjuk bermain berupa *screenshot* dan teks keterangan fungsi tiap tombolnya, lalu responden memberi saran untuk menggunakan animasi video dengan berbagai karakter animasi berupa manusia dan hewan pada halaman petunjuk dan juga halaman lainnya seperti halaman permainan dan halaman hafalan doa pada aplikasi. Lalu untuk poin pertanyaan tentang kualitas suara dan musik latar masih kurang bagus dikarenakan penulis hanya menggunakan alat seadanya untuk merekam bacaan doa sehari-hari yang digunakan pada halaman hafalan doa dan soal doa sehari-hari tersebut, tetapi untuk kualitas suara yang ada di aplikasi seperti suara musik latar dan suara tombol pada aplikasi, responden sudah setuju.

- b. Aspek Motivasi

Dalam hasil wawancara aspek motivasi, penulis memberikan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan hasil antarmuka yang digunakan pada aplikasi yaitu:

1. Apakah setelah menggunakan aplikasi ini, menjadi termotivasi untuk menghafal doa sehari-hari lainnya? Temuan yang peneliti temukan adalah semua responden setuju bahwa mereka sangat termotivasi untuk menghafal doa sehari-hari lainnya setelah memainkan gim edukasi ini.
2. Apakah dengan menghafal doa sehari-hari tersebut, menghafal doa sehari-hari menjadi lebih menyenangkan? Temuan yang peneliti temukan adalah semua responden setuju bahwa setelah memainkan gim edukasi tersebut mereka mendapatkan rasa senang dalam belajar, karena bagi mereka menghafal doa sehari-hari dengan cara bermain gim sangat mengasyikan dan menjadi lebih menyenangkan ketimbang menghafal doa dengan cara *manual* yang ada di kelas.

Kesimpulan wawancara setelah penulis menanyakan poin-poin pertanyaan yang berkaitan dengan aspek motivasi tersebut, respon dari Anak TK Islam Terpadu Baiturrahim mengatakan bahwa mereka sangat termotivasi untuk menghafal doa sehari-hari lainnya, karena bagi responden menghafal doa sehari-hari dengan cara bermain gim sangat mengasyikan dan menjadi lebih menyenangkan ketimbang menghafal doa dengan cara *manual* yang ada di kelas. Setelah selesai pengujian gim ke responden, mereka meminta untuk bermain gim kembali, tetapi karena keterbatasan waktu, penulis tidak bisa melakukan pengujian gim kembali.

- c. Komentor atau Saran dari Guru TK Islam Terpadu Baiturrahim
 1. Aplikasi bagus dan menarik.
 2. Aplikasi mudah digunakan.
 3. Kualitas suara doa sehari-hari dapat ditingkatkan.
 4. Menambahkan karakter manusia dan hewan di tiap halaman antarmuka yang ada di aplikasi.

Untuk ke depan atau pengembangannya bisa dikembangkan untuk penambahan karakter animasi berupa manusia dan hewan pada aplikasi.

4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan kepada pakar dan anak-anak, kesimpulan yang telah didapat antara lain:

1. Pengujian user yang dilakukan kepada guru TK dan anak TK Islam Terpadu Baiturrahim menuai hasil yang memuaskan, lalu peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan dari segi aspek materi, antarmuka, dan motivasi, kecuali dari segi antarmuka di bagian petunjuk dan rekaman suara doa sehari-harinya.
2. Penggunaan tipe permainan interaktif membuat *game* menjadi lebih menarik untuk dimainkan namun dan membuat permainan menjadi lebih mudah untuk dimainkan.
3. Materi doa sehari-hari yang tersedia dalam permainan telah sesuai dengan materi pembelajaran doa di TK Islam Terpadu Baiturrahim pada aplikasi tetapi materi penulisan dan pemotongan ayat doa pada doa sehari-hari perlu ditingkatkan agar sesuai dengan materi pembelajaran doa sehari-hari di TK Islam Terpadu Baiturrahim tersebut.
4. Antarmuka yang terdapat di dalam aplikasi seperti tombol-tombol dan petunjuk permainan dapat dibuat menjadi lebih interaktif dan lebih menarik agar dapat di pahami dengan mudah oleh pengguna, dan kualitas suara doa dan musik latar juga perlu ditingkatkan agar permainan menjadi lebih menyenangkan.
5. Belajar dan menghafal doa sehari-hari menjadi lebih menyenangkan dengan mempelajari doa sehari-hari yang terdapat pada doa sehari-hari tersebut.
6. Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi dapat memotivasi anak-anak untuk mempelajari doa sehari-hari yang lainnya selain yang terdapat dalam permainan.

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Pada tahapan ini akan dibahas mengenai keunggulan serta kelemahan dari aplikasi yang telah dibuat.

1. Kelebihan

Kelebihan Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi antara lain:

- a. Permainan ini menarik karena menggunakan tipe permainan interaktif.
- b. Antarmuka yang terdapat pada aplikasi menarik dan menyenangkan.
- c. Membantu anak-anak mempelajari dan menghafal doa sehari-hari.
- d. Mengasah kemampuan untuk berpikir cepat.

2. Kekurangan

Kekurangan Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi antara lain:

- a. Grafik yang ditampilkan hanya bersifat dua dimensi.
- b. Kualitas suara dan musik latar yang kurang bagus.
- c. Petunjuk hanya menggunakan screenshot, dan tidak menggunakan animasi video.