

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF
HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA TK DHARMA
WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh
Gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1)
Dalam Ilmu Teknologi Informasi



Diajukan Oleh:

SHERLIEN ANGGIE PUSPITASARI
NIM: 2008096006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SHERLIEN ANGGIE PUSPITASARI

NIM : 2008096006

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF
HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA TK DHARMA WANITA
KOPEK BERBASIS ANDROID**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang merujuk sumbernya.

Semarang, 16 Desember 2024



yataan,

gie Puspitasari

NIM. 2008096006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka Km 1, Ngaliyan Semarang Telp.024-76433366 Semarang 50185
Email: fst@walisongo.ac.id, Web: <http://fst.walisongo.c.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Huruf
Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma Wanita
Kopek

Nama : **Sherlien Anggie Puspitasari**

NIM : 2008096006

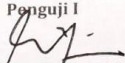
Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan
Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo
Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu teknologi
informasi.

Semarang, 16 Desember 2024

DEWAN PENGUJI

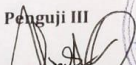
Penguji I


Dr. Khotibul Umam, M.Kom
NIP. 1977908272011011007

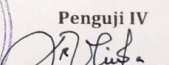
Penguji II


Siti Nur'aini, S.Kom., M.Kom
NIP. 198401312018012001

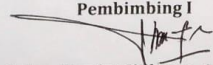
Penguji III


Dr. Wenty Dwi Yantiarti, S.Pd., M.Kom
NIP. 197706222006042005

Penguji IV


Dr. Masy Ari Ulinuha, M.T
NIP. 198108122011011007

Pembimbing I


Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom
NIP. 197312222006041001

Pembimbing II


Siti Nur'aini, S.Kom., M.Kom
NIP. 198401312018012001

NOTA PEMBIMBING I

Semarang 29 Oktober 2024

Yth. Ketua Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

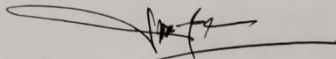
Dengan ini di beritahukan bahwa saya telah melakukan
bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK DHARMA WANITA KOPEK Berbasis Android
Nama	: SHERLIEN ANGGIE PUSPITASARI
NIM	: 2008096006
Jurusan	: Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat
diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo
untuk diujikan dalam sidang menaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Semarang, 29 Oktober 2024
Pembimbing I,



Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom
NIP. 19731222 200604 1 001

NOTA PEMBIMBING II

Semarang, 9 Oktober 2024

Yth. Ketua Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu`alaikum wr. wb.

Dengan ini di beritahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf
Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK DHARMA
WANITA KOPEK Berbasis Android
Nama : SHERLIEN ANGGIE PUSPITASARI
NIM : 2008096006
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang menaqasyah.

Wassalamu`alaikum wr.wb.

Semarang, 9 Oktober 2024
Pembimbing II,



Siti Nur'aini, S.Kom., M.Kom
NIP.19840131 201801 2 001

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, laporan tugas akhir skripsi ini dapat penulis selesaikan. Karya kecil ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Martono dan Ibu Sri Mulyani selaku orangtua penulis.
2. Ari Alfian Asyhari selaku kakak penulis.
3. Segenap dosen Program Studi Teknologi Informasi.
4. Teman-teman seperjuangan Khususnya Jurusan Teknologi Informasi 2020.
5. Almamater Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar-Ruum:60)

“Sedari Kecil dibentuk menjadi mesin penghancur badai,
maka tak pantas jika diri ini tumbang hanya karena perkataan
seseorang”

“Belajar menerima keadaan yang gak sesuai dengan ekspektasi
kita. karena gak semua hal selalu sesuai dengan apa yang kita
inginkan”

ABSTRAK

Mempelajari huruf hijaiyah merupakan suatu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang tepat mempunyai adil besar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak. Tujuan Penelitian ini Untuk Membuat media Pembelajaran yang dapat membantu siswa mengenal huruf hijaiyah dan mengetahui tingkat penerimaan siswa. Oleh karena itu peneliti merancang aplikasi berbasis android berupa Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK DHARMA WANITA KOPEK Berbasis Android. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Instrumen penilaian yang digunakan berupa skala Likert dengan lima kategori skor. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan penilaian dari responden. Dalam tahap pengujian ini menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui tingkat dari keberhasilan pembuatan sistem ini. dan Pada pengujian ini juga menggunakan metode User Acceptance Test (UAT), yang mana akan digunakan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna. Berdasarkan hasil pengujian penilaian skor aktual yang diperoleh sebesar 93 %, sehingga masuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi game pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini memiliki kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah.

Kata Kunci : Game Edukasi, Metode MDLC, Huruf Hijaiyah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmad-nya, sehingga Laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul " Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada Madrasah Diniyah Al-Falah Berbasis Android", dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang Bapak Prof. DR. Nizar, M.Ag.
2. Dosen Pembimbing I, Bapak Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom.
3. Dosen Pembimbing II, Ibu Siti Nur`aini, S.Kom, M.Kom.
4. Kedua orang tua dan keluarga, Bapak Martono dan Ibu Sri Mulyani. Kakak tercinta Ari Alfian Asyhari, serta segenap keluarga besar yang selalu memberi dukungan, nasehat dan do`a kepada penulis.
5. Sahrul Ramadhani terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang menemani,

- meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi kepada penulis, dan memberi semangat untuk penulis.
6. Segenap dosen Jurusan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
 7. Teman-teman seperjuangan khususnya Jurusan Teknologi Informasi 2020 yang telah mendukung penulis selama penelitian dan penyusunan laporan skripsi.
 8. Serta seluruh pihak yang telah membantu penulis, yang tidak dapat disebut satu per satu.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah di berikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan tugas akhir skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Semarang, 16 Desember 2024
Penulis

Sherlien Anggie Puspitasari
NIM. 2008096006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
NOTA PEMBIMBING I.....	vii
NOTA PEMBIMBING II.....	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Game Edukasi.....	11
2. Huruf Hijaiyah.....	15
3. Android.....	18

4. <i>Unity</i>	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Objek Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan	30
C. Prosedur Pengembangan	31
D.Data Uji	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A.Concept.....	47
B. Desigh.....	49
C. Material Collection	56
D. Assembly.....	61
E. Testing	72
F. Distribution.....	95
BAB V KESIMPULAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Huruf-Huruf Hijaiyah.....	17
Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	24
Tabel 3.1 Bobot Nilai Jawaban	44
Tabel 3.2 Kriteria Validasi ahli.....	46
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep.....	48
Tabel 4.2 Deskripsi Storyboard	49
Tabel 4.3 Bahan Teks	57
Tabel 4.4 Bahan Gambar.....	57
Tabel 4.5 Bahan Audio.....	60
Tabel 4.6 Daftar Perangkat.....	73
Tabel 4.7 Hasil aplikasi pada perangkat.....	74
Tabel 4.8 Skrenario Pengujian <i>Black Box Testing</i>	75
Tabel 4.9 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	77
Tabel 4.10 Hasil Skor Validasi Materi	80
Tabel 4.11 Deskripsi Pertanyaan Penelitian.....	82
Tabel 4.12 Hasil Penjumlahan Kuesioner	84
Tabel 4.13 Analisis UAT P1.....	86
Tabel 4.14 Analisis UAT P2.....	86
Tabel 4.15 Analisis UAT P3.....	87
Tabel 4.16 Analisis UAT P4.....	87
Tabel 4.17 Analisis UAT P5.....	88
Tabel 4.18 Analisis UAT P6.....	88
Tabel 4.19 Analisis UAT P7.....	89
Tabel 4.20 Analisis UAT P8.....	89
Tabel 4.21 Analisis UAT P9.....	90

Tabel 4.22 Analisis UAT P10.....	90
Tabel 4.23 Analisis UAT P11.....	91
Tabel 4.24 Analisis UAT P12.....	91
Tabel 4.25 Analisis UAT P13.....	92
Tabel 4.26 Analisis UAT P14.....	92
Tabel 4.27 Analisis UAT P15.....	93
Tabel 4.28 Rekap Perhitungan UAT	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android	18
Gambar 2.2 Logo <i>Unity</i>	20
Gambar 3.1 <i>Tahapan MDLC</i>	32
Gambar 3.2 <i>Diagram HIPO</i>	33
Gambar 3.3 Desain Halaman Menu Utama	35
Gambar 3.4 Desain Halaman Menu Belajar	35
Gambar 3.5 Desain Menu Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah ..	36
Gambar 3.6 Desain Menu Belajar Harakat Huruf Hijaiyah	37
Gambar 3.7 Desain Menu Belajar Menulis	38
Gambar 3.8 Desain Menu Belajar Mewarnai	38
Gambar 3.9 Desain Menu Bermain Mario Quis	39
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Navigasi.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama	64
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pilihan	65
Gambar 4.4 Tampilan Pengenalan Huruf Hijaiyah	66
Gambar 4.5 Tampilan Pengenalan Harokat	67
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pilihan Huruf Hijaiyah ...	68
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Mewarnai.....	68
Gambar 4.8 Tampilan Awal Game Kuis.....	69
Gambar 4.9 Petunjuk Bermain.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Latihan Soal Pada Game.....	71
Gambar 4.11 Tampilan Skor Dalam Game.....	72

LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Persetujuan Pembimbing	103
Lampiran 2: Lembar Pengesahan Proposal	104
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	105
Lampiran 4: Source Code Aplikasi Game	106
Lampiran 5: Validasi Materi	179
Lampiran 6: Angket Pengujian UAT	180
Lampiran 7: Dokumentasi lokasi Penelitian.....	194
Lampiran 8: Daftar Riwayat Hidup.....	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Semakin baik kualitas pendidikan, maka semakin baik pula kualitas bangsa tersebut. Dengan pendidikan manusia dapat mempelajari lebih dalam tentang kehidupan dan menggali potensi yang terdapat pada dirinya. Untuk menjadikan Negara lebih berkualitas maka perlu ditanamkan lebih dini tentang pentingnya pendidikan, etika serta moral.

