

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi *Game*

Implementasi merupakan tahapan selanjutnya dalam proses penelitian ini, dengan menerapkan tahapan rancangan yang terdapat pada bab sebelumnya. Pada tahapan ini, dapat diketahui apakah rancangan yang sebelumnya telah dibuat dapat diimplementasikan dan dibangaukan menjadi sebuah *game*. Pada tahapan ini, implementasi yang dilakukan dibagi menjadi beberapa tahapan sesuai dengan kebutuhan.

Implementasi dalam pengembangan *game* ini, terdapat beberapa batasan, yaitu:

- a. *Game* ini hanya dimainkan dengan satu pemain (*single player*).
- b. *Game* ini merupakan *game* berbasis Android.
- c. *Game* yang dibuat merupakan *game* yang dimainkan secara *Offline* (tanpa koneksi internet)
- d. Metode *Leitner System* yang digunakan, mengimplementasikan penggunaan dua *box Leitner System*.

4.2 Implementasi Proses Pengembangan *Game*

4.2.1 Implementasi *Game*

Sebuah *game* dibuat dengan berbagai macam tujuan yang berbeda. Ada *game* yang ditujukan untuk hiburan, menceritakan suatu alur cerita tertentu, membantu menghilangkan stres dan juga dalam pendidikan, baik pendidikan tingkat atas, maupun anak-anak usia dini. Dalam *game*, selain tujuan yang ingin dituju, terdapat titik dimana tujuan tersebut bisa dikatakan selesai. Seperti halnya *game* dengan tujuan menceritakan sesuatu, pasti akan ada bagian dimana *game* tersebut selesai atau dengan kata lain alur cerita yang diceritakan melalui *game* telah tamat. Dengan pengembangan *game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan *flashcard* dengan *Leitner System* yang ditujukan untuk pendidikan, terutama untuk anak-anak usia dini, dengan menentukan tujuan akhir yaitu nilai persentase 100% untuk hafalan Asmaa'ul Husna.

4.2.2 Implementasi *Unity*

Pada tahapan implementasi menggunakan *software Unity*, yang merupakan tahapan utama. Dengan menggabungkan *asset-asset* yang telah dibuat, yaitu berupa *script* dan

berbagai objek lainnya, seperti gambar, audio, *background* dan *font*. Sehingga penggabungan seluruh *asset* yang ada dapat membentuk sebuah *game* android.

Dalam proses mengimplementasikan *game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan metode *flashcard* dengan *Leitner System*, beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya:

a. *Scene*

Pembuatan *scene*, fungsinya adalah sebagai media untuk membangun *game* yang dibuat.

b. Objek 2D

Dengan meng-*import* objek 2D yang telah di *export* ke format PNG yang kemudian di-*import* ke dalam Unity.

c. *Build*

Pada tahapan *build*, *scene* yang telah dibuat akan dieksekusi dan diekspor ke *platform* yang sudah ditentukan dan akan digunakan. Pada *game* ini, *platform* yang digunakan adalah *platform* Android.

4.2.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dari *game* menghafal Asmaa'ul Husna ini terdiri dari beberapa halaman yang terbagi berdasarkan fungsi dari halaman tersebut. Fungsi yang diimplementasikan merupakan hasil dari analisis kebutuhan sistem yang sebelumnya telah dilakukan. Implementasi dari antarmuka *game* menghafal Asmaa'ul Husna adalah sebagai berikut:

a. Implementasi Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman awal ketika *game* dibuka, dengan menampilkan berbagai menu yang ada dalam *game*. Halaman menu utama diimplementasikan seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Menu Utama.

b. Implementasi Halaman Arab-Indo

Halaman Arab-Indonesia merupakan halaman pilihan metode *game* yaitu dari soal menggunakan Bahasa Arab dengan pilihan jawaban Bahasa Indonesia. Halaman ini diimplementasikan seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Arab-Indo.

