PEMBUATAN GAME DOA 2D UNTUK SISWA SD NEGERI SURADINAYA (MODUL KUIS)

Muhammad Zain Setiawan[1], Rio Korio Utoro [2], Fery Prasetyanto [3]

[1,2,3] Universitas Telkom

mzainsetiawan@student.telkomuniversity.ac.id[1], korioutoro@telkomuniversity.ac.id[2],

ferypras@tass.telkomuniversity.ac.id[3]

ABSTRAKSI

Sekolah Dasar (SD), merupakan fase dimana anak mudah cenderung bermain permainan yang mudah untuk dimainkan selain itu juga anak anak mudah mengingat sebuah warna yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru agama SD Negeri Suradinaya murid-murid pada kelas 2 SD, metode pembelajaran manual tidak semenarik game dikarenakan game akan lebih menyenangkan dan lebih interaktif , maka dari itu permainan atau *games* edukatif dengan desain yang tidak membosankan bagi anak anak diharapkan bisa merangsang pola pikir anak terhadap pengetahuan anak. Permainan atau *games Mobile* akan ini di implementasikan kedalam android. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak untuk bermain dan belajar, Dengan demikian guru akan terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang membuat anak anak mudah memahaminya. Dalam pembuatan game ini menerapkan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang sekarang telah di uji dan di distribusikan ke SD Negeri Suradinaya.

Kata kunci : *Pembuatan Game Doa, Edukasi, Android, MDLC*

ABTRACT

Elementary school , is a phase where children will easily tend to play games that are easy to play but also children will easily remember a color that is more attractive and interactive. Based on the results of discussions with religious teachers at Elementary School Negeri Suradinaya, students in grade 2 Elementary school, manual learning methods are not as interesting as games because games will be more fun and more interactive, therefore educational games or games with designs that are not boring for children are expected to stimulate children's mindset towards children's knowledge. Mobile games or games will be implemented into Android. This design is expected to increase children's interest in playing and learning. Thus, teachers will be helped in delivering learning materials that make children easy to understand. In making this game apply the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which will later be tested and distributed to Suradinaya Elementary School.

Keywords: Making Prayer Games, Education, Android, MDLC.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal [1].

Dalam sudut pandang berbeda ada mata pelajaran yang sangat tidak asing namun di anggap sebelah mata dalama hal ini yaitu mata pelajaran pendidikan agama. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 1 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dalam hal ini menarangkan bahwa pentingnya pendidikan agama untuk menjadi pemandu atau patokan dalam mewujududkan kehidupan yang tentram, bermanfaat dan damai.

Pendidikan saat ini kebanyakan masih menggunakan pembelajaran yang monoton saja. Pendidikan yang monoton akan membuat anak anak jenuh dalam mempelajari pembelajaran dikarenakan berulang ulang, oleh karena itu game doa ini sangat cocok diterapkan bagi para anak SD dengan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu juga dengan adanya game ini akan memudahkan para guru dalam mengajar anak SD.

Berdasarkan pertimbangan dan permasalahan diatas maka perlu dibuat game edukasi doa yang interaktif dengan adanya game ini diharapkan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi , dengan ini penulis mengajukan sebuah penelitian yang berjudul: GAME DOA UNTUK SISWA SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang pembuatan Game Doa di atas maka bisa dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

1. Bagaimana membuat permainan atau game edukasi yang menarik dan interaktif tentang Doa untuk siswa SD berbasis android.
2. Bagaimana mengevaluasi doa harian melalui game.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tentang pembuatan Game Doa di atas maka tujuan bisa di kategorikan sebagai berikut ini:

1. Membuat game edukatif tentang doa untuk siswa SD sebagai media pembelajaran.
2. Membantu pengajar SD dalam menyampaikan materi dalam doa harian tersebut.
3. Membantu mengembangkan pengetahuan terhadap anak anak khususnya siswa SD.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu adanya batasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game edukasi berbentuk game kuis
2. Pengujian aplikasi ini menggunakan gadget dengan operating system android versi Android 4.1 Jelly Bean ke atas.
3. Menggunakan Unity Sebagai pembuatan game tersebut
4. Aplikasi tidak dipublikasikan di playstore
5. *UI* dalam game ini menggunakan Corel draw

.