Menurut Anak usia dini pada era sekarang ini dihadapkan pada banyaknya teknologi yang ada dilingkungan sekitar, diantaranya adalah handphone, televisi, dan komputer. Menurut (Ismawati, Nurtiani, A Hanum, 2023) Pada usia dini merupakan proses bertumbuhnya dan berkembangnya yang bersifat unik. Dimana tingkat pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik. Ada usia yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang biasanya disebut dengan *The golden age* atau usia emas yang terjadi pada usia dini.

Menurut (Musi et al., 2017), Sebanyak 75.00% dari anak-anak belum menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan belajar, menunjukkan tingkat yang sangat tinggi dalam kategori ini. Sedangkan 8,33% dari anak-anak telah menunjukkan perkembangan, dan jumlah yang sama juga mulai menunjukkan kemajuan sesuai harapan. Ini mengindikasikan bahwa persentase anak-anak yang mencapai tingkat minimal yang diharapkan, yaitu 70%, telah berkembang. Dengan demikian, pembelajaran dapat dianggap telah mencapai standar minimal yang diperlukan secara klasikal.

Mempelajari huruf hijaiyah merupakan suatu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Strategi yang baik akan sangat diperlukan dalam kemampuan belajar membaca huruf hijaiyah, oleh karena itu pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat mempunyai adil besar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak. Sebelum memasuki belajar ilmu-ilmu lainnya, kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar dianggap sebagai landasan yang sangat penting bagi anak-anak (Basith & Kom, 2022). Keterampilan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar merupakan satu dari pondasi utama yang harus dikuasai oleh setiap anak sebelum mereka memperdalam pengetahuan dalam

berbagai bidang lainnya. Mampu membaca Al-Qur'an dengan lancar dan akurat tidak hanya membantu mereka memahami ajaran agama Islam secara lebih mendalam, tetapi juga membentuk karakter dan moral yang kuat (Lidianti et al., 2022). Selain itu, membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar juga memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan pemahaman teks, serta melatih ketelitian dan kesabaran.

Dengan demikian, keterampilan membaca Al-Qur'an bukan hanya menjadi keahlian teknis, tetapi juga merupakan bagian integral dari pendidikan holistik yang mencakup aspek spiritual, intelektual, dan moral anak. Apabila dikaitkan dengan sebuah ayat dan bukti sejarah yang mana Q.S Al-Alaq ayat 5 yang berbunyi:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

"Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Dalam ayat tersebut menegaskan bahwa ilmu pengetahuan adalah anugerah dari Allah SWT yang diberikan kepada manusia untuk memperluas pemahaman mereka tentang dunia dan meningkatkan potensi mereka untuk berkarya dan berkontribusi kepada masyarakat. Sejarah Islam juga memperlihatkan bagaimana pesan ini diwujudkan melalui pencapaian ilmiah dan karya-karya

besar yang dibangun atas dasar pengetahuan yang diperoleh dari Allah SWT.

Beberapa hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh (Zy & Edora, 2022) Sebagai umat beragama kita diwajibkan untuk memperkuat pondasi keagamaan sejak dini dengan memperoleh pemahaman yang kokoh dalam ilmu agama. Salah satu aspek utama yang harus dikuasai adalah kemampuan membaca Al-Qur'an. Untuk anak-anak usia dini, langkah awal dalam mempelajari Al-Qur'an adalah memahami huruf hijaiyah. Permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar pada anak-anak serta minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali tidak memberikan hasil yang optimal, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk memperbaiki situasi tersebut.

Pentingnya pemahaman huruf hijaiyah sebagai fondasi dalam membaca dan mempelajari Al-Qur'an tidak dapat dipandang sebelah mata. Kitab suci agama Islam ini, diturunkan dalam bahasa Arab dan terdiri dari 29 huruf hijaiyah, menuntut pemahaman yang mendalam terhadap setiap huruf agar pembacaannya dapat dilakukan dengan

baik dan benar. Pengenalan huruf hijaiyah sejak dini menjadi langkah awal yang penting, karena kesalahan dalam membaca huruf bisa mengubah makna secara signifikan. Meskipun metode tradisional yang diajarkan oleh guru mengaji masih umum digunakan, pendekatan ini sering kali membuat anak-anak menjadi pasif dalam menerima pelajaran, karena terlalu bergantung pada penjelasan lisan, tulisan, dan buku-buku panduan.

TK Dharma Wanita Kopek, sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, memprioritaskan pendidikan Al-Qur'an sejak usia dini. Anak-anak yang belajar di TK Dharma Wanita Kopek ini diperkenalkan dengan huruf hijaiyah sebagai langkah awal sebelum mereka mulai mempelajari Al-Qur'an secara lebih mendalam. Pengenalan huruf hijaiyah menjadi pondasi penting yang mempersiapkan mereka untuk memahami ajaran-ajaran Al-Qur'an dengan lebih baik. Meskipun demikian, dengan ada kemajuan dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran, TK Dharma Wanita Kopek masih mengandalkan pendekatan tradisional dengan bimbingan langsung dari guru. Penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran belum menjadi fokus utama, dan buku panduan yang disediakan oleh guru masih menjadi sumber utama materi

pembelajaran. Hal ini menggambarkan komitmen pendidikan ini untuk menjaga aspek tradisional dalam pendidikan agama Islam, sambil tetap membuka diri terhadap perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut (Al Multazam et al., 2020) Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat smartphone sebagai pendamping dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi umat manusia.

Dengan demikian, Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, banyak aplikasi pembelajaran interaktif berbasis smartphone Android yang telah tersedia. Android, sebagai sistem operasi sumber terbuka, memberikan kesempatan bagi pengembangan berbagai aplikasi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf hijaiyah, tetapi juga menarik minat mereka dalam mempelajarinya. Selain itu, diharapkan game edukasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, interaktif, dan menyenangkan di kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis membuat Tugas Akhir yang memiliki judul **"GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID"**. Diharapkan bahwa ada upaya yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf-huruf hijaiyah, serta menginspirasi minat mereka terhadap materi tersebut. Selain itu, ada harapan bahwa hal ini juga akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, sehingga suasana kelas tidak monoton.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan permasalahan penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana merancang aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek?
- 2) Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap huruf hijaiyah bagi anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu diterapkan pada penelitian ini, agar peneliti dapat dilakukan secara objektif dan jelas. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah pada siswa siswi TK Dharma Wanita Kopek.
- 2) Materi yang disampaikan meliputi huruf hijaiyah beserta harakat-harakannya, yang dikembangkan melalui penggunaan audio(suara), visual(gambar) dan audio visual(video) dengan pendekatan kreatifitas untuk menarik perhatian siswa siswi TK Dharma Wanita Kopek.
- 3) Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Unity* dan dapat dijalankan pada *platform* android.

D. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

- 1) Merancang game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek.
- 2) Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap huruf hijaiyah bagi anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

Dari tujuan penelitian ini, dapat dirumuskan beberapa manfaat penelitian yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti

lain untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembuatan game edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah anak usia dini berbasis android.

F. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari beberapa bab, agar memudahkan para pembaca untuk memahami isi laporan maka peneliti menunjukkan sistematika penulisan. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan membahas latar belakang permasalahan untuk mengetahui alasan dilakukannya penelitian ini kemudian membahas rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan pustaka membahas kajian pustaka untuk mendukung dilakukannya penelitian ini serta membahas teori-teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu Game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek berbasis android.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian membahas tentang cara peneliti memperoleh data dan kemudian membahas perangkat yang digunakan pada penelitian, kemudian membahas metode yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab hasil dan pembahasan ini, membahas hasil penelitian yang dapat menjawab dari analisis permasalahan bab III metodologi penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab kesimpulan dan saran, membahas dua point penting yaitu yang pertama, point kesimpulan yang didapat dari hasil bab IV yang diuraikan secara singkat dan jelas. Kemudian, yang kedua yaitu point saran yang berisikan saran-saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran dikarenakan jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang digunakan disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan agar memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya (Gelen Jeniffer & Tri Ferga Prasetyo, 2023).

Menurut (Virandika & Ary, 2020) Dalam proses pembelajaran game edukasi terdiri dari menu, petunjuk program, isi permainan, dan evaluasi. Game edukasi yang dikembangkan juga memiliki beberapa hal yang menjadi identitasnya, yaitu:

- 1) Pengenalan
- 2) Penyajian informasi
- 3) Pertanyaan dan respons dalam bentuk permainan
- 4) Penilaian respon
- 5) Pemberian feedback tentang respons

- 6) Pembetulan
- 7) Segmen pengaturan pengajaran
- 8) Penutup

Game edukasi dalam pembelajaran dirancang untuk menggantikan orang (pendidik) yang penyampaian informasi pendidikannya diberikan melalui serangkaian game virtual online maupun offline yang berisi materi edukatif tertentu. Bentuk permainan yang digunakan dalam game edukasi mungkin dapat berbeda-beda. Jika jawaban siswa benar atau ia berhasil menyelesaikan setiap tahapan permainan yang disajikan, maka program dilanjutkan ke permainan edukatif berikutnya, jika jawaban siswa salah, program akan mengulang permainan edukatif sebelumnya atau melompat ke bagian tertentu.

