

## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1 Tampilan Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah tampilan hasil dan pembahasan “*Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak*” adalah sebagai berikut :

##### IV.1.1. Tampilan Hasil

###### 1. Tampilan Hasil *Form* Menu Utama

*Form* menu utama adalah *form* yang berisi menu *game* pengenalan huruf hijaiyah, *game* menebak bacaan al-quran, keluar dan *login* mu'allimah/mu'allim.

Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.1



**Gambar IV.1. Tampilan Hasil *Form* Menu Utama**

## 2. Tampilan Hasil *Form* Menu *Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah*

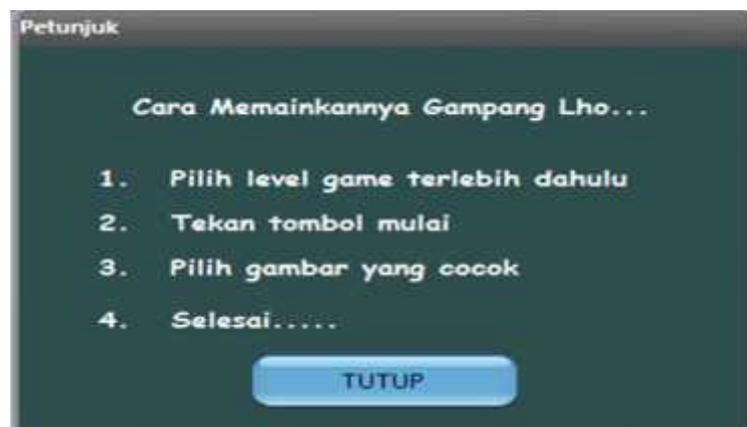
*Form* menu *game* pengenalan huruf *hijaiyah* adalah *form* yang berisi Menu Lihat Petunjuk, Ayo Main, Lihat Point dan Kembali Ke Menu. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.2



**Gambar IV.2.** Tampilan Hasil *Form* Menu *Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah*

## 3. Tampilan Hasil *Form* Petunjuk *Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah*

*Form* petunjuk adalah *form* yang berisi petunjuk cara melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.3



**Gambar IV.3.** Tampilan Hasil *Form* Petunjuk *Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah*

#### 4. Tampilan Hasil *Form* Pilih Kelas Siswa

*Form* pilih kelas siswa adalah *form* yang berfungsi untuk memilih atau menentukan siswa yang akan memainkan *game* berada pada kelas berapa. Dengan cara pilih kelas yang ada pada objek *combo box* kemudian tekan tombol “OK” maka secara otomatis kelas yang telah dipilih akan muncul pada *form* siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.4



**Gambar IV.4. Tampilan Hasil *Form* Pilih Kelas Siswa**

#### 5. Tampilan Hasil *Form* Siswa

*Form* siswa adalah *form* menu yang dapat diakses oleh siswa setelah siswa melakukan pemilihan kelas pada *form* pilih kelas (gambar IV.4), pada *form* ini terdapat menu Ganti *Password* dan Langsung Ke Aplikasi. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.5



**Gambar IV.5. Tampilan Hasil *Form* Siswa**

#### 6. Tampilan Hasil *Form Ganti Password Siswa*

*Form ganti password siswa* berfungsi untuk melakukan penggantian *password* yang dimiliki oleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.6



**Gambar IV.6. Tampilan Hasil *Form Ganti Password Siswa***

#### 7. Tampilan Hasil *Form Login Game Pengenalan Huruf Hijaiyah*

*Form login* untuk memainkan *game* adalah *form* yang harus diisi oleh siswa yang akan main *game*. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.7



**Gambar IV.7. Tampilan Hasil *Form Login Game Pengenalan Huruf Hijaiyah***

### 8. Tampilan Hasil *Form Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah*

*Form* ini adalah *form* utama *game* pengenalan huruf *hijaiyah*, pada *form* ini *user* dapat memilih *level* permainan sebelum melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.8



**Gambar IV.8. Tampilan Hasil *Form Game* Pengenalan Huruf *Hijaiyah***

### 9. Tampilan Hasil Kotak Pesan Berhasil

Kotak pesan berhasil akan muncul jika *user* dapat menebak atau mencocokkan huruf *hijaiyah* yang sama. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.9