1.5 Luaran

Adalah Membangun aplikasi pengenalan Doa Harian dalam bentuk 2d melalui mobile android dan disesuaikan dengan kebutuhan user.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Solusi Yang Telah Ada Sebelumnya

Sebelum membangun aplikasi Gedar ini, ada beberapa jurnal aplikasi sejenis yang sudah dibaca dan dijadikan referensi. Diantaranya sebagai berikut.

*Nur Laila, Godham Eko Saputro, Bernardus Andang Prasetya*pada tahun 2015 [1] telah membuat aplikasi panduan tentang doa untuk studi kasus bidang pendidikan. Jurnal yang berjudul "PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG DOA AKTIVITAS SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN" ini kurang lebih memiliki latar belakang yang mirip dengan latar belakang masalah pada penulisan ini.

Andri Bagus Arianto, Galih Kenang A, Dian Lestari Auliani, Pristi Sukmasetya, Fikry Destian tahun 2012 [2] telah membuat aplikasi panduan tentang doa untuk studi kasus bidang pendidikan. Jurnal yang berjudul "GAMES EDUKATIF BERBASIS ANDROID MOBILE UNTUK ANAK SEBAGAI SARANA PEMBENTUK KARAKTER" ini juta kurang lebih memiliki latar belakang yang mirip dengan latar belakang masalah pada penulisan ini.

Tabel 2.1 Tabel Aplikasi Sejenis yang sudah ada

No	Penulis / Pembuat	Tahun	Judul	Kekurangan dan kelebihan
1	Nur Laila, Godham Eko Saputro, Bernardus Andang Prasetya	2015	PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG DOA AKTIVITAS SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN	Kekurangan : - Tidak ada game quiz - Tidak ada petunjuk permainan Kelebihan : - Memiliki Karakter khusus
2	Andri Bagus Arianto, Galih Kenang A, Dian Lestari Auliani, Pristi Sukmasetya, Fikry Destian	2012	GAMES EDUKATIF BERBASIS ANDROID MOBILE UNTUK ANAK SEBAGAI SARANA PEMBENTUK KARAKTER	Kekurangan : - Tidak ada menu bantuan - Tidak ada game puzzle Kelebihan : - Memiliki Karakter khusus

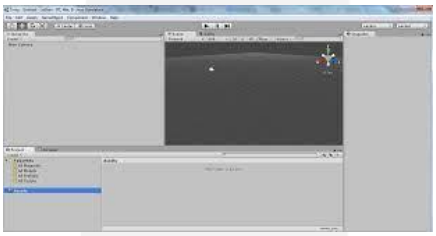
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang

Kebutuhan game ini membutuhkan banyak aspek yang melibatkan beberapa software untuk mendukung game ini, diantaranya :

2.2.1 Unity

Unity merupakan salah satu game engine yang banyak digunakan. Unity menyediakan fitur pengembangan game dalam berbagai platform, yaitu Unity Web, Windows, Mac, Android, iOS, XBox, Playstation 3 dan Wii [2].

Dalam unity disediakan berbagai pilihan bahasa pemrograman untuk mengembangkan game, antara lain JavaScript, C#, dan BooScript. Namun meskipun disediakan tiga bahasa pemrograman, kebanyakan pengembang menggunakan JavaScript dan C# sebagai bahasa yang digunakan untuk mengembangkan game nya [3].



Gambar 2.1 Tampilan Dari Unity

Dengan demikian unity disini berfungsi sebagai pembuatan pemrograman *game* Doa tersebut.

2.2.2 Android

Pengembangan permainan edukasi Katelu ini berbasis pada sistem operasi Android. Menurut J.F. DiMarzio (2008), Android merupakan sebuah system operasi berbasis Java yang beroperasi pada kernel Linux 2.6. Android bukanlah sebuah bahasa pemrograman, melainkan sebuah lingkungan untuk menjalankan aplikasi [4].

Android menyediakan platform terbuka open source bagi para pengembang sehingga menjadikan sistem operasi ini sangat digemari di pasaran. Sebagian besar vendor smartphone yang diproduksi adalah berbasis Android. Hal ini juga yang menjadikan banyak pengembang mulai mengembangkan aplikasi berbasis Android [5].

Gambar 2.2 Tampilan Dari Android

Dengan demikian Android disini berfungsi sebagai aplikasi untuk meng *convert game* tersebut ke *mobile apps* agar dapat dimainkan dengan baik.