c. Implementasi Halaman Indo-Arab

Halaman Arab-Indonesia merupakan halaman pilihan metode *game* yaitu dari soal menggunakan Bahasa Indonesia dengan pilihan jawaban Bahasa Arab. Halaman ini diimplementasikan seperti pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Indo-Arab.

d. Implementasi Halaman Terjawab

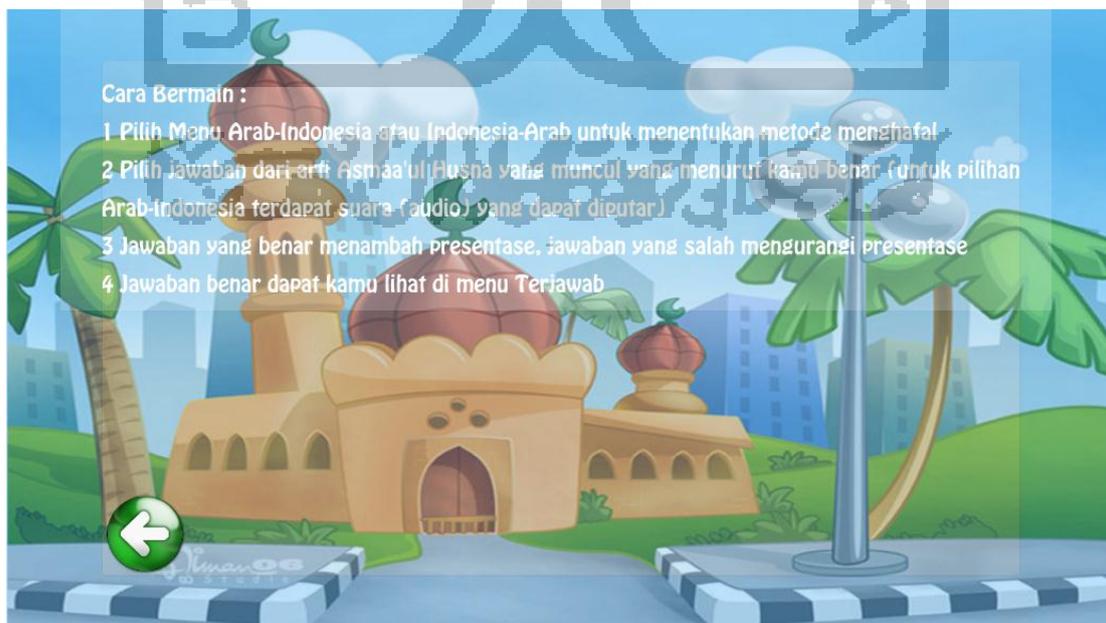
Halaman terjawab merupakan halaman yang berisi daftar Asmaa'ul Husna yang telah berhasil dijawab dengan benar oleh pengguna. Halaman tersebut diimplementasikan seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Terjawab.