Adapun menurut (Supriadi, 2018) tahapan pembelajaran dengan bantuan media game edukasi adalah sebagai berikut:

- 1) *Presentation of Information* (penyajian informasi) dimana dalam hal ini adalah penyampaian materi ajar
- 2) *Playing Instructional Games* (mulai permainan pembelajaran)
- 3) *Judging of Responses* (penilaian respons)

- 4) *Providing Feedback About Responses* (pemberian balikan respons)
- 5) *Remediation* (pengulangan)
- 6) *Check Score* (melihat nilai)
- 7) *Exit* (keluar permainan)

b. Macam-Macam Game

Dalam dunia game, terdapat berbagai jenis atau genre game. Beberapa genre game yang paling umum kita jumpai menurut Ridoi (2018) adalah sebagai berikut:

1. **Action Games** : Biasanya mencakup tantangan fisik, teka-teki, balapan, dan beberapa konflik lainnya. Bisa juga mencakup masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda.
2. **Real Time Strategy (RTS)**: Adalah game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.
3. **Role Playing Games (RPG)**: Kebanyakan permainan jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi. Dan itu juga terkadang termasuk teka-teki dan masalah ekonomi karena permainan biasanya melibatkan pengumpulan jahan dan menjualnya untuk senjata yang lebih baik.
4. **Real World Simulation**: Termasuk permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan. Game ini sebagian

besar melibatkan masalah fisik dan taktis, eksplorasi, masalah ekonomi dan konseptual.

5. Construction and Management: Game ini pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Permainan ini jarang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah melibatkan tantangan fisik.
6. Adventure games: Game ini memprioritaskan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun itu mencakup masalah konseptual dan tantangan fisik tetapi sangat jarang.
7. Puzzle games: Ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.
8. Slide scrolling games: Pada jenis game ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background.

Dalam hal ini, peneliti mengembangkan produk game edukasi dengan genre slide scrolling game. Slide scrolling game sendiri merupakan suatu jenis game yang cukup laris dipasaran. Salah satu contoh game terkenal yang menganut genre slide scrolling game adalah Mario Bross. Tampilan awal dari game ini menggunakan 2D. Dalam memainkan slide scrolling game pemain hanya

diminta bergerak ke sepanjang alur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Tugas pemain adalah menggerakkan karakter agar meloncat, berlari, mengendap, menghindari rintangan, serta bertarung melawan musuh.

2. Huruf Hijaiyah

a. Pengertian Huruf Hijaiyah

Kata huruf berasal dari bahasa Arab harf atau huruuf . Huruf Arab di sebut juga huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja hajja yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut juga alphabet Arab yang berasal dari bahasa Arab : alif, ba, ta. Huruf-huruf hijaiyah yang kita gunakan sekarang adalah penyempurnaan dari tulisan Arab resmi internasional(Purwanto, 2020).

Menurut (Gunawan, 2019) Memperlajari huruf hijaiyah merupakan satu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur`an. Strategi yang baik akan sangat diperlukan dalam dalam kemampuan belajar membaca huruf hijaiyah, oleh karena itu pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat mempunyai adil besar dalam memingkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.

Menurut (Ramadhan et al., 2023) Pentingnya pembelajaran huruf hijaiyah bagi umat Muslim, termasuk di komunitas yang mayoritas non-Muslim, tidak dapat dilebih-lebihkan. Ini adalah kunci untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam secara lebih mendalam, membuka pintu bagi pemahaman terhadap Al-Quran dan budaya Islam, serta memperkuat identitas keislaman dalam lingkungan yang mungkin berbeda keyakinan.

b. Bentuk-bentuk Huruf Hijaiyah

Huruf Hijaiyah yang digunakan sebagai bahasa Al-Qur'an yang terdiri dari 29 macam huruf, jumlah tersebut termasuk hamzah dan lam alif. Huruf Hijaiyah ditulis dari kanan ke kiri, bentuk huruf Hijaiyah berbeda-beda. Beberapa Huruf Hijaiyah berbentuk sama yang membedakan adalah titiknya. Huruf Hijaiyah bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga bisa berbeda, ada yang diatas, didalam, dan dibawah. Menurut (Zulfikar et al., 2021) huruf hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al-Qur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alphabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama.

Tabel dibawah ini adalah bentuk-bentuk dari 29 huruf hijaiyah yang terdiri dari alif sampai ya` beserta cara membacanya :

Tabel 2.1 Huruf-huruf Hijaiyah

No	Huruf hijaiyah	Cara Membaca
1.	ا	Alif
2.	ب	Ba'
3.	ت	Ta'
4.	ث	Tsa'
5.	ج	Jim
6.	ح	Ha'
7.	خ	Kha'
8.	د	Dal
9.	ذ	Dzal
10.	ر	Ra'
11.	ز	Za'
12.	س	Sin
13.	ش	Syin
14.	ص	Shad
15.	ض	Dhad
16.	ط	Tha'
17.	ظ	Zha'
18.	ع	'Ain
19.	غ	Ghain
20.	ف	Fa'
21.	ق	Qaf
22.	ك	Kaf
23.	ل	Lam
24.	م	Mim
25.	ن	Nun
26.	و	Waw
27.	ه	Ha'
28.	ء	Hamzah
29.	ي	Ya'

(Sumber : (Ratih Wahyuningrum, 2019)

3. Android

Android adalah sistem operasi yang menggabungkan sistem operasi *middleware* dan aplikasi untuk perangkat seluler berbasis Linux (*smartphone*, tablet). Ada banyak perangkat yang menawarkan kemampuan untuk proses pengembangan *Android*, termasuk *Android Studio*, *HTML5*, *Intel XDK*, *Appgyser*, *AppyPie*, dan *iSpring Suite 11* (Ratih Wahyuningrum, 2019).



Gambar 2.1 Logo Android

Menurut (Huruf et al., 2022) Android adalah sebuah perangkat lunak (software) yang berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet yang mendukung sistem android. Sistem yang digunakan bersifat open source sehingga banyak kalangan programmer membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem operasi ini.

Menurut (Fortuna & Hermawan, 2023) Android merupakan sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi seluler yang dapat menyusun perangkat lunak sehingga dapat menjadi perangkat seluler. Selain itu, *platform* seluler terbaru, android kemungkinan pengembangan membuat layanan ponsel apapun yang mereka sukai.

Menurut (Ratih Wahyuningrum, 2019) antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masingnya memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

4. *Unity*

Media Pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberi pelajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Media pembelajaran huruf hijaiyah

dikembangkan menggunakan *Unity 3D*. *Unity* adalah sebuah aplikasi atau software yang digunakan untuk pembuatan game. *Unity* bisa digunakan untuk membuat game 3D dan 2D. Game *engine* atau *Unity* memiliki fitur-fitur yang lengkap sehingga mudah digunakan. Dimasakalalu, dalam membuat game dibutuhkan komputer yang memenuhi seluruh ruangan. Sedangkan masa kini, dengan *Unity 3D* game developer sudah bisa membuat sebuah game (Wahyudi et al., 2022).



Gambar 2.2 *Unity*

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian pada tugas akhir kali ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 2019) yaitu tentang Pengembangan Aplikasi Media pembelajaran yang menggunakan *Construct 2* berbasis HTML 5 dan Adobe Photoshop. Pada pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Pada media

pembelajaran ini terdapat menu utama yang berisi menu belajar dan menu latihan. Kesamaan pada penelitian ini yaitu terdapat fitur menu belajar dan juga fitur menu latihan. Perbedaan pada penelitian ini adalah tidak adanya fitur bermain yang bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dalam penggunaan media pembelajaran ini, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terdapat menu bermain yang meliputi menulis huruf hijaiyah, mencocokkan huruf hijaiyah dan juga menyusun kata huruf hijaiyah.