**Gambar IV.9. Tampilan Hasil Kotak Pesan Berhasil**

#### 10. Tampilan Hasil *Form* Simpan Data

*Form* simpan data akan muncul jika *user* yang berhasil menang telah menekan tombol OK pada kotak pesan. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.10



**Gambar IV.10. Tampilan Hasil *Form* Simpan Data**

#### 11. Tampilan Hasil *Form* Game Menebak Bacaan Al-Qur'an

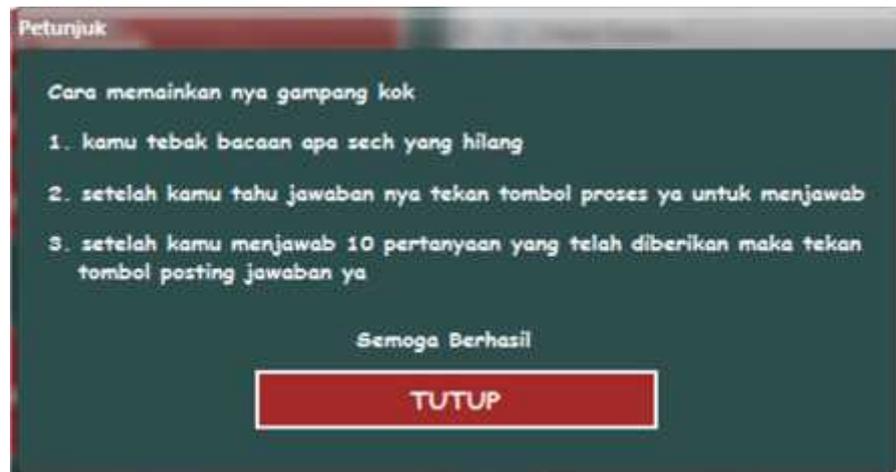
*Form* game menebak bacaan al-qur'an adalah *form* yang berisi Menu, Lihat Petunjuk, Ayo Main, Lihat Point dan Keluar. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.11



**Gambar IV.11. Tampilan Hasil *Form* Petunjuk**

## 12. Tampilan Hasil *Form* Petunjuk *Game* Bacaan Al-Qur'an

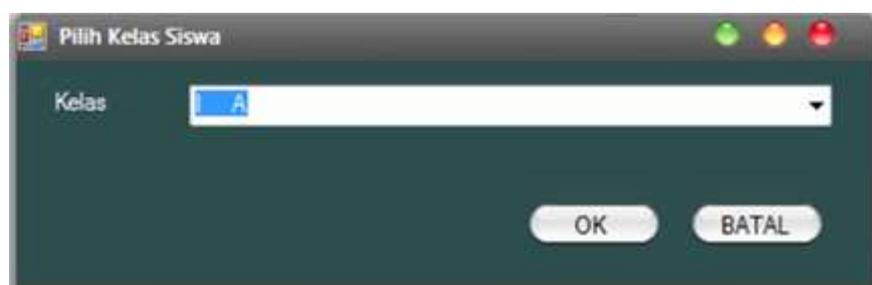
*Form* petunjuk adalah *form* yang berisi petunjuk cara melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.12



**Gambar IV.12. Tampilan Hasil *Form* Petunjuk *Game* Bacaan Al-Qur'an**

## 13. Tampilan Hasil *Form* Pilih Kelas Siswa Untuk *Game* Bacaan Al-Qur'an

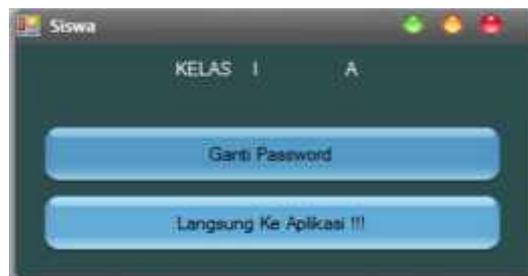
*Form* pilih kelas adalah *form* yang berfungsi untuk memilih atau menentukan siswa yang akan memainkan *game* berada pada kelas berapa. Dengan cara pilih kelas yang ada pada objek *combo box* kemudian tekan tombol "OK" maka secara otomatis kelas yang telah dipilih akan muncul pada *form* siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.13