e. Implementasi Halaman Cara Bermain

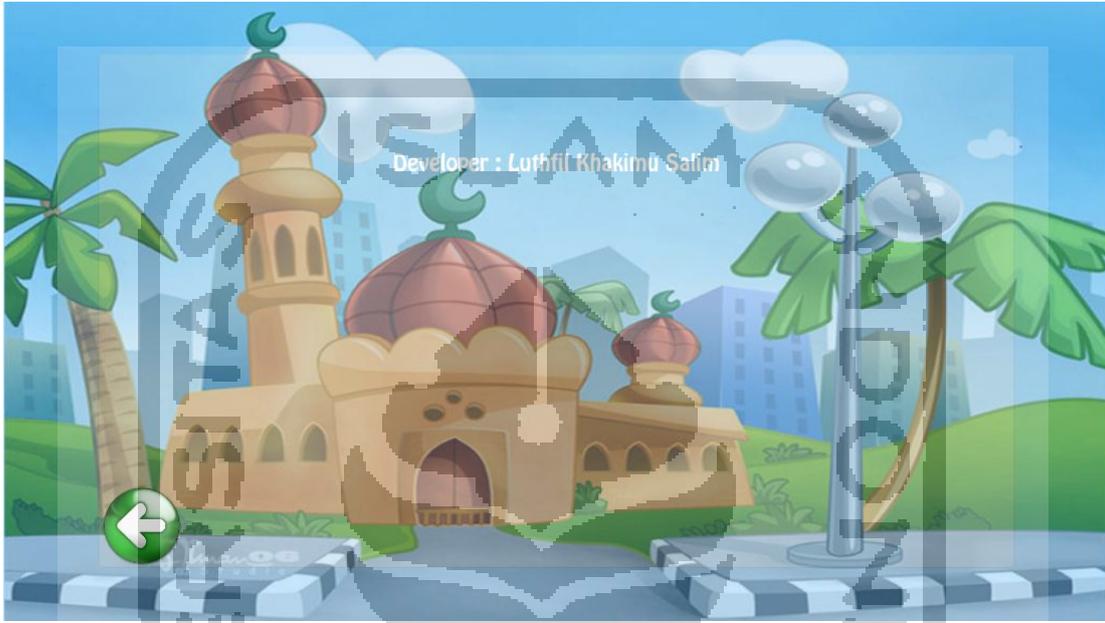
Halaman cara bermain menampilkan penjelasan bagaimana *game* menghafal Asmaa'ul Husna dapat digunakan. Implementasinya dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Cara Bermain.

f. Implementasi Halaman Tentang

Halaman tentang berisi mengenai identitas penulis. Implementasinya dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Tentang.

4.2.4 Implementasi Kode Dalam Game

Berikut merupakan kode program yang digunakan dalam game :

a. Kode *Library*

Kode *Library* merupakan kode yang digunakan untuk menunjukkan *library* apa yang digunakan. Dapat dilihat pada gambar 4.7.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using ArabicSupport;
```

Gambar 4.7 Kode *Library*.b. Kode *Class "Scripts"*

Kode kelas yang diimplementasikan dengan nama *Scripts*. Dapat dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini.

```
public class Scripts : MonoBehaviour {
```

Gambar 4.8 Kode Class “Scripts”.

c. Kode Deklarasi *Variable*

Kode ini digunakan untuk mendeklarasikan variabel yang digunakan dalam game Menghafal Asmaa’ul Husna. Kode ini ditunjukkan seperti pada gambar 4.9 di bawah ini.

```
[SerializeField] string[] asm;
  [SerializeField] string[] arti;
  [SerializeField] string[] arabic;
  [SerializeField] AudioClip[] aud;
  public AudioClip audBenar, audSalah;
  public Text soal, soalArab, result, tes;
  [SerializeField] GameObject[] button;
  [SerializeField] Text[] jwbTxt;
  [SerializeField] Image progress;
  [SerializeField] Text terjawab, progressPercentage;
  public int k;
  private AudioSource audioSource;
```

Gambar 4.9 Kode Deklarasi *Variable*.

d. Kode *Method* “Awake”

Kode ini digunakan untuk memanggil variabel “*audiosource*” dengan komponen *Audio Source* yang terdapat pada objek ini. Kode ini ditunjukkan seperti pada gambar 4.10.

```
public void Awake() {
    audioSource = GetComponent<AudioSource>();
    RefreshProgress();
}
```

Gambar 4.10 Kode *Method* “Awake”.

e. Kode *Method* “Start”

Kode ini digunakan pertama pada saat objek aktif. Kode ini digunakan untuk berpindah ke Arab-Indo (*Shuffle*) atau Indo-Arab (*Shuffle2*). Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.

```
void Start () {
    Shuffle();
    Shuffle2();
}
```

Gambar 4.11 Kode *Method* “Start”.

f. Kode Method “Shuffle”

Kode ini merupakan kode dari halaman Arab-Indo untuk mengacak pertanyaan dengan pertanyaan berbahasa Arab dan pilihan jawaban berbahasa Indonesia. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.12 di bawah ini.