2. Penelitian yang di lakukan oleh (Nisa et al., 2020) yaitu tentang perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android menggunakan unity 3D. Dalam pembuatan game ini menggunakan metode *borg and gall* . pada aplikasi pengenalan ini terdapat menu membaca dan menu kuis. Kesamaan pada kedua penelitian ini yaitu materi yang terkait dengan huruf hijaiyah sam sama-sama terdapat game kuis. Perbedaan pada penelitian ini dengan yang sekarang yaitu tidak hanya memperkenalkan materi terkait huruf hijaiyah akan tetapi juga terdapat pengenalan harokat yang bertujuan agar mudah dilafadzkan, tidak hanya materi huruf hijaiyah diaplikasi yang akan

dibuat terdapat menu menulis dan juga mewarnai yang busa menambahkan ketertarikan pada aplikasi tersebut. Dalam aplikasi yang di buat ini juga terdapat kuis yang cara bermainnya seperti malakukan petualangan dalam mencari pertanyaan kuis yang memberi kesan sangat menarik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Gelen Jeniffer & Tri Ferga Prasetyo, 2023) yaitu tentang Perancangan Game Puzzle yang menggunakan *Construct 2* dan *Corel Draw*. Dalam pembuatan game ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Pada game puzzle ini terdapat halaman utama, menu katagori yang berisi game puzzle dan tebak huruf. Kesamaan pada kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *construct 2* dan terdapat game tebak huruf hijaiyah. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu pada fitur yang tersedia dari peneliti terdahulu tidak adanya fitur belajar yang bertujuan untuk mengetahui jenis huruf hijaiyah yang disebutkan pada game yang dibuat. Sedangkan penelitian yang penelitian ini yaitu terdapat fitur belajar yang memudahkan siswa dapat mengetahui jenis huruf hijaiyah beserta tanda bacanya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Uci Rahmalisa et al., 2023) yaitu game edukasi pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an pada murid TK Islam Al-Karimah. penelitian ini mengimplementasikan game edukasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengasah logika berfikir anak dan pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an. Game edukasi inidapat digunakan secara berkelompok sehingga mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Perbedaan pada kedua penelitian ini adalah pada materi yang digunakan pada penelitian terdahulu hanya macam-macam huruf hijaiyah sedangkan penelitian yang sekarang terdapat materi macam-macam huruf hijaiyah dan juga harokat yang bertujuan agar bisa dilafadzkan. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama membuat game edukasi pengenalan huruf hijaiyah dan terdapat game petualangan, akan tetapi pada penelitian terdahulu konsep game petualang memperlihatkan macam-macam huruf hijaiyah sedangkan penelitian yang sekarang yaitu game kuis berupa game petualang mencari objek yang dimana objek tersebut yaitu berupa kuis atau pertanyaan terkait materi yang

dipaparkan sebelum melakukan game kuis. Di game kali ini juga terdapat menu menulis dan mewarnai huruf hijaiyah yang memberi kesan ketertarikan pada aplikasi.

NO	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Aplikasi Media pembelajaran yang menggunakan <i>Construct 2</i> berbasis HTML 5 dan Adobe Photoshop	Kesamaan pada penelitian ini yaitu terdapat fitur menu belajar dan juga fitur menu latihan. Perbedaan pada penelitian ini adalah tidak adanya fitur bermain yang bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dalam penggunaan media pembelajaran ini, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terdapat menu bermain yang meliputi menulis huruf hijaiyah, mencocokkan huruf hijaiyah dan juga

		menyusun kata huruf hijaiyah.
2	perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android menggunakan unity 3D	Kesamaan pada kedua penelitian ini yaitu materi yang terkait dengan huruf hijaiyah sama-sama terdapat game kuis. Perbedaan pada penelitian ini dengan yang sekarang yaitu tidak hanya memperkenalkan materi terkait huruf hijaiyah akan tetapi juga terdapat pengenalan harokat yang bertujuan agar mudah dilafadzkan, tidak hanya materi huruf hijaiyah diaplikasi yang akan dibuat terdapat menu menulis dan juga mewarnai yang bisa menambahkan ketertarikan pada aplikasi tersebut. Dalam aplikasi

		yang di buat ini juga terdapat kuis yang cara bermainnya seperti melakukan petualangan dalam mencari pertanyaan kuis yang memberi kesan sangat menarik.
3	Perancangan Game Puzzle yang menggunakan <i>Construct 2</i> dan <i>Corel Draw</i>	perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu pada fitur yang tersedia dari peneliti terdahulu tidak adanya fitur belajar yang bertujuan untuk mengetahui jenis huruf hijaiyah yang disebutkan pada game yang dibuat. Sedangkan penelitian yang penelitian ini yaitu terdapat fitur belajar yang memudahkan siswa dapat mengetahui jenis huruf hijaiyah beserta tanda bacanya.

4	Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Dasar Membaca Al-Qur`An Pada Murid TK Islam Al-Karimah	Perbedaan pada kedua penelitian ini adalah pada materi yang digunakan pada penelitian terdahulu hanya macam-macam huruf hijaiyah sedangkan penelitian yang sekarang terdapat materi macam-macam huruf hijaiyah dan juga harokat yang bertujuan agar bisa dilafadzkan. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama membuat game edukasi pengenalan huruf hijaiyah dan terdapat game petualangan, akan tetapi pada penelitian terdahulu konsep game petualang memperlihatkan macam-macam huruf hijaiyah sedangkan penelitian yang sekarang yaitu game
---	--	---

		kuis berupa game petualang mencari objek yang dimana objek tersebut yaitu berupa kuis atau pertanyaan terkait materi yang dipaparkan sebelum melakukan game kuis. Di game kali ini juga terdapat menu menulis dan mewarnai huruf hijaiyah yang memberi kesan ketertarikan pada aplikasi.
--	--	--

Dari beberapa penelitian yang telah disebutkan yang paling relevan dengan judul " Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada Tk Dharma Wanita Kopek Berbasis Android" adalah penelitian (Uci Rahmalisa et al., 2023) dan (Nisa et al., 2020). Berikut alasannya:

1. (Uci Rahmalisa et al., 2023) penelitian ini berfokus pada pengembangan game edukasi pengenalan huruf hijaiyah. Walaupun fokus utamanya hanya pengenalan huruf hijaiyah akan tetapi bisa

mengkombinasikan huruf hijaiyah dengan game petualang.

2. (Nisa et al., 2020) penelitian ini berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah. Walaupun fokus utamanya hanya pengenalan huruf hijaiyah tetapi pada penelitian ini bukan hanya pengenalan huruf hijaiyah saja akan tetapi juga berupa latihan soal kuis yang bertujuan untuk mengembangkan meningkatkan pemahaman terakit materi yang sudah dibuat.

Berdasarkan penelitian diatas, perbedaan antara peneliti terdahulu dengan yang sekarang adalah dari segi game yang berbeda yang terdahulu menggambarkan game petualang yang hanya menampilkan huruf hijaiyah berupa koin, sedangkan yang sekarang menggambarkan game petualang berupa game kuis dan juga pembelajaran huruf hijaiyah berharokat dan juga terdapat menu mewarnai. penulis bermaksud mengkolaborasi kedua penelitian itu yaitu merancang game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek berbasis android.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan sebuah Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma Wanita Kopek Berbasis Android.

1. Sejarah Singkat

TK Dharma Wanita Kopek adalah institusi pendidikan TK swasta yang berlokasi di Desa Kopek, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan. TK swasta ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajar pada tanggal 26 Januari 1999. Pada saat ini TK Dharma Wanita Kopek mengimplementasikan panduan kurikulum belajar 2013. TK Dharma Wanita Kopek dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama ibu Mubasiroh, S.Pd. Akreditasi TK Dharma Wanita Kopek terakreditasi Grade B dengan nilai (akreditasi tahun 2008) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

B. Model Pengembangan

Jenis pengembangan ini menggunakan metode pengembangan yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), yaitu suatu strategi penelitian yang digunakan untuk membuat

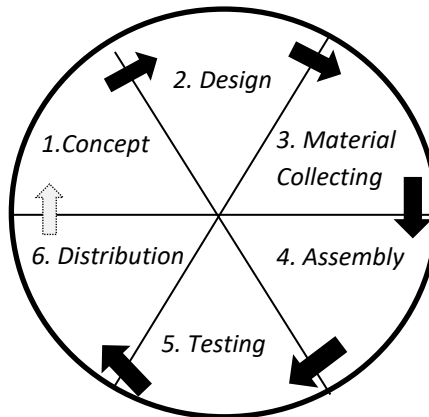
suatu barang dan mengevaluasi keefektifannya. Penelitian pengembangan adalah untuk mendokumentasikan, menulis, dan menciptakan perangkat tambahan yang diperlukan untuk kegiatan yang terkait dengan proses belajar mengajar untuk mengidentifikasi sistem pengiriman *prototype* (Linda & Syafriansyah, 2023).

Research and Development (R&D) untuk menganalisis media pembelajaran dan uji coba untuk memastikan dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa merupakan dua bentuk penelitian. Peneliti menggunakan *research in research and development* (R&D) untuk membuat media pembelajaran yang secara otomatis berperan sebagai penunjang proses pembelajaran. Namun untuk mengukur keefektifan media terhadap hasil belajar, digunakan baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah media pembelajaran yang dihasilkan (*posttest*).

C. Prosedur Pengembangan

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Menurut (Zy & Edora, 2022) bahwa ada enam tahapan dalam metodologi pengembangan multimedia yaitu pengoncean (Concept), Perancangan (Design), pengumpulan materi (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution). Keenam

tahap ini dapat saling tukar posisi sehingga tidak harus berurutan dalam pengaplikasiannya. Kecuali tahap pertama yaitu concept dimana harus menjadi hal yang pertama kali dilakukan. Berikut Gambar 3.2 menggambarkan tentang tahapan metode MDLC yaitu :



Gambar 3.1. Tahapan MDLC

Berikut adalah model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang meliputi :

1. Tahap *Concept* (Konsep)

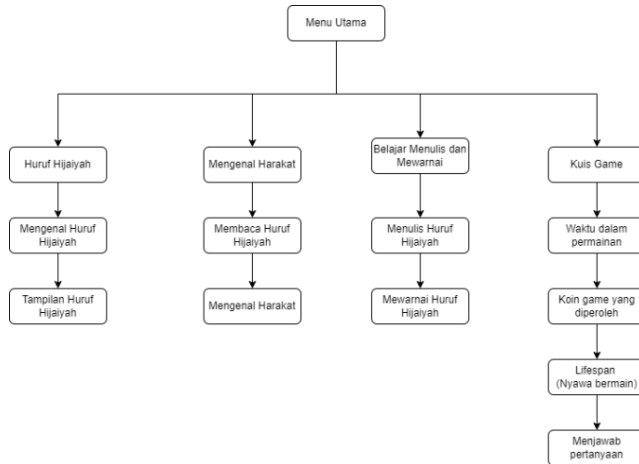
Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan informasi dan data-data yang diperlukan untuk membangun sistem.