**Gambar IV.13. Tampilan Hasil *Form* Pilih Kelas Siswa Untuk *Game* Bacaan Al-Qur'an**

#### 14. Tampilan Hasil *Form* Siswa Untuk *Game* Bacaan Al-Qur'an

*Form* siswa adalah *form* menu yang dapat diakses oleh siswa setelah siswa melakukan pemilihan kelas pada *form* pilih kelas, pada *form* ini terdapat menu *Ganti Password* dan *Langsung Ke Aplikasi*. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.14



**Gambar IV.14. Tampilan Hasil *Form* Siswa Untuk *Game* Bacaan Al-Qur'an**

#### 15. Tampilan Hasil *Form Login* *Game* Tebak Bacaan Al-Quran

*Form login* untuk memainkan *game* adalah *form* yang harus diisi oleh siswa yang akan main *game*. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.15



**Gambar IV.15. Tampilan Hasil *Form Login* *Game* Tebak Bacaan Al-Quran**

### 16. Tampilan Hasil *Form Test Pemahaman Game* Tebak Bacaan Al-Qur'an

Pada *form* ini *user* dapat menebak soal-soal yang tersedia. *User* harus menjawab semua pertanyaan yang tersedia. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.16

The screenshot shows a window titled "Test Pemahaman" with a dark green background. At the top, it displays "No. Soal 1", "123 MAN", and "KELAS I A". The main text is the Arabic verse "إِيَّاكَ تَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ". Below this, it asks "LANJUTAN DARI AYAT DI ATAS ADALAH". There are four multiple-choice options: A (إِهْدِنَا الصِّرَاطَ), B (لَا أُعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ), C (وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ), and D (فِي حَيْدٍ مَّا حَبَلٌ). The user has selected option C, and the text "Jawaban : C" is visible. At the bottom, there are three red buttons: "Proses", "Posting Jawaban", and "Kembali Ke Menu".

Gambar IV.16. Tampilan Hasil *Form Test Pemahaman Game* Tebak Bacaan Al-Qur'an

### 17. Tampilan Hasil *Form* Konfirmasi *Testing*

*Form* konfirmasi *testing* adalah *form* yang berisi konfirmasi hasil dari jawaban *user*, nilai jawaban yang benar, jawaban yang salah dan *point* yang diperoleh oleh *user*. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.17

The screenshot shows a window titled "Konfirmasi Testing" with a dark green background. It displays the following information:

- Berikut Jawaban Kamu** (Your Answers):
 

1. A	6. D
2. A	7. D
3. C	8. C
4. C	9. C
5. C	10. D
- NIS :** 116
- NAMA :** OKI
- KELAS**  
I A
- Point Yang Berhasil Kamu Dapatkan Adalah :** 30
- Keterangan Jawaban Benar** (Correct Answer Explanation):
 

Jawaban Benar	3
Jawaban Salah	7
- A blue button labeled "Lihat Point" (View Points).

**Gambar IV.17. Tampilan Hasil *Form* Konfirmasi *Testing***

### 18. Tampilan Hasil *Form* Login Mu'allim/Mu'allimah

*Form* login *mu'allim/mu'allimah* berfungsi untuk memungkinkan *mu'allim/mu'allimah* untuk dapat masuk ke dalam sistem dan melakukan manajemen sistem. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.18

The screenshot shows a window titled "Login Mu'allim/Mu'allimah" with a dark green background. It contains the following elements:

- User Name** field: Contains the text "bayu".
- Password** field: Contains six dots (password masked).
- OK** button.
- BATAL** button.