2.2.3 Corel Draw

CorelDRAW adalah sebuah drawing software yang sangat populer. Sebuah software yang serbaguna dan dimanfaatkan oleh para desainer dari berbagai aliran seni murni, desain logo, desain ikon dan karakter, desain poster, brosur, kartu nama, cover buku dan sebagainya. Digemari oleh desainer cetak karena memiliki palet warna yang mendekati warna yang dihasilkan oleh mesin cetak, meskipun demikian CorelDRAW tidaklah cocok digunakan untuk layout isi buku [6].

Gambar 2.3 Tampilan Dari Corel Draw

Dengan demikian CorelDraw disini berfungsi sebagai aplikasi untuk meng *Design game* tersebut ke *mobile apps* agar dapat dimainkan dengan baik.

2.2.4 Game

Game theory adalah studi tentang bagaimana pemain seharusnya secara rasional memainkan game. Setiap pemain menginginkan permainan berakhir dengan memberikan hasil yang menguntungkan. Dia memiliki sedikit kontrol terhadap hasil yang dipengaruhi strategi yang dipilihnya. [7].

Gambar 2.4 Tampilan Dari Game

Dengan demikian Game disini berfungsi sebagai media yang memberikan manfaat untuk bisa mengembangkan kontrol atas pemikiran yang telah kita putuskan.

3. METODE PELAKSANAAN

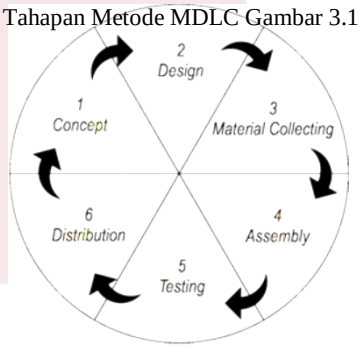
3.1 Metode Pelaksanaan

Metodologi yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Metodologi pengembangan multimedia tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (concept), desain (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan) [8].

3.1.1 Concept

Didalam tahapan ini *concept* (konsep) adalah sebuah gagasan yang menentukan sebuah tujuan agar terciptanya sebuah game, selain itu juga konsep sendiri mengarahkan semua gagasan menjadi satu kesatuan. Selain itu juga pada

Tahapan Metode MDLC Gambar 3.1

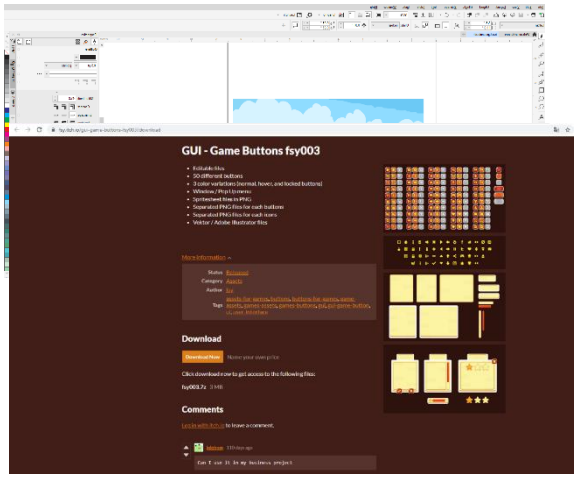


tahap ini dilakukan perencanaan untuk membuat game doa harian dalam bentuk 2D, pada bagian kuis ditambahkan skor agar bisa memacu siswa dalam mengerjakannya.

3.1.2 Design

Design (perancangan) merupakan tahapan pembuatan mengenai tampilan interface game tersendiri.Tahapan perancangan ini membuat mockup game tersebut.

Gambaran mockup *game* Doa dapat di lihat pada



Gambar 3.2 tampilan gambar di corel draw

Gambar 3.2 menunjukan gambar background di corel draw yang belum dimasukan ke unity

Gambar 3.3 Tampilan dalam game kuis

Gambar 3.3 Menunjukan menu kuis yang sudah di satukan dengan gambar background dan ui button di dalam unity

Gambar 3.4 Tampilan pada skor

Gambar 3.4 Terdapat 2 tombol yaitu pilih level dan tombol coba kembali

3.1.3 Material Collecting

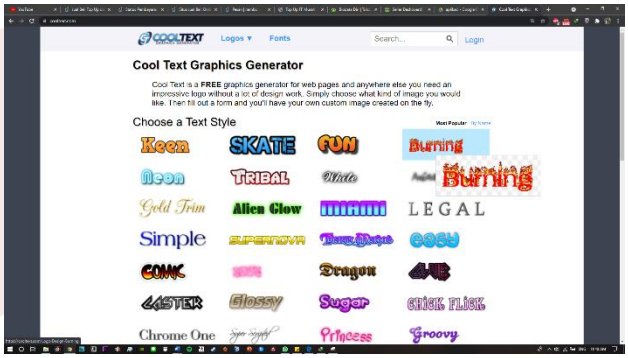
Tahapan material collecting merupakan tahapan pengumpulan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan game tersebut dari mulai gambar, *sound*, animasi, *text font* , karakter dll.

