

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi

Tahapan ini merupakan pemaparan dari hasil perancangan dan *coding* sistem.

Implementasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

#### 4.5.1 Halaman Awal

Halaman awal berisi 4 tombol, yaitu tombol belajar yang berisi kisah nabi dan surat pendek, tombol bermain berisi permainan tebak surat, tombol petunjuk berisi petunjuk pemakaian aplikasi, dan tombol skor berisi tampilan 10 skor tertinggi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Utama Aplikasi

#### 4.5.2 Halaman Belajar

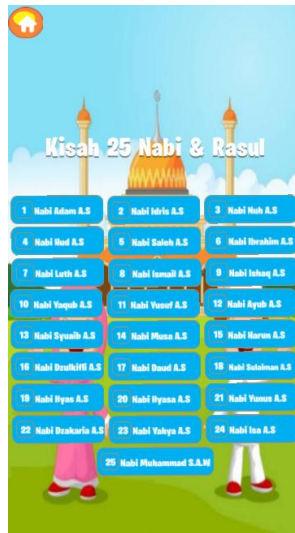
Halaman belajar berisi 3 *button*, yaitu *button* kisah nabi yang berisi kisah nabi, *button* pilih surat berisi surat pendek, dan *button* main menu yang berguna untuk kembali ke halaman awal seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Belajar

#### 4.5.3 Halaman Kisah Nabi

Halaman kisah nabi berisi *button* list nama 25 nabi dan rasul, apabila diklik maka akan menampilkan video singkat kisah nabi dan rasul sesuai dengan yang dipilih oleh pengguna seperti yang ditunjukkan pada Gambar 14 dan Gambar 15.



Gambar 14. Halaman List Nama 25 Nabi dan Rasul



Gambar 15. Halaman Video Kisah Nabi

#### 4.5.4 Halaman Surat Pendek

Halaman surat pendek berisi *button* 10 surat pendek, apabila diklik maka akan menampilkan surat pendek sesuai dengan yang dipilih oleh pengguna seperti yang ditunjukkan pada Gambar 16 dan Gambar 17.



Gambar 16. Halaman List Surat Pendek



Gambar 17. Halaman Surat Pendek

#### 4.5.5 Halaman Bermain

Halaman bermain berisi *button* pilihan level, ketika pengguna memilih level maka sistem akan menampilkan permainan sesuai bobot level yang dipilih pengguna. Setelah permainan selesai, maka sistem akan menampilkan skor

dari pemain seperti yang ditunjukkan pada Gambar 18, Gambar 19, dan Gambar 20.



Gambar 18. Halaman Pilih Level



Gambar 19. Halaman Permainan



Gambar 20. Halaman Setelah Permainan Selesai

#### 4.5.6 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi petunjuk dalam penggunaan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21. Halaman Petunjuk

#### 4.5.7 Halaman Skor

Halaman skor berisi 10 skor tertinggi dan akan ditampilkan secara berurutan dari skor terbesar hingga skor terkecil seperti yang ditunjukkan pada Gambar 22.



Gambar 22. Halaman Skor

#### 4.2 Pengujian Sistem

Tahapan ini merupakan hasil pengujian dari *game* edukasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner melalui *google form*. Sedangkan responden (*sampel*) yang digunakan adalah murid SMP Bandar Lampung berjumlah 41 responden. Diberikan 20 pertanyaan dan 3 tingkat kepuasan yaitu Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

Berikut hasil dari kuisioner pengujian *game* edukasi pengenalan surat pendek dan kisah nabi.

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Pengujian *Game* Edukasi

No.	Pertanyaan	Bobot Skor			Jumlah	Persentase		
		TS	S	SS		TS	S	SS
1	Kesesuaian pengguna anak untuk memainkan <i>game</i> .	0	12	29	41	0%	29,3%	70,7%
2	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang ( <i>background</i> )	1	19	21	41	2,4%	46,3%	51,2%
3	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang ( <i>background</i> )	3	12	26	41	7,3%	29,3%	63,4%
4	<i>Game</i> edukasi <i>user friendly</i> (mudah dan nyaman)	0	14	27	41	0%	34,1%	65,9%
5	Kesesuaian fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan	1	15	25	41	2,4%	36,6%	61%
6	Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung <i>game</i> edukasi	1	13	27	41	2,4%	31,7%	65,9%
7	Kesesuaian pemilihan warna tulisan	2	16	23	41	4,9%	39%	56,1%
8	Kesesuaian ukuran tulisan	1	16	24	41	2,4%	39%	58,5%
9	Kesesuaian pemilihan jenis tulisan	2	12	27	41	4,9%	29,3%	65,9%
10	Kesesuaian ukuran tombol	2	10	29	41	4,9%	24,4%	70,7%
11	Kesesuaian warna tombol	1	12	28	41	2,4%	29,3%	68,3%
12	Kesesuaian bentuk tombol	1	16	24	41	2,4%	39%	58,5%
13	Ketepatan materi soal surat pendek dalam <i>game</i> edukasi	1	12	28	41	2,4%	29,3%	68,3%
14	Ketepatan soal dan jawaban dalam soal tebak surat <i>game</i> edukasi	0	9	32	41	0%	22%	78%
15	Ketepatan surat-surat pendek dalam pembelajaran <i>game</i> edukasi	0	8	33	41	0%	19,5%	80,5%



No.	Pertanyaan	Bobot Skor			Jumlah	Persentase		
		TS	S	SS		TS	S	SS
16	Ketepatan suara bacaan surat pendek dalam pembelajaran <i>game</i> edukasi	0	6	35	41	0%	14,6%	85,4%
17	Ketepatan video kisah nabi dalam pembelajaran	0	6	35	41	0%	14,6%	85,4%
18	Ketepatan dalam menampilkan petunjuk cara penggunaan aplikasi	1	5	35	41	2,4%	12,2%	85,4%
19	Ketepatan tampilan histori skor dalam aplikasi	1	8	32	41	2,4%	19,5%	78%
20	Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	4	37	41	0%	9,8%	90,2%

### 4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi adalah sebagai berikut.

#### 1. Kelebihan Aplikasi

- a. Aplikasi *user friendly* untuk dimainkan dari berbagai usia.
- b. Aplikasi dapat dimainkan secara *offline*.
- c. Aplikasi memiliki animasi sehingga pengguna tidak mudah bosan dalam memainkan *game*.

#### 2. Kekurangan Aplikasi

- a. Ukuran aplikasi sangat besar.
- b. Aplikasi hanya memiliki 2 level.