**Gambar IV.18. Tampilan Hasil *Form* Login Mu'allim/Mu'allimah**

### 19. Tampilan Hasil *Form* Menu Utama *Mu'allim/Mu'allimah*

*Form* Menu Utama *Mu'allim/Mu'allimah* adalah *form* yang berisi menu Data Kelas, Data Siswa, Ganti *Password*, Manajemen Soal, Laporan dan Keluar. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV. 19



**Gambar IV.19. Tampilan Hasil *Form* Menu Utama *Mu'allim/Mu'allimah***

### 20. Tampilan Hasil *Form* Manajemen Data Kelas

*Form* Manajemen data kelas adalah *form* yang berfungsi untuk meManajemen Data Kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.20



**Gambar IV.20. Tampilan Hasil *Form* Manajemen Data Kelas**

## 21. Tampilan Hasil *Form* Manajemen Data Siswa

*Form* Manajemen Data Siswa adalah *form* yang berfungsi untuk memajemen Data Siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.21

	nis	nama	password	kelas
▶	111	YANI	123	I
	112	DONI	123	I
	113	SAMSUL	123	I
	115	OPI	111	I
	116	OKI	123	I
	117	HENDRO	123	I

Jumlah Data 6

**Gambar IV.21.** Tampilan Hasil *Form* Manajemen Data Siswa

## 22. Tampilan Hasil *Form Ganti Password Mu'allim/Muallimah*

*Form Ganti Password Mu'allim/Mu'allimah* adalah *form* yang berfungsi untuk mengganti *password* yang dimiliki oleh *mu'allim/mu'allimah*. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.22



**Gambar IV.22. Tampilan Hasil *Form Ganti Password Mu'allim/Mu'allimah***

## 23. Tampilan Hasil *Form Manajemen Soal Tebak Bacaan Al-Qur'an*

*Form Manajemen Soal Tebak Bacaan Al-Qur'an* adalah *form* yang berfungsi untuk menginputkan data soal. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.23



**Gambar IV.23. Tampilan Hasil *Form Manajemen Soal Tebak Bacaan Al-Qur'an***

#### 24. Tampilan Hasil *Form* Menu Laporan

*Form* menu Laporan adalah *form* yang berisi menu pilihan Laporan Data Kelas, Data Siswa, Cetak Nilai *Game* Tebak Bacaan Al Qur'an, Cetak Nilai *Game* Huruf Hijaiyyah. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.24



**Gambar IV.24. Tampilan Hasil *Form* Menu Laporan**

#### 25. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Kelas

*Form* cetak data kelas adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak data kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.25



**Gambar IV.25. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Kelas**

## 26. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Siswa

*Form* Cetak Data Siswa adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak data siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.26



**Gambar IV.26. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Siswa**

## 27. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Siswa Per Kelas

*Form* Cetak Data Siswa Per Kelas adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak data siswa per kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.27



**Gambar IV.27. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Siswa Per Kelas**

## 28. Tampilan Hasil *Form* Cetak Data Siswa Per NIS (Nomor Induk Siswa)

*Form* Cetak Data Siswa Per NIS adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak data siswa per NIS. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.28

A screenshot of a software window titled "Cetak Data Siswa". The window has a dark green background and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. It contains two input fields: "Kelas" with a dropdown menu showing "I A" and "NIS" with a text box containing "111". Below the input fields are two buttons: "OK" (blue) and "BATAL" (grey).

**Gambar IV.28. Tampilan Hasil *Form* Input Data Kelas**

## 29. Tampilan Hasil *Form* Menu Cetak Nilai

*Form* Menu Cetak Nilai adalah *form* yang berisi menu Cetak Nilai Per Kelas, dan menu Cetak Nilai Per Siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.29

A screenshot of a software window titled "Cetak Nilai". The window has a dark green background and standard Windows window controls in the top right corner. It contains two buttons: "Cetak Nilai Per Kelas" (blue) and "Cetak Nilai Per Siswa" (grey).

**Gambar IV.29. Tampilan Hasil *Form* Menu Cetak Nilai**

### 30. Tampilan Hasil *Form* Cetak Nilai Per Kelas

*Form* Cetak Nilai Per Kelas adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak nilai per kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.30

A screenshot of a software window titled "Cetak Nilai Per Kelas". The window has a dark background and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. On the left side, there is a label "Kelas" next to a text input field containing the letter "A". Below the input field, there are two buttons: "OK" and "BATAL".