Gambar 3.5 website font

Gambar 3.5 *website cooltext* untuk mengubah font dari biasa ke yang lebih baik

Gambar 3.6 UI Game Doa Harian

Gambar 3.6 *website* fsy.itch.io untuk ui game doa harian



3.1.4 Assembly

Pada Tahap ini merupakan tahapan yang dimana semua objek atau *assest* itu dibuat. Ditahapan ini semua *assest* digabungkan menjadi satu agar tercipta sebuah Tampilan pada menu main skor ah game yang utuh. Pada tahapan ini juga Unity 3D digunakan sebagai *game engine* untuk percangan *game* tersebut.

3.1.4.1 Pembuatan Tampilan Awal

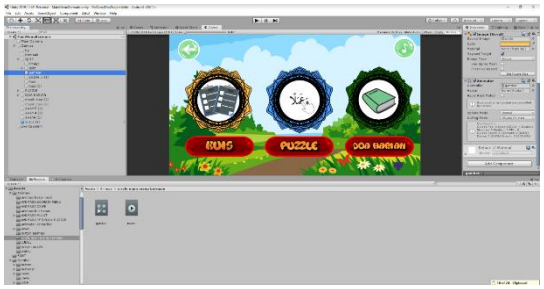
Gambar 3.7 Tampilan awal

1. Memasukan Mock up ke dalam Asset unity

2. Masukan Sound ke AudioSource.Play

3. Menggunakan GameObject.Set.Active

3.1.4.2 Pembuatan Tiga Menu Game



Gambar 3.8 Tampilan tiga menu

1. Membagi tiga menu permainan Menggunakan GameObject.SetActive

3.1.4.3 Pembuatan Tampilan Game Kuis

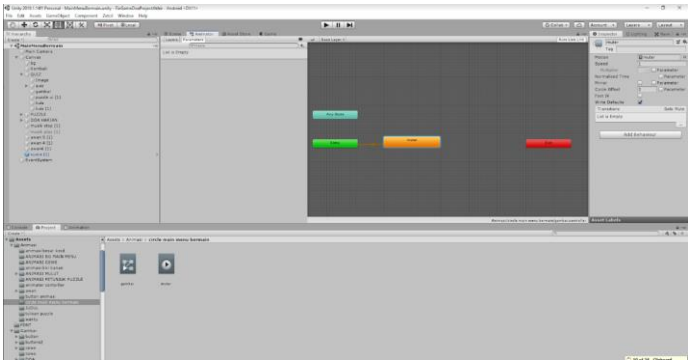
Gambar 3.9 Tampilan game kuis

1. Pembuatan Pengacak Soal Menggunakan Source Random agar pilihan ganda tidak berulang

2. Dan ada Juga *Sourc*e Jawab untuk Di gunakan Pada saat *Scoring*

3. Dan pembuatan Menu berputang menggunakan Animasi *Rotate*

3.1.4.4 Pembuatan Gambar berputar Game Kuis



Gambar 3.10 Tampilan Animator

1. *Input 1 AnimasiController*

2. *rotate* Animasi

3.1.5 Testing

Pengujian yang kami lakukan, terfokus pada Aplikasi yang akan di gunakan nantinya di SD. Dalam hal ini pengujian game tersebut Di langsungkan kepada penggunaan aplikasi yang di inginkan Guru-guru sekolah dasar di SD NEGERI SURADINYA yang dimana pengujiannya berfokus terhadap fungsional dari Aplikasi tersendiri untuk dapat mengetahui apa saja yang error dalam game tersebut.

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Berikut adalah tampilan animasi pada tangkapan layar berasal dari langkah *design* dan *assembly* yang telah diimplementasikan ke dalam aplikasi ini.

4.1.1 Animasi Berputar

Gambar 4.1 Animasi Berputar

Gambar 4.1 menunjukan Menu bergerak memutar. Pergerakan ini sesuai dengan keinginan pengguna .