2. Tahap *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini dilakukan perancangan berdasarkan konsep yang telah ditentukan mulai dari membuat alur cerita dalam *game*, menganalisis dan membuat rancangan yang ada didalam game mulai dari awal, bentuk ruangan, dan objek-objek 3D dengan menggunakan *Unity Game Enginer*. Berikut adalah rancangan diagram hipo dan *Wireframe* sebagai berikut:

a. *Hierarchy Input Process Output(HIPO)*

Hierarchy Input Process Output(HIPO) adalah suatu teknik pendokumentasian program yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan spesifikasi sistem melalui proses perancangan. Setiap modul HIPO digambarkan oleh fungsi utamanya. Ditunjukan pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.2 Diagram Hipo

b. Wireframe

Wireframe adalah *blueprint* (kerangka dasar) dari halaman aplikasi yang akan diciptakan oleh pengembang aplikasi. Secara umum, semua halaman mempunyai elemen-elemen yang ditempatkan sesuai dengan tempat masing-masing. Rancangan desain *interface* aplikasi ditunjukkan pada gambar 3.3 sampai 3.9.

a) Menu Utama

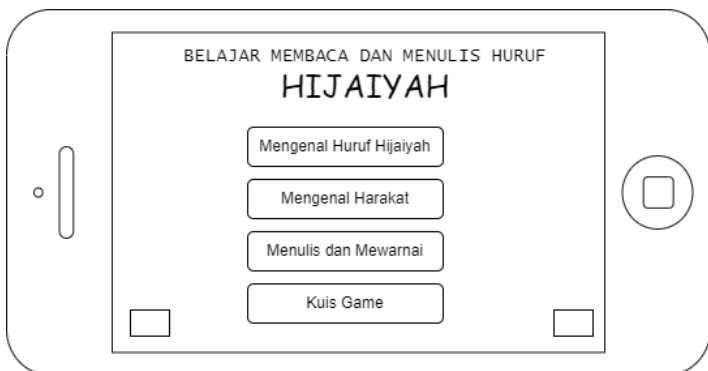
Pada gambar 3.3 merupakan rancangan pada menu utama terdapat tombol ikon mulai, ikon kembali serta ikon music.



Gambar 3.3 Rancangan wireframe tampilan halaman menu utama

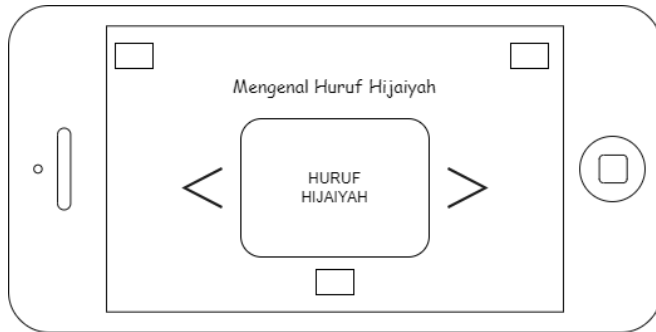
b) Menu Belajar

Pada gambar 3.4 menunjukan menu belajar yang disajikan 4 pilihan menu untuk belajar yaitu mengenal huruf hijaiyah, mengenal harakat huruf hijaiyah, menulis dan mewarnai huruf hijaiyah, menu kuis game, ikon music, serta ikon kembali.



Gambar 3.4 Rancangan Wireframe Menu Belajar

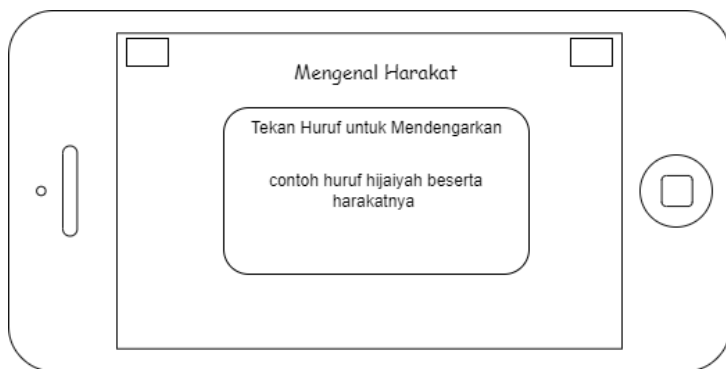
c) Menu Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah



Gambar 3.5 Rancangan Wireframe Menu belajar mengenal Huruf Hijaiyah

Pada gambar 3.5 menunjukan menu belajar berupa mengenal huruf hijaiyah yang menyajikan tombol lanjut huruf selanjutnya dan sebelumnya, tombol untuk kembali ke menu belajar, ikon music.

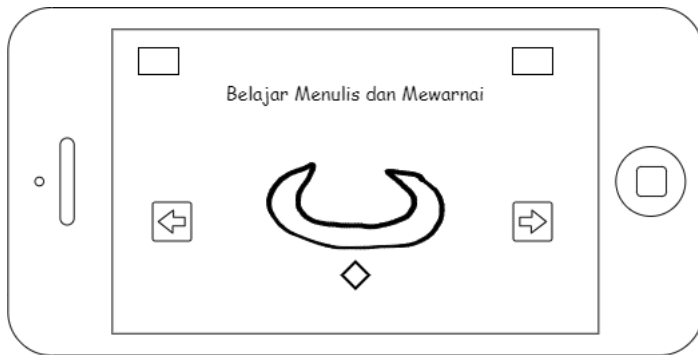
d) Menu Belajar Mengenal Harakat Huruf Hijaiyah



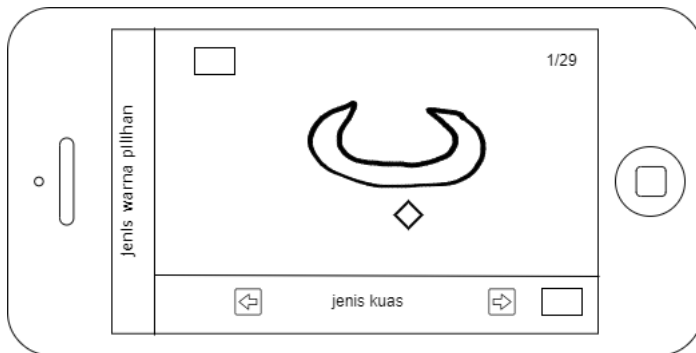
Gambar 3.6 Rancangan Wireframe Menu Belajar Mengenal Harakat Huruf Hijaiyah

Pada gambar 3.6 menunjukan menu belajar mengenal harakat huruf hijaiyah yang menyajikan materi tentang tanda baca huruf hijaiyah supaya dapat dilafatkan berdasarkan tanda baca yang benar, tombol untuk melanjutkan huruf dan tombol untuk ke huruf sebelumnya, ikon music serta ikon kembali.

e) Menu Belajar Menulis dan Mewarnai Huruf Hijaiyah



Gambar 3.7 Rancangan Wireframe Belajar
Menulis dan Mewarnai Huruf Hijaiyah

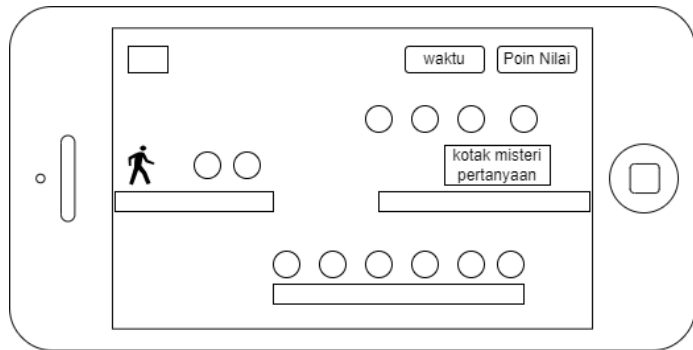


Gambar 3.8 Rancangan Wireframe Belajar
Menulis dan Mewarnai Huruf Hijaiyah

Pada gambar 3.7 dan 3.8 merupakan menu belajar menulis dan mewarnai huruf hijaiyah. Cara bermainnya yaitu memilih huruf hijaiyah yang akan diwarnai kemudian memilih warna yang akan digunakan untuk mewarnai huruf hijaiyah yang akan di warnai dan

terdapat ikon hapus yang berfungsi untuk menghapus jika salah dalam pemilihan warna.

f) Menu Bermain Mario Quiz



Gambar 3.9 Rancangan Wireframe Menu Bermain Mario Quiz

Pada gambar 3.9 merupakan rancangan menu bermain kuis game. Cara bermainnya hanya diminta bergerak ke sepanjang alur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Tugas pemain adalah menggerakkan karakter agar meloncat, berlari, mengendap, menghindari rintangan, serta menyelesaikan tugas quiz setiap menjalankan permainan dalam mengambil koin/poin .

3. Tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data material sesuai kebutuhan untuk melengkapi objek-objek 3D yang berhubungan dengan sistem. Data yang dikumpulkan berupa gambar dari sumber tertentu dan audio. Data tersebut nanti akan digunakan sebagai asset untuk diterapkan kedalam objek-objek 3D.

4. Tahap *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara desain dengan pengumpulan materi seperti meletakkan asset-aset yang sesuai untuk beberapa objek-objek 3D dan tahap ini juga dilakukan proses pembangunan game atau sistem dengan memasukan kode program C# kedalam game.

5. Tahap *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap game yang telah dibuat seperti area map, dan alur cerita. Pada tahap testing ini akan dilakukan dengan menggunakan 2 pengujian. Yang pertama, Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* dimana seluruh fungsi-fungsi yang akan diuji kesesuaiannya untuk menghindari adanya kesalahan atau bug yang terjadi. Sedangkan yang ke dua akan dilakukan

pengujian *User Acceptance Test* (UAT) yang akan digunakan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna.

6. Tahap *Distribution* (Distribusi)

Tahap distribusi dapat disebut sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

D. Data Uji

Data Uji pada penelitian ini terlibat dalam uji kuisioner *User Acceptance Test* (UAT). Dalam data uji ini terdapat 35 siswa TK Dharma Wanita Kopek, dan pengujian dilakukan oleh 18 siswa TK Dharma Wanita Kopek.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data penelitian, maka penulis melakukan pengumpulan data yang berasal dari ahli media, ahli materi dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi pada pihak TK Dharma Wanita Kopek. Selanjutnya untuk pengambilan data menggunakan kuisioner yang dibuat berdasarkan instrumen penelitian. Berikut untuk deskripsi lebih lanjut:

a) Observasi

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi kebutuhan media pembelajar pada siswa di TK Dharma Wanita Kopek. Hasil dari observasi dijadikan bahan pertimbangan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah TK Dharma Wanita Kopek. Tujuan dalam wawancara ini yaitu untuk mendapatkan informasi yang berguna dalam pembuatan aplikasi game edukasi tentang pengenalan huruf hijaiyah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Sederhananya, ini adalah "perangkat" yang membantu peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitiannya. Pada penelitian ini digunakan instrumen berupa kuisisioner dan lembar kuisisioner. Instrumen penelitian diberikan kepada siswa TK Dharma Wanita Kopek sebagai responden untuk uji kesetujuan media pembelajaran berupa aplikasi.

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data dan penyajian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Analisis data dapat dilaksanakan apabila semua instrumen penelitian sudah terisi secara lengkap. Penelitian ini memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kesetujuan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada responden yaitu siswa TK Dharma Wanita Kopek.

Dalam tahap pengujian ini menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui tingkat dari keberhasilan pembuatan sistem ini (Saputra Tanjung, 2021). Kemudian pada pengujian ini juga menggunakan metode User Acceptance Test (UAT), yang mana akan digunakan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna. Dalam pengujian UAT pada sebuah sistem ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert yaitu, memberikan sebuah responden dalam bentuk kuisioner atau melakukan secara langsung beberapa pertanyaan kepada subjek ujicoba pada pengembangan sistem ini (Aditia Riki Pratama, Fani Manggala Putra, 2017). Pada pengujian yang dilakukan pada sistem ini terdapat 5

kategori tingkatan yang dapat dipilih oleh pengguna, seperti pada table 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Bobot Nilai Jawab

Jawaban		Bobot
A	Sangat Setuju (SS)	5
B	Setuju (S)	4
C	Cukup (C)	3
D	Tidak Layak (TS)	2
E	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Lee & Herman, 2023)

Dari data yang telah didapatkan berdasarkan tabel 3.1, maka cara selanjutnya dilakukan perkalian setiap point jawaban dengan bobot yang telah ditentukan pada table 3.1. Berdasarkan hasil responden yang telah dilakukan, maka dapat dihitung hasilnya sebagai berikut:

1. Jumlah skor yang menjawab SS = TotalSS x 5
2. Jumlah skor yang menjawab S = Total S x 4
3. Jumlah skor yang menjawab K = Total K x 3
4. Jumlah skor yang menjawab KS = Total KS x 2
5. Jumlah skor yang menjawab STS = Total STS x 1

Jumlah total skor dari responden = X

Dari hasil responden dengan jumlah sekian, maka langkah selanjutnya dapat di cari nilai tertinggi dan nilai terendah dengan cara sebagai berikut :

Nilai tertinggi = Jumlah responden x jumlah item pertanyaan x skor tertinggi

Nilai terendah = Jumlah responden x jumlah item pertanyaan x skor terendah

Setelah skor dari responden diperoleh maka dilakukan perhitungan presentase dari UAT menggunakan persamaan dari rumus berikut :

$$Presentase\ UAT = \frac{Total\ Skor}{Nilai\ Tertinggi} \times 100\%$$

Kemudian, untuk menentukan skor total hasil pengujian menggunakan rumus berikut:

$$Skor\ total = (J_{STS} \times 1) + (J_{TS} \times 2) + (J_N \times 3) + (J_S \times 4) + (J_{SS} \times 5)$$

Dengan J melambangkan jumlah responden dengan jawaban sesuai kode yang ada.

Hasil dari pengujian UAT merupakan hasil dokumen yang menunjukkan bukti dari hasil pengujian, berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan apakah pengembangan dari Game Edukasi untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma Wanita Kopek yang telah dilakukan

pengujian dapat diterima atau tidak. Hasil persentase yang diperoleh dari perhitungan tersebut kemudian dikonversi sesuai kategori pada Tabel 3.2 berikut :

Table 3.2 Kriteria Validasi ahli

Penilaian (%)	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Lee & Herman, 2023)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat lunak yang menggunakan model pengembangan MDLC (Multimedia development life cycle), dimana pada model ini terdapat beberapa yang dilakukan yaitu *Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing* dan *Distribution*, aplikasi multimedia interaktif ini diberikan nama Belajar Huruf Hijaiyah.

Setelah pengembangan aplikasi selesai dilakukan, maka akan dilakukan pengujian fungsionalitas perangkat lunak menggunakan metode pengujian *Blackbox testing* dan *User Acceptance Test (UAT)* dari aplikasi Game Edukasi yang sudah dibangun.

1. *Concept*

Pada tahap ini dilakukan pengkonsepan dari Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma Wanita Kopek yang akan dibuat. Deskripsi konsep aplikasi dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Konsep

Kategori Konsep	Deskripsi Konsep
Judul	Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma Wanita Kopek
Jenis Multimedia	Game edukasi yang memperkenalkan macam-macam huruf hijaiyah berbasis multimedia interaktif berbentuk sebuah aplikasi android berwarna.
Tujuan	Membuat multimedia berbasis android yang dapat membantu siswa untuk mengenal macam-macam huruf hijaiyah.
sasaran	Pengguna dioptimalkan untuk anak usia dini 4 sd 6 tahun, namun secara umum bisa dimainkan oleh masyarakatan luas.
Teknik Pembuatan	Peneliti membuat multimedia interaktif dengan teknik ilustrasi gambar dan teknik animasi pemodelan 2 dimensi. Pembuatan aplikasi dibagi menjadi 4 fitur yakni fitur materi berisi teks dan audio visual, game mencari objek, latihan soal.

Audio	Audio yang digunakan menggunakan file format audio effect dan dubbing, dengan format *.wav, *.mp3, dan *.ogg.
Gambar	Gambar yang digunakan menggunakan file format .png dan .jpg yang diperoleh dari google beberapa dan dibuat oleh peneliti menggunakan Canva.
Anime	Animasi menggunakan file format .mp4 yang dibuat menggunakan <i>Adobe After Effects</i> .

2. Design

a) Perancangan Storyboard

Perancangan storyboard merupakan tahap menggambarkan paduan mengenai segala sesuatu tentang tampilan aplikasi yang akan dibangun nantinya pada tahap *assembly* (Pembuatan).