**Gambar IV.30. Tampilan Hasil *Form* Cetak Nilai Per Kelas**

### 31. Tampilan Hasil *Form* Cetak Nilai Per Siswa

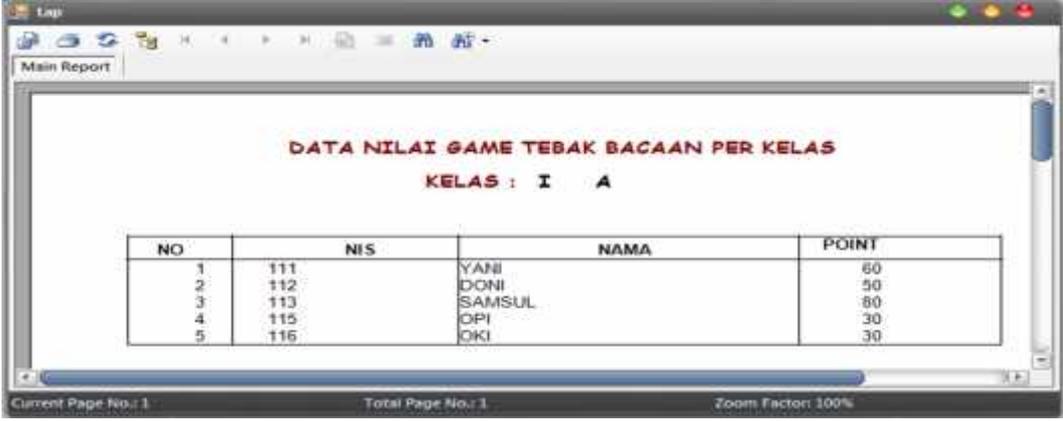
*Form* Cetak Nilai Per Siswa adalah *form* yang berfungsi untuk mencetak nilai per siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.31

A screenshot of a software window titled "Cetak Nilai Per Siswa". The window has a dark background and standard Windows window controls in the top right corner. On the left side, there are two labels: "Kelas" and "NIS". The "Kelas" label is next to a text input field containing the letter "A". The "NIS" label is next to a text input field containing the number "111". Below the input fields, there are two buttons: "OK" and "BATAL".

**Gambar IV.31. Tampilan Hasil *Form* Cetak Nilai Per Siswa**

### 32. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Tebak Bacaan Per Kelas

Laporan data nilai *game* tebak bacaan Al Qur'an per kelas adalah *form* yang menyajikan laporan data nilai *game* tebak bacaan Al Qur'an per kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV. 32

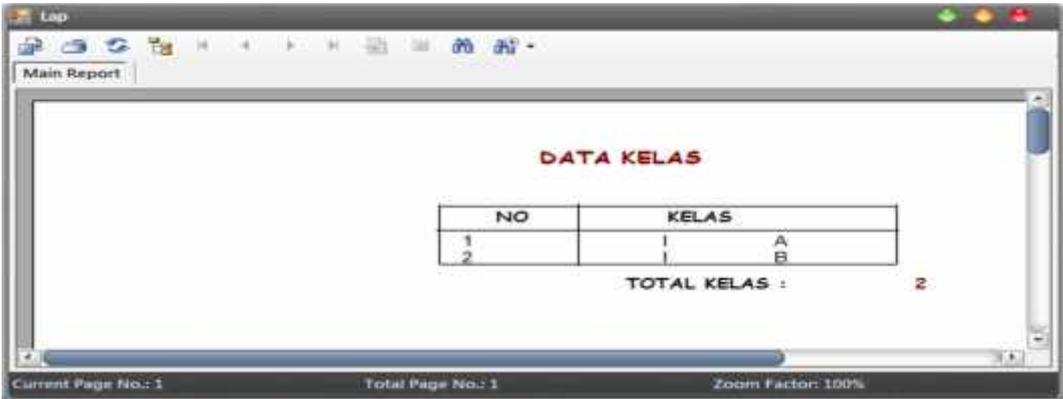


NO	NIS	NAMA	POINT
1	111	YANI	60
2	112	DONI	50
3	113	SAMSUL	80
4	115	OPI	30
5	116	OKI	30

**Gambar IV.32. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Tebak Bacaan Al Qur'an Per Kelas**

### 33. Tampilan Hasil Laporan Data Kelas

Laporan data kelas adalah *form* yang menyajikan laporan data kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.33