```
public void Shuffle(){
    isArabic = true;
    k = Random.Range(0, 99);
    if(PlayerPrefs.GetInt("asm"+k)==1){
        int rand = Random.Range(0, 10);
        if(rand<=6) Shuffle();
    }
    soal.text = asm[k];
    soalArab.text = ArabicFixer.Fix(arabic[k], true, true);
    foreach(GameObject g in button) g.GetComponent<Answer>().isTrue
= false;
    for(int i = 0; i < jwbTxt.Length; i++){
        int r = Random.Range(0, 99);
        if(r==k) i = 0;
        jwbTxt[i].text = arti[r];
    }
    int ch = Random.Range(0, button.Length);
    button[ch].GetComponent<Answer>().isTrue = true;
    jwbTxt[ch].text = arti[k];
}
```

Gambar 4.12 Kode Method “Shuffle”.

Pada kode program di atas, soal yang akan dimunculkan terletak pada *variable* *isArabic* yang bernilai *true*, dengan kata lain, soal yang akan dimunculkan adalah soal Arab-Indonesia.

Kemudian ketika *variable* *k* sudah diisi dengan angka *random* 0 sampai 98 (99 Asmaa’ul Husna) dan kemudian diperoleh bahwa *k* == 1 yang berarti soal tersebut sudah terjawab dengan benar. Dengan kondisi tersebut, akan dideklarasikan *variable* baru bernama *rand* yang akan diisi dengan angka *random* 0 sampai 9 (10 buah angka). Dimana apabila nilai *rand* yang didapat <=6 maka *method* “Shuffle” akan dipanggil kembali, dengan kata lain akan dilakukan pengacakan ulang.

Kesimpulannya, bahwa apabila soal yang terpilih ternyata sudah terjawab dengan benar, maka kemungkinan kemunculannya adalah 30%, sehingga 70% sisanya akan dilakukan pengacakan ulang.

Setelah soal yang akan ditampilkan sudah ditentukan, maka pada `soal.text` dan `soalArab.text` akan ditampilkan *variable* `asm` (Asmaa'ul Husna) pada *index* "k" dengan tulisan Asmaa'ul Husna dengan tulisan latin (contoh : Ar-Rahman) dan tulisan Arab.

g. Kode Method "Shuffle2"

Kode ini merupakan kode dari halaman Arab-Indo untuk mengacak pertanyaan dengan pertanyaan berbahasa Arab dan pilihan jawaban berbahasa Indonesia. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.13 di bawah ini.

```
public void Shuffle2(){
    isArabic = false;
    k = Random.Range(0, 99);
    if(PlayerPrefs.GetInt("asm"+k)==1){
        int rand = Random.Range(0, 10);
        if(rand<=6) Shuffle2();
    }
    soal.text = arti[k];
    soalArab.text = "";
    foreach(GameObject g in button) g.GetComponent<Answer>().isTrue
= false;
    for(int i = 0; i < jwbTxt.Length; i++){
        int r = Random.Range(0, 99);
        if(r==k) i = 0;
        jwbTxt[i].text = asm[r];
    }
    int ch = Random.Range(0, button.Length);
    button[ch].GetComponent<Answer>().isTrue = true;
    jwbTxt[ch].text = asm[k];
}
```

Gambar 4.13 Kode Method "Shuffle2".

Pada kode program di atas, soal yang akan dimunculkan terletak pada *variable* `isArabic` yang bernilai *false*, dengan kata lain, soal yang akan dimunculkan adalah soal Indonesia-Arab.

Kemudian ketika *variable* `k` sudah diisi dengan angka *random* 0 sampai 98 (99 Asmaa'ul Husna) dan kemudian diperoleh bahwa `k == 1` yang berarti soal tersebut sudah terjawab dengan benar. Dengan kondisi tersebut, akan dideklarasikan *variable* baru bernama `rand` yang akan diisi dengan angka *random* 0 sampai 9 (10 buah angka). Dimana apabila nilai `rand` yang didapat `<=6` maka *method* "Shuffle2" akan dipanggil kembali, dengan kata lain akan dilakukan pengacakan ulang.

Kesimpulannya, bahwa apabila soal yang terpilih ternyata sudah terjawab dengan benar, maka kemungkinan kemunculannya adalah 30%, sehingga 70% sisanya akan dilakukan pengacakan ulang.

Setelah soal yang akan ditampilkan sudah ditentukan, maka pada soal.text akan ditampilkan *variable* asm (Asmaa'ul Husna) pada *index* "k" dengan tulisan Asmaa'ul Husna dengan tulisan latin (contoh : Ar-Rahman), sedangkan pada soalArab.text tidak akan ditampilkan.

h. Kode Method "RefreshTerjawab"

Kode ini digunakan untuk memperbarui jawaban yang telah dijawab oleh pengguna. Kode tersebut dapat dilihat dari gambar 4.14.