Tabel 4.2 Deskripsi Storyboard Aplikasi

Tampilan	Deskripsi	Keterangan
	Halaman ini adalah loding untuk memuat aplikasi	Halaman loding screen



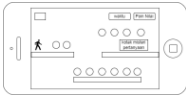
Halaman ini adalah halaman utama. Dalam halaman utama terdapat tombol pilihan pengenalan huruf hijaiyah, pengenalan harokat, belajar menulis, game kuis, sound on/off dan exit

- Jika tombol pengenalan huruf hijaiyah di klik maka akan masuk halaman pengenalan huruf hijaiyah.
- Jika tombol pengenalan harokat diklik maka akan masuk pada halaman pengenalan harokat dengan konsep gambaran iqro`.
- Jika tombol belajar menulis diklik maka akan masuk ke halaman opsi pemilihan huruf hijaiyah, kemudiakan jika hurufnya diklik maka akan menampilkan huruf yang akan diwarnai dengan berbagai

		macam alat mewarnai beserta jenis warna dan aksesoris. - Jika rombol kuis game di klik maka akan menampilkan game petualang dalam mencari objek berupa latihan soal. - Jika tombol sound diklik maka akan otomatis mematikan dan menghidupkan beckground music - Jika tombol exit di klik maka akan otomatis keluar dari aplikasi
	Halaman ini adalah halaman pengenalan huruf hijiyah, dalam halaman ini terdapat tombol sound,repeat, dan home	- Jika tombol sound music di klik maka otomatis sound music akan on/off. - Jika tombol repeat di klik maka otomatis akan mengulang

		huruf yang dituju. - Jika tombol home diklik maka akan kembali ke halaman utama.
	Halaman ini adalah halaman pengenalan harokat, dalam halaman ini terdapat tombol lanjut dan sebelum, sound music dan home	- Jika huruf ditekan maka akan melafadzkan huruf hijaiyah berserta harokatnya - Jika tombol lanjut diklik maka akan lanjut ke materi harokat selanjutnya, jika diklik sebelumnya maka akan menampilkan materi harokat sebelumnya. - Jika tombol sound music di klik maka otomatis sound music akan on/off. - Jika tombol home

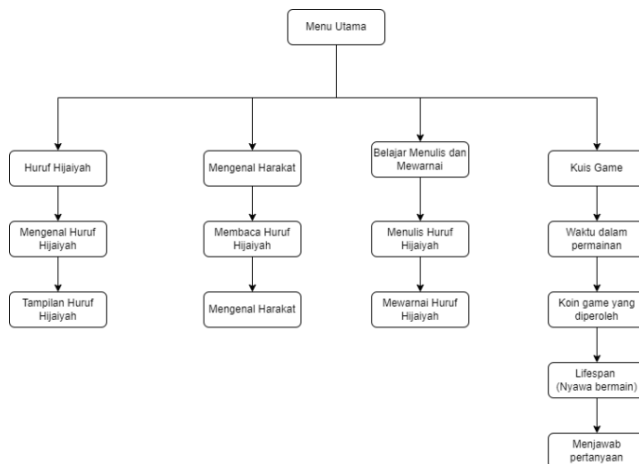
		diklik maka akan kembali ke halaman utama.
	Halaman ini adalah halaman opsi pemilihan huruf hijaiyah, dihalaman ini terdapat tombol sound music dan home	- Jika di klik hurufnya maka akan masuk ke halaman mewarnai. - Jika tombol sound music di klik maka otomatis sound music akan on/off. - Jika tombol home diklik maka akan kembali ke halaman utama.
	Halaman ini adalah halaman belajar menulis dan mewarnai, dalam halaman ini terdapat tombol zoom in/out, penghapus, alat mewarnai, jenis warna, tombol kanan kiri untuk melanjutkan	- Jika tombol zoom in/out maka akan membesarkan dan mengecilkan huruf. - Jika tombol penghapus di klik maka akan menghapus keseluruhan huruf yang sudah diwarnai.

	huruf, dan home	- Jika diklik jenis warna pengguna bisa memilih warna sesuai dengan yang diinginkan. - Jika tombol home diklik maka akan kembali ke halaman utama.
	Halaman ini adalah halaman game kuis, dalam halaman ini terdapat tombol untuk menggerakkan kanan, kekiri, dan meloncat, tombol mengulang game, tombol home, tombol kembali, lifespan(nyawa permainan), skor, dan koin yang diperoleh	- Cara menjalankan permainan game kuis ini yaitu menggerakkan kekanan, kekiri, dan meloncat. - Jika di klik tombol mengulang maka akan mengulang permainan dari awal. - Jika diklik tombol home maka akan kembali ke halaman utama. - Jika kembali di klik

		maka akan otomatis keluar dari aplikasi - Lifespan (nyawa permainan) akan otomatis habis jika tidak bisa melewati rintangan. - Tampilan skor adalah nilai yang sudah diperoleh saat menjawab latihan soal. - Koin adalah objek lain yang dicari setelah latihan soal kuis.
--	--	---

b) Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi ini digunakan untuk memberikan gambaran navigasi dari halaman satu ke halaman lainnya. Berikut ditunjukkan pada gambar 4.3 dibawah ini :



Gambar 4.1 Perancangan Struktur Navigasi

3. Material Collection

Penelitian melakukan metode pengumpulan bahan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini. Bahan yang diperlukan untuk membangun aplikasi ini berupa file teks, gambar dan audio. Bahan diperoleh dari beberapa sumber dan sebagian yang lain dibuat sendiri oleh peneliti.

a. Bahan Teks

Tabel 4.3 Bahan Teks

No	Judul Text	Jenis Font
1	Judul	<i>Cambria</i>
2	Menu utama	<i>Doctor Soos Bold</i>
3	Isi materi	<i>Dimboreguler</i>
4	Game mencari objek	<i>Tradisional Arabic Bold</i>
5	Latihan Soal	<i>DroidSansMono</i>

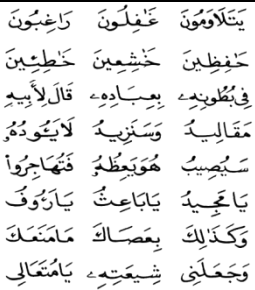
Berikut link Drive pada bahan Teks dalam pembuatan game edukasi pembelajaran ini :

[https://drive.google.com/drive/folders/1vs5l-Tpov-eFHSRUhuwFKLC5gGyiGKv?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1vs5l-Tpov-eFHSRUhuwFKLC5gGyiGKv?usp=drive_link)

b. Bahan Gambar

Tabel 4.4 Bahan Gambar

No	Nama Gambar	Gambar	Jenis Gambar
1	Icon App		.png
2	Icon benar		.png

3	Icon salah		.png
4	Huruf Hijaiyah		.png
5	Harakot Huruf Hijaiyah		.png
6	Background Mulai aplikasi		.jpg
7	Background Menu Utama		.jpg

8	Background Materi Huruf Hijaiyah		.jpg
9	Background Materi Harakat		.jpg
10	Background materi mewarnai		.jpg
11	Warna crayon		.png
12	Stamp		.png
13	Pensil warna		.png
14	Paint Warna		.png
15	Paint Roller warna		.png
16	PaintingCan warna		.png

17	Hijaiyah Parts (huruf hijaiyah mewarnai)		.png
18	Zoom in		.png
19	Zoom out		.png
20	Tombol Audio, Home, Keluar, Mengulang		.png

Berikut link Drive pada bahan Gambar dalam pembuatan game edukasi pembelajaran ini :

[https://drive.google.com/drive/folders/1PnILoA3CoQdn9ISdey5rYxB1L2xW0V7G?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1PnILoA3CoQdn9ISdey5rYxB1L2xW0V7G?usp=drive_link)

c. Bahan Audio

Tabel 4.5 Bahan Audio

NO	Nama Audio	Jenis Audio
1	Background Musik	.mp3
2	Narasi Macam-Macam Huruf Hijaiyah	.mp3
3	Narasi Pengenalan Harokat berupa Iqro`	.mp3
4	Backsound Game Kuis	.mp3
5	Narasi Latihan Soal	.mp3
6	Audio Tombol	.mp3

7	Audio Skor	.mp3
---	------------	------

Berikut link Drive pada bahan Audio dalam pembuatan game edukasi pembelajaran ini :

<https://drive.google.com/drive/folders/1ysdBrpb8Kau77SbRFJswW5c6Yty-s wy?usp=drive link>

4. Assembly

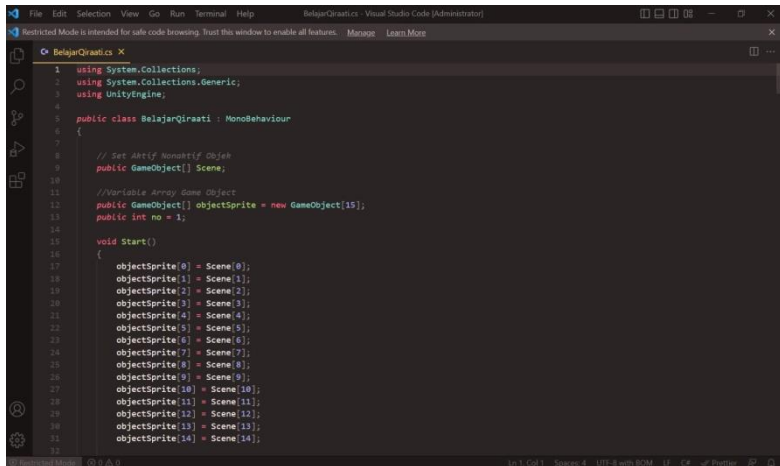
Tahapan *assembly* merupakan tahapan yang dimana dilakukan pembuatan objek-objek atau bahan multimedia pada aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini disebut juga tahapan perakitan dimana objek dan bahan-bahan multimedia dibuat menjadi sebuah aplikasi.