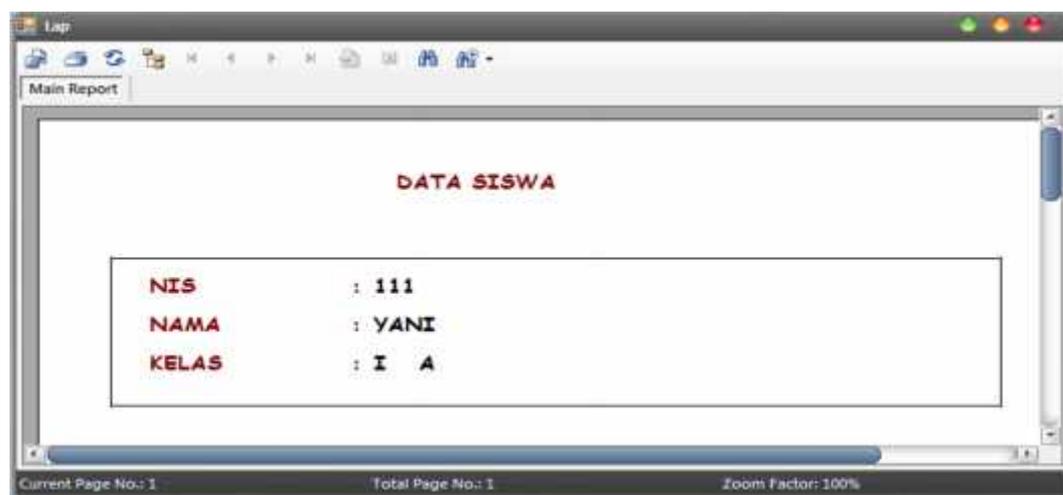
NO	KELAS
1	I A
2	I B

TOTAL KELAS : 2

**Gambar IV.33. Tampilan Hasil Laporan Data Kelas**

#### 34. Tampilan Hasil Laporan Data Siswa

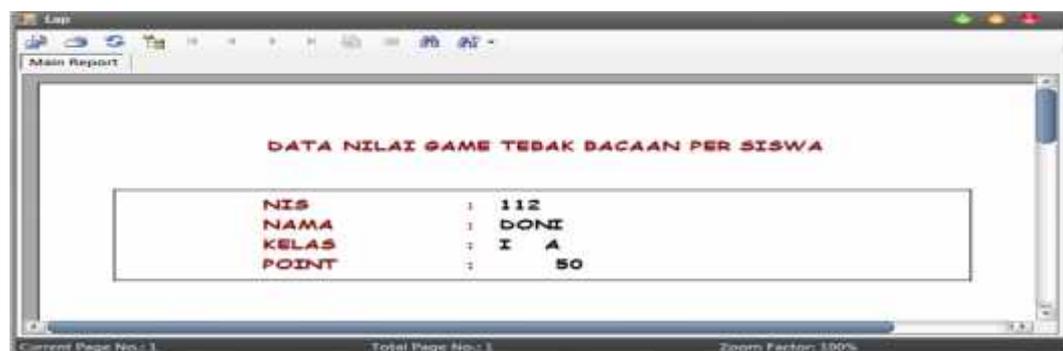
Laporan data siswa adalah *form* yang menyajikan laporan data siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.34



**Gambar IV.34. Tampilan Hasil Laporan Data Siswa**

#### 35. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Tebak Bacaan Per Siswa

Laporan data nilai *game* tebak bacaan per siswa adalah *form* yang menyajikan laporan data nilai *game* tebak bacaan per siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.35



**Gambar IV.35. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Tebak Bacaan Per Siswa**

### 36. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Huruf *Hijaiyah* Per Kelas

Laporan data nilai *game* huruf *hijaiyah* per kelas adalah *form* yang menyajikan laporan data nilai *game* huruf *hijaiyah* per kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.36