```
public void RefreshTerjawab() {
    string terjawabStr = "";
    for(int i = 0; i < 99; i++) {
        if (PlayerPrefs.GetInt("asm" + i) == 1) terjawabStr += asm[i
    ] + "\n";
    }
    terjawab.text = terjawabStr;
}
```

Gambar 4.14 Kode Method "RefreshTerjawab".

i. Kode Method "RefreshProgress"

Kode ini digunakan untuk memperbarui persentase jawaban benar yang ditampilkan di dalam *game*. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15.

```
void RefreshProgress() {
    float f = 0f;
    for(int i = 0; i < 99; i++){
        f += PlayerPrefs.GetInt("asm"+i);
    }
    //print(f);
    progress.fillAmount = f/99f;
    progressPercentage.text = (f/99*100).ToString("F2") + "%";
}
```

Gambar 4.15 Kode Method "RefreshProgress".

j. Kode Method "PlayAudio"

Kode ini digunakan untuk memutar audio dari setiap Asmaa'ul Husna yang ada pada halaman Arab-Indo saat muncul dipertanyaan. Kode ini ditunjukkan pada gambar 4.16.

```

public void PlayAudio(){
    audioSource.Stop();
    audioSource.PlayOneShot(aud[k]);
}

```

Gambar 4.16 Kode Method “PlayAudio”.

k. Kode Method “ResetTerjawab”

Kode ini digunakan untuk me-*reset* jawaban yang berhasil dijawab dengan benar. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.17.

```

public void ResetTerjawab(){
    for(int i = 0; i<99; i++){
        PlayerPrefs.SetInt("asm"+i, 0);
        RefreshProgress();
    }
}

```

Gambar 4.17 Kode Method “ResetTerjawab”.

l. Kode Method “NextShuffle”

Kode ini digunakan untuk mengacak ke pertanyaan selanjutnya. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.18.

```

public void NextShuffle(){
    if(isArabic) Shuffle();
    else Shuffle2();
}

```

Gambar 4.18 Kode Method “NextShuffle”.

m. Kode Class “Answer”

Kode ini digunakan untuk menambah (jawaban benar) atau mengurangi (jawaban salah) daftar Asmaa’ul Husna yang dijawab. Kode tersebut dapat dilihat pada gambar 4.19.

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Answer : MonoBehaviour {
    public bool isTrue;
    [SerializeField] GameObject soal;
    public void Click(){
        Text result = Camera.main.gameObject.GetComponent<Scripts>().result;

        int k = Camera.main.gameObject.GetComponent<Scripts>().k;
        if(isTrue){
            result.text = "BENAR!";
            PlayerPrefs.SetInt("asm"+k, 1);
            Camera.main.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(Camera.main.GetComponent<Scripts>().audBenar);
        }else{
            result.text = "SALAH!";
            if(PlayerPrefs.GetInt("asm"+k)==1) PlayerPrefs.SetInt("asm"+k, 0);
            Camera.main.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(Camera.main.GetComponent<Scripts>().audSalah);
        }
        soal.SetActive(false);
        result.gameObject.SetActive(true);
    }
}

```

Gambar 4.19 Kode Class “Answer”.