4.1.2 Tombol acak

Gambar 4.2 Tombol acak

Gambar 4.2 menunjukan tombol pada menu kuis akan teracak sendiri selain itu juga pertanyaan juga akan teracak

4.1.3 Skor

Gambar 4.3 UI Skor

Gambar 4.3 menunjukan skor tertinggi dan skor yang sedang kamu kerjakan

4.2 Pengujian

4.2.1 *Black Box Testing*

Tahap pengujian *Black Box Testing* ini dilakukan untuk mengecek kesesuaian aplikasi game doa harian dengan tujuan awal pembuatan untuk memastikan semua fungsionalitas pada aplikasi sudah berjalan sesuai keinginan.

Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Black Box

No	Pengujian	Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Button Games kuis	Button pada game kuis bisa di gunakan	Button berfungsi	Sesuai dengan harapan
2	Button Kembali pada game kuis	Button bisa Kembali ke menu bermain	Button berfungsi	Sesuai dengan harapan
3	Button on/off suara	Saat suara di off kan suara mati begitu juga sebaliknya	Button berfungsi	Sesuai dengan harapan
4	Button jawaban kuis	Saat ditekan tombol bisa memberikan *pop up* benar / salah begitu juga dengan bertambahnya skor	Pop up berfungsi, penambahan skor berfungsi	Sesuai dengan harapan

Pada tabel 4.1 merupakan hasil pengujian menggunakan *Black Box* dengan fitur 2D dan berjalan dengan baik

4.2.2 Pengujian Kuesioner

Berikut Tabel pertanyaan pengujian yang dilakukan oleh SD Negeri suradinaya dan masyarakat menggunakan google form yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 21 responden.

Hasil Kusioner akan dilakukan perhitungan dari 10 pertanyaan dengan skala 1 sampai 5 (skala likert), sehingga penulis dapat menarik kesimpulan dari kusioner yang dilakukan. Dengan skala likert akan didapat persentase hasil dari masing- masing jawaban kusioner, adapun rumus skala likert adalah sebagai berikut:

$$Y = \frac{X}{\text{Scor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai persentase yang dicari.

X = Jumlah frekuensi jawaban dikali dengan skala jawaban.

Skor ideal = Skala tertinggi jawaban dikalikan dengan jumlah sample.

Berikut presentasi dari setiap pertanyaan yang telah dihitung dengan rumus skala likert:

Tabel 4. 2 Skala Tingkat Kepuasan

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 4. 3 Kriteria Interpretasi skor

Angka	Hasil
0% - 19,99%	Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
20% - 39,99%	Tidak setuju / kurang baik
40% - 59,99%	Cukup / Netral
60% - 79,99%	Setuju / Baik
80% - 100%	Sangat setuju / Baik

1. Apakah Game Doa Harian berguna saat digunakan ?

Tabel 4. 4 Perhitungan presentase pertanyaan ke-1

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
1	Sangat Setuju	5	2	10
	Setuju	4	14	56
	Cukup	3	5	15
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	81

$$Y = \frac{81}{100} \times 100 = 81\%$$

Dari persentase nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Game Doa Harian berguna dengan sangat baik saat digunakan oleh pengguna.

2. Apakah Game doa harian sebagai media edukatif membuat pengguna lebih interaktif?

Tabel 4. 5 Perhitungan presentase pertanyaan ke-2

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
2	Sangat Setuju	5	1	5
	Setuju	4	8	32
	Cukup	3	12	36
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	73

$Y = \frac{73}{100} \times 100 = 73\%$

Dari persentase nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Game Doa Harian baik untuk pengguna karena lebih interaktif dalam pembelajaran .

3. Apakah cara menggunakan aplikasi game doa harian mudah dipahami ?

Tabel 4. 6 Perhitungan presentase pertanyaan ke-3

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
3	Sangat Setuju	5	4	20
	Setuju	4	12	48
	Cukup	3	5	15
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	83

$Y = \frac{83}{100} \times 100 = 83\%$

Dari persentase nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Game Doa Harian sangat mudah dipahami pengguna.

4. Apakah aplikasi game doa harian mudah digunakan ?

Tabel 4. 7 Perhitungan presentase pertanyaan ke-4

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
4	Sangat Setuju	5	2	10
	Setuju	4	10	40
	Cukup	3	9	27
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	77

$Y = \frac{77}{100} \times 100 = 77\%$

Dari persentase nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Game Doa Harian baik saat digunakan pengguna.