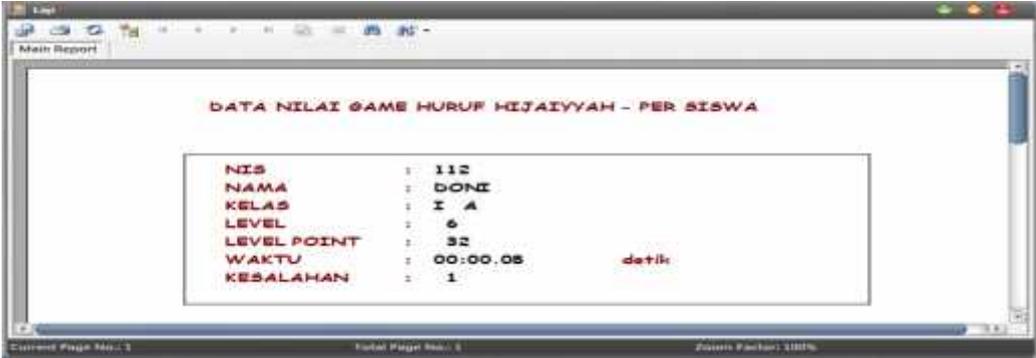


NO	NIS	NAMA	LEVEL	LEVEL POINT	WAKTU	KESALAHAN
1	111	YANI	6	32	00:00:34 detik	2
2	112	DONI	6	32	00:00:08 detik	1
3	113	SAMSUL	14	40	00:00:49 detik	17
4	115	DPI	18	44	00:01:18 detik	33
5	116	OKI	6	32	00:00:14 detik	3

**Gambar IV.36. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Huruf *Hijaiyah* Per Kelas**

### 37. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Huruf *Hijaiyah* Per Siswa

Laporan data nilai *game* huruf *hijaiyah* per siswa adalah *form* yang menyajikan laporan data nilai *game* huruf *hijaiyah* per siswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar IV.37



NIS	:	112	
NAMA	:	DONI	
KELAS	:	I A	
LEVEL	:	6	
LEVEL POINT	:	32	
WAKTU	:	00:00:08	detik
KESALAHAN	:	1	

**Gambar IV.37. Tampilan Hasil Laporan Data Nilai *Game* Huruf *Hijaiyah* Per Siswa**

## IV.2. Pembahasan

Dalam menjalankan aplikasi “*Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak*”, penulis melakukan pengujian sebagaimana terdapat pada tabel IV.1.

**Tabel IV.1. Tabel Pengujian Aplikasi *Game* Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak**

NO	HAL YANG DIUJIKAN	KETERANGAN
1	Kompatibilitas <i>Hardware</i>	<p>“<i>Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak</i>” ditujukan khusus untuk Intel Pentium IV atau yang setara. Aplikasi ini dapat dijalankan pada :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Komputer kelas Intel Pentium IV atau yang setara</li> <li>b. Memori minimal 512 MB.</li> <li>c. <i>Mouse</i> standar baik serial atau <i>USB</i>, untuk mode grafis.</li> </ul>
2	<i>Software</i>	<p>Secara <i>default</i>, <i>software</i> yang digunakan adalah sistem operasi <i>Windows XP/Vista/7</i>, Paket <i>Software Pengembangan Program Visual Studio 2008 Professional Edition</i>.</p>

### IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Pada sub-bab ini akan penulis jelaskan kelebihan dan kekurangan dari “*Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak*”

#### IV.3.1. Kelebihan

Adapun kelebihan “*Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak*” adalah sebagai berikut :

- a. Adanya sistem pengujian buat si anak tentang macam-macam huruf *Hijaiyah* sehingga si anak bisa lebih memahami dan mengingat huruf-huruf *Hijaiyah*.
- b. Aplikasi yang dibangun menggunakan *software Visual Basic.Net 2008* dan *DBMS MySQL*
- c. Aplikasi yang dibangun mampu mengasah kemampuan daya ingat anak-anak.
- d. Aplikasi dapat menyajikan laporan nilai yang diperoleh para *user*
- e. Aplikasi yang dibangun didukung oleh aplikasi manajemen soal sehingga soal yang akan dijadikan *game* tebak bacaan Al Qur’an dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan *muallim/muallimah*.

#### IV.3.2 Kekurangan

Adapun kekurangan “*Perancangan Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Membaca Al-Quran Untuk Anak-Anak*” adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibangun hanya terbatas pada pembahasan Al-Qur’an dasar sehingga para *user* hanya dapat memainkan *game* tentang Al-Quran dasar.

- b. Aplikasi yang dibangun memerlukan spesifikasi *hardware* yang tinggi karena *software* yang digunakan merupakan paket *software* dengan versi tinggi .