4.3 Analisis Kinerja Game

Analisis kinerja *game* diperlukan untuk mengetahui sejauh mana *game* ini mampu berinteraksi terhadap penggunanya yang telah melakukan tindakan atau dengan kata lain telah memainkan *game*.

Seperti sudah diketahui sebelumnya, *game* menghafal Asmaa’ul Husna ditujukan untuk segala kalangan usia, namun lebih diutamakan untuk anak-anak usia dini. Analisis yang akan dilakukan dalam teori pengembangan *game* ini adalah :

a. *Game* Edukasi

Game ini menggunakan tampilan 2D dengan bentuk sederhana untuk memudahkan penggunanya untuk mendapatkan pembelajaran mengenai 99 Asmaa’ul Husna dengan cara memberikan tantangan untuk menghafal beserta mengetahui artinya.

b. Antarmuka *Game*

Untuk membantu menarik perhatian dari pengguna terutama untuk menarik minat dari anak-anak usia dini, *game* ini memberikan tampilan yang lebih menarik mata. Dengan perpaduan warna yang menarik, dan mudah untuk memainkannya.

c. Interaksi Pengguna

Game ini mudah untuk dimainkan, terdapat petunjuk yang menjelaskan bagaimana cara bermain. Dengan memberikan tantangan terhadap penggunaanya untuk mampu menghafal 99 Asmaa'ul Husna beserta artinya dalam bahasa Indonesia dengan benar. Apabila ada pertanyaan yang sudah dijawab benar muncul, namun pengguna salah menjawabnya, maka jawaban yang sebelumnya telah terjawab, akan dihapus dari daftar terjawab dan mengurangi persentase terjawab.

4.4 Hasil Pengujian

4.4.1 Pengujian Pengguna

Hasil yang didapat dari pengujian *game* yang dilakukan kepada berbagai kalangan pengguna yang selanjutnya akan menampilkan hasil pengujian terhadap *game* menghafal Asmaa'ul Husna. Hasil pengujian yang didapat berasal dari pengalaman pengguna (reponden), yang secara langsung mencoba *game* tersebut, dan kemudian diberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan *game* menghafal Asmaa'ul Husna yang telah selesai dikembangkan. Data responden yang berpartisipasi dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Responden

No.	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1.	7	Laki-laki	Siswa
2.	9	Perempuan	Siswa
3.	7	Laki-laki	Siswa
4.	6	Laki-laki	Siswa
5.	7	Perempuan	Siswa
6.	7	Perempuan	Siswa
7.	8	Perempuan	Siswa
8.	6	Laki-laki	Siswa
9.	9	Perempuan	Siswa
10.	8	Laki-laki	Siswa
11.	8	Perempuan	Siswa
12.	6	Perempuan	Siswa
13.	6	Laki-laki	Siswa
14.	7	Laki-laki	Siswa

15,	8	Laki-laki	Siswa
16.	13	Perempuan	Siswa
17	12	Perempuan	Siswa
18.	12	Laki-laki	Siswa
19.	11	Laki-laki	Siswa
20.	13	Perempuan	Siswa
21.	13	Perempuan	Siswa
22.	12	Perempuan	Siswa
23.	24	Laki-laki	Mahasiswa
24.	20	Perempuan	Mahasiswa
25.	20	Laki-laki	Mahasiswa
26.	23	Laki-laki	Mahasiswa
27.	22	Perempuan	Mahasiswa
28.	36	Perempuan	Guru
29.	41	Perempuan	Guru
30.	39	Laki-laki	Guru

Siswa-siswi dan guru responden yang berpartisipasi merupakan murid dan pendidik dari MI (Madrasah Ibtidaiyah) Tarbiyatul Aulad, yang berlokasi di Desa Semingkir, Kecamatan Randudongkal, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Yang merupakan tempat tinggal asal dari penulis.