Penggabungan perancangan game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini bisa dimelalui proses penggabungan UI dan kodingan. Dalam proses penggabungan UI pengguna untuk media pembelajaran, penulis menggunakan aplikasi Unity game engine dengan sebuah scene baru. Di dalam scene tersebut, penulis membuat sebuah panel dan canvas sebagai tempat untuk meletakkan berbagai tempat untuk meletakkan berbagai elemen visual dan tombol-tombol untuk navigasi. Berikut adalah proses penggabungan UI yang ditujukan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Proses Penggabungan UI

Selanjutnya adalah koding. Untuk membuat beberapa tombol berfungsi, penulis perlu menambahkan skrip pada tombol tersebut. Untuk menambahkan skrip, pertama harus menambahkan sendiri, dengan menambahkan komponen baru, Unity akan membuka program pengembangan perangkat lunak dikomputer untuk melakukan pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman C# 2022 untuk melakukan pemrograman pada tombol-tombol. Berikut proses pemrograman ditujukan pada gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3 Proses Koding

Berikut adalah rancangan game edukasi yang akan dibuat menggunakan software Unity 3D hasilnya akan didistribusikan kedalam bentuk aplikasi Windows dan Android. Berikut adalah hasil proyek yang telah dirancang yang ditujukan pada gambar 4.4 sampai 4.13 sebagai berikut:

a) Tampilan halaman utama

Dalam tampilan awal, akan ada sebuah animasi logo, judul, dan tombol “Mulai” dalam perancangan media pembelajaran ini. Untuk membuat game edukasi ini, penulis mengumpulkan berbagai elemen yang diperlukan, seperti logo yang telah dirancang, penggunaan font khusus, music latar, dan komponen lainnya. Music latar tersebut diintergrasikan menggunakan Unity Source Music. Dan disertai skrip dalam bahasa C# agar musiknya dapat tetap

berjalan dalam menu dan selanjutnya dalam menu lainnya. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.4 :



Gambar 4.4 Tampilan halaman utama

b) Tampilan menu pilihan

Dalam tampilan menu ini menampilkan judul dari aplikasinya dengan enam tombol fitur yaitu: Learn huruf hijaiyah, mengenal harokat, belajar mewarnai, Kuis game, background sound, dan tombol keluar. Untuk fungsi tombol penulis menambahkan suara efek dan menggunakan kode skrip dari C# untuk menjalankan fungsi memindah tampilan menyanya ke tampilan yang lain. Dimana saat pengguna menekan tombolnya akan mendengar sebuah suara efek sesuai dengan menu yang ditekan. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.5 :



Gambar 4.5 Tampilan menu pilihan

c) Tampilan menu pengenalan huruf hijaiyah

Di halaman ini menampilkan materi terkait pengenalan huruf hijaiyah beserta sound yang memberitahu jenis huruf hijaiyah yang dituju. Tampilan ini menggunakan skrip baru C# menggunakan fitur slide seperti Powerpoint. Dimana slide ini pengguna bisa mengetahui jenis huruf hijaiyah dengan sound yang memberikan efek suara sesuai dengan huruf yang dituju. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.6 :



Gambar 4.6 *Tampilan menu pengenalan huruf hijaiyah*

d) Tampilan menu pengenalan harokat huruf hijaiyah

Di halaman ini menampilkan materi terkait pengenalan harokat dengan gambaran iqro` beserta cara membacanya. Tampilan ini menggunakan skrip baru C# menggunakan fitur slide seperti Powerpoint. Dimana slide ini pengguna bisa mengetahui jenis huruf hijaiyah dengan gambaran iqro` dan sound yang memberikan efek suara sesuai dengan materi yang dituju. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan menu pengenalan
harokat huruf hijaiyah

e) Tampilan menu pilihan huruf hijaiyah

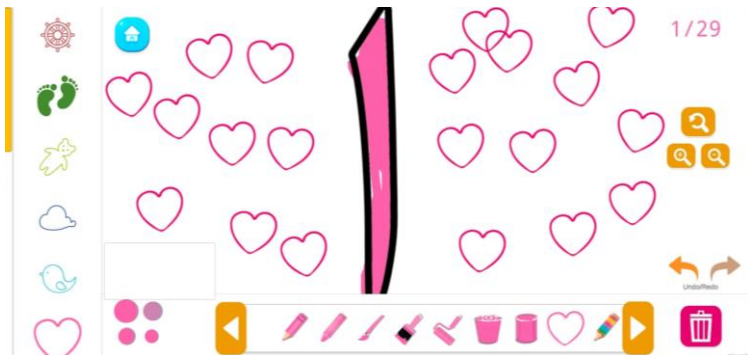
Di halaman ini menampilkan opsi pilihan huruf hijaiyah yang akan diwarnai. Tampilan ini menggunakan skrip baru C# menggunakan fitur slide seperti Powerpoint. Dimana slide ini pengguna bisa mengetahui jenis huruf hijaiyah yang akan diwarnai sesuai dengan huruf yang diinginkan. Kemudian tekan huruf dan akan otomatis berpindah ke halaman mewarnai. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan menu pilihan huruf hijaiyah

f) Tampilan menu mewarnai huruf hijaiyah

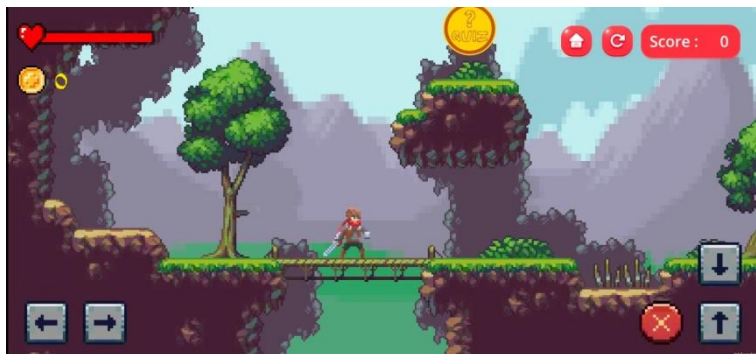
Di halaman ini menampilkan huruf hijaiyah yang sudah dipilih dari halaman sebelumnya. Kemudian diperintah untuk mewarnai sesuai dengan warna yang diinginkan. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Tampilan Menu mewarnai huruf hijaiyah

g) Tampilan Kuis Game

Di halaman ini menampilkan gambaran game pertualangan mencari objek berupa latihan kuis dan juga koin. Cara bermainnya yaitu dengan menggerakan permainan kedepan, kebelakang, meloncat Dan juga terdapat nyawa dalam game. Dalam tampilan ini penulis merancang 2 skrip baru dari pengkodean C# yaitu skrip yang memberikan soal pertanyaannya dan skrip yang memungkinkan untuk mencatat hasil pilihan apakah pengguna ,menjawab soal kuis dengan benar maupun salah. Dimana saat pengguna menjawab kuis yang diberikan akan mendapat tampilan yang menunjukkan benar maupun salah. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.10 :

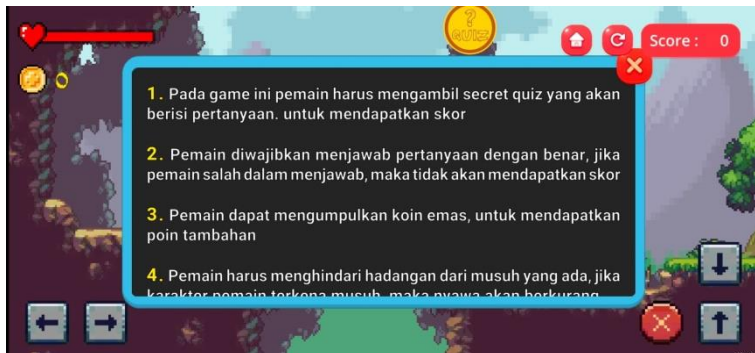


Gambar 4.10 Tampilan Kuis Game

h) Tampilan Petunjuk permainan

Dihalaman ini terdapat tampilan petunjuk penggunaan game. Pada permainan ini pengguna harus mengambil secret quiz yang akan berisi pertanyaan, untuk mendapat skor pengguna diwajibkan menjawab pertanyaan yang benar, jika pengguna salah dalam menjawab, maka tidak akan mendapat skor. Dalam permainan ini pengguna dapat mengumpulkan koin emas, untuk mendapatkan poin tambahan. Kemudian pengguna harus menghindari hadangan dari musuh yang ada, jika karakter pemain terkena musuh, maka nyawa akan berkurang, pengguna juga harus menghindari rinjau yang ada, jika karakter pemain terkena rinjau, maka otomatis game berakhir. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.11

:



Gambar 4.11 Tampilan Petunjuk Permainan

i) Tampilan latihan soal kuis

Di halaman ini menampilkan salah satu contoh latihan soal kuis yang harus dikerjakan oleh pengguna. Jika jawaban benar maka akan ada notif jika jawaban benar, dan jika jawaban salah maka akan ada notif jika jawaban salah. Pada kuis game ini terdapat 15 soal kuis yang mana setiap soal diberi nilai 10. Dan pengguna dapat mengumpulkan koin emas untuk mendapat poin tambahan. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.12 :



Gambar 4.12 Tampilan latihan soal kuis

j) Tampilan skor kuis

Di halaman ini menampilkan skor yang sudah terkumpul dari menjawab pertanyaan soal. Dan juga menampilkan koin yang diperoleh saat mencari objek. Dan juga menampilkan skor yang didapat saat bermain, notif pilihan ulangi dan kembali kemenu utama. Berikut yang ditunjukkan pada gambar 4.13 :



Gambar 4.13 Tampilan Skor Game Kuis

5. Pengujian

Pada tahapan ini, Game Edukasi yang telah dibuat akan diuji menggunakan metode Black box untuk memastikan medianya sesuai dengan storyboard, apakah aplikasi dapat berjalan pada platform yang dimaksud, serta apakah tombol-tombolnya berfungsi dengan baik. Dan media tersebut akan diekspor dalam format apk. Dan exe. Berikut ini merupakan tabel pengujian Black box sebagai berikut:

a. Pengujian Perangkat

Tujuan dilakukannya pengujian aplikasi pada beberapa perangkat yang berbeda adalah untuk melihat fungsional aplikasi. Aplikasi