5. Apakah informasi pada doa harian sudah jelas untuk dipahami ?

Tabel 4. 8 Perhitungan presentase pertanyaan ke-5

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
5	Sangat Setuju	5	3	15
	Setuju	4	11	44
	Cukup	3	7	21
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	80

$Y = \frac{80}{100} \times 100 = 80\%$

Dari persentase nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Game Doa Harian baik saat jelas untuk dipahami pengguna.

6. Apakah mekanisme pada menu kuis mudah untuk dipahami ?

Tabel 4. 9 Perhitungan presentase pertanyaan ke-6

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
6	Sangat Setuju	5	4	20
	Setuju	4	9	44
	Cukup	3	8	24
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	88

$Y = \frac{88}{100} \times 100 = 88\%$

Dari persentase nilai diatas,mekanisme sangat baik dan mudah untuk dipahami.

7. Apakah menu puzzle mudah untuk digunakan ?

Tabel 4. 10 Perhitungan presentase pertanyaan ke-7

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
7	Sangat Setuju	5	4	20
	Setuju	4	9	44
	Cukup	3	8	24
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	88

$Y = \frac{88}{100} \times 100 = 88\%$

Dari persentase nilai diatas, menu puzzle sangat mudah untuk digunakan pengguna.

8. Apakah aplikasi game doa harian cocok digunakan pada tingkat SMP-SMA ?

Tabel 4. 11 Perhitungan presentase pertanyaan ke-8

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
8	Sangat Setuju	5	2	10
	Setuju	4	3	12
	Cukup	3	8	24
	Kurang Setuju	2	7	14
	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Jumlah			21	61

$Y = \frac{61}{100} \times 100 = 61\%$

Dari persentase nilai diatas, aplikasi game doa harian baik digunakan pada tingkat SMP-SMA .

9. Apakah tombol pada aplikasi game doa harian berjalan dengan baik semua ?

Tabel 4. 12 Perhitungan presentase pertanyaan ke-9

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
8	Sangat Setuju	5	9	45
	Setuju	4	9	36
	Cukup	3	3	9
	Kurang Setuju	2	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	90

$Y = \frac{90}{100} \times 100 = 90\%$

Dari persentase nilai diatas, tombol pada aplikasi game doa harian sangat baik saat digunakan.

10. Apakah UI pada aplikasi game doa harian sudah menarik ?

Tabel 4. 13 Perhitungan presentase pertanyaan ke-10

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Frekuensi	S
8	Sangat Setuju	5	9	45
	Setuju	4	9	36
	Cukup	3	2	6
	Kurang Setuju	2	1	2
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			21	89

$$Y = \frac{89}{100} \times 100 = 89\%$$

Dari persentase nilai diatas, UI pada aplikasi game doa harian sudah sangat menarik pada pengguna.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil yang telah dijelaskan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Game Doa Harian ini memiliki menu kuis yang bisa melatih pengetahuan siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Terdapat fitur skor juga yang bisa menilai seberapa kemampuan siswa dalam mengerjakannya, animasi *feedback* apabila siswa menjawab soal tersebut, dan pengacakan soal dan jawaban pada menu kuis tersebut. Aplikasi Game Doa Harian diharapkan dapat membantu SD NEGERI SURADINYA dalam menyampaikan materi edukasi dibidang media agar tidak terkesan monoton.

5.2 Saran

Adapun saran dalam pengembangan aplikasi Game Doa Harian yang dapat dipertimbangkan pada pengembang selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Diharapkan Game Doa Harian ini dapat digunakan pada sistem iOS
2. Diharapkan kepada pengembang selanjutnya untuk membuat fitur fitur lain yang lebih menarik

REFERENSI

[1] Sagala syaiful, Definisi Pendidikan, Bandung,2006.

[2] Catur adhim, Pembuatan aplikasi permainan , Tembalang, Semarang, 2015

[3] Catur adhim, Pembuatan aplikasi permainan, Tembalang, Semarang, 2015

[4] Facthur Afif, Pengembangan permainan edukasi, Yogyakarta, 2017

[5] Facthur Afif, Pengembangan permainan edukasi, Yogyakarta, 2017

[6] Mahastama Wikan Aditya, Apa Itu Corel Draw, Universitas Kristen Duta Wacana

[7] Situmorang James R., Penggunaan *Game Theory* dalam Ilmu Sosial, Universitas Katolik Parahyangan, 2015

[8] Catur adhim, Pembuatan aplikasi permainan, Tembalang, Semarang, 2015

[1] Sagala syaiful, Definisi Pendidikan, Bandung,2006.