Dalam proses pengambilan data penilaian dari responden-responden di atas, diberikan nilai untuk memudahkan dalam proses dan perhitungan hasil dari responden yang telah diambil, yaitu:

- a. Nilai 1 untuk jawaban sangat kurang.
- b. Nilai 2 untuk jawaban kurang.
- c. Nilai 3 untuk jawaban cukup.
- d. Nilai 4 untuk jawaban bagus.
- e. Nilai 5 untuk jawaban sangat bagus.

Dari pengujian yang dilakukan terhadap pengalaman pengguna dalam memainkan *game* menghafal Asmaa'ul Husna, maka hasil yang didapatkan dari masing-masing pertanyaan yang kemudian akan diberikan nilai rata-ratanya, dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian *Game*

No.	Pertanyaan	Skor					Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
Fitur							
1.	Bagaimana dengan tampilan dari <i>game</i> ini?			4	17	9	4,2
2.	Bagaimana dengan kendali dari <i>game</i> ini?			1	23	6	4,2
3.	Menurut anda, apakah <i>game</i> ini sudah memadai sebagai media pembelajaran dalam mengenal dan menghafal Asmaa'ul Husna?		3	10	12	5	3,6
Konsep							
4.	Apakah anda memahami maksud dan tujuan dari <i>game</i> ini?			6	14	10	4,1
5.	Bagaimana pembelajaran yang diberikan <i>game</i> ini kepada anda?			3	16	11	4,3
6.	Bagaimana dengan alur <i>game</i> ini?	2	1	9	10	8	3,7
7.	Bagaimana pengalaman mengenai pembelajaran yang diberikan melalui sarana teknologi?			10	7	13	4,1
Konten							
8.	Bagaimana kesan anda setelah memainkan <i>game</i> ini?			7	12	11	4,1
9.	Apakah berpengaruh <i>game</i> ini bagi anda, sehingga anda ingin memainkannya berkali-kali?		4	8	17	1	3,5
10.	Menurut anda, apakah <i>game</i> ini sudah mampu memberikan pembelajaran mengenai Asmaa'ul Husna bagi anak-anak usia dini melalui sarana teknologi?			13	11	6	3,8

Dari hasil pengujian berdasarkan dari penilaian responden di atas, maka hasil analisis yang didapat adalah sebagai berikut:

a. Fitur

- Tampilan

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai tampilan dan antarmuka *game* ini, terdapat empat responden menjawab cukup, tujuh belas responden menjawab bagus, dan sembilan responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna memiliki tampilan yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,2.

- Kendali

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai kendali dari *game* ini, terdapat satu responden menjawab cukup, dua puluh tiga responden menjawab bagus, dan enam responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna memiliki kendali yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,2.

- Media pembelajaran

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai media pembelajaran dari *game* ini, terdapat tiga responden menjawab kurang, sepuluh responden menjawab cukup, dua belas responden menjawab bagus, dan lima responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna mampu menjadi media pembelajaran yang cukup dengan penilaian rata-rata 3,6.

Dari hasil yang didapatkan terhadap pengujian fitur dari *game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan mendapatkan nilai 4,2 untuk tampilan, 4,2 untuk kendali, dan 3,6 untuk media pembelajaran, maka untuk fitur dari *game* ini mendapatkan nilai rata-rata 4, dan dapat dikatakan bahwa fitur dari *game* ini bernilai bagus.

b. Konsep

- Maksud dan tujuan

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai maksud dan tujuan dari *game* ini, terdapat enam responden menjawab cukup, empat belas responden menjawab bagus, dan sepuluh responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna memiliki maksud dan tujuan yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,1.

- *Game* untuk belajar

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai penggunaan *game* untuk belajar, terdapat tiga responden menjawab cukup, enam belas responden menjawab bagus, dan sebelas responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna ide pemanfaatan *game* untuk belajar yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,3.

- Alur

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai alur dari *game* ini, terdapat dua responden menjawab sangat kurang, satu responden menjawab kurang, sembilan responden menjawab cukup, sepuluh responden menjawab bagus, dan delapan responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna memiliki alur yang cukup dengan penilaian rata-rata 3,7.

- Pembelajaran dengan teknologi

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai pembelajaran dengan teknologi, terdapat sepuluh responden menjawab cukup, tujuh responden menjawab bagus, dan tiga belas responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, pembelajaran dengan teknologi merupakan hal yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,1.

Dari hasil pengujian yang didapatkan terhadap pengujian konsep dari *game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan mendapatkan nilai 4,1 untuk maksud dan tujuan, nilai 4,3 untuk *game* untuk belajar, 3,7 untuk alur, dan 4,1 untuk pembelajaran dengan teknologi, maka untuk konsep dari *game* ini mendapatkan nilai rata-rata 4,05 dan dapat dikatakan bahwa konsep dari *game* ini bernilai bagus.

c. Konten

- Kesan

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai kesan *game* ini, terdapat tujuh responden menjawab cukup, dua belas responden menjawab bagus, dan sebelas responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna memiliki kesan yang bagus dengan penilaian rata-rata 4,1.

- Pengaruh

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai pengaruh dari *game* ini sehingga ingin memainkannya kembali, terdapat empat responden menjawab

kurang, delapan responden menjawab cukup, tujuh belas responden menjawab bagus, dan satu responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna mampu menjadi pengaruh yang cukup dengan penilaian rata-rata 3,5.

- Media pembelajaran untuk anak usia dini

Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari responden mengenai *game* ini sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, terdapat tiga belas responden menjawab cukup, sebelas responden menjawab bagus, dan enam responden menjawab sangat bagus. Dengan demikian, *game* menghafal Asmaa'ul Husna media pembelajaran untuk anak usia dini yang bagus dengan penilaian rata-rata 3,8.

Dari hasil pengujian yang didapatkan terhadap pengujian konten dari *game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan mendapatkan nilai 4,1 untuk kesan, nilai 3,5 untuk pengaruh, dan 3,8 untuk media pembelajaran untuk anak usia dini, maka untuk konten dari *game* ini mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dan dapat dikatakan bahwa cukup dari *game* ini bernilai cukup.

4.4.2 Analisa Kelebihan dan Kekurangan *Game*

Dalam proses pengembangan suatu aplikasi ataupun *game*, tentunya *game* menghafal Asmaa'ul Husna juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut merupakan suatu hal yang pasti ada dalam pengembangan aplikasi maupun *game*. Dengan hasil pengujian yang telah didapat dari pengguna, *game* menghafal Asmaa'ul husna memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan

1. *Game* menghafal Asmaa'ul Husna dapat digunakan sebagai media pembelajran mengenai 99 Asmaa'ul Husna, terutama untuk mengenalkan dan membantu anak-anak usia dini dalam menghafal.
2. Penggunaannya yang mudah sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami.
3. Memiliki tampilan yang sederhana dengan antarmuka yang menarik.
4. Dengan adanya *game* ini, bisa menjadi contoh dalam pengembangan *game* edukasi dengan membahas hal-hal lain.

b. Kekurangan

1. Proses berjalannya *game* yang terlalu sederhana.

2. Membutuhkan spesifikasi operasi sistem Android yang cukup tinggi.
3. Hanya menggunakan dua *box* dalam implementasi *Leitner System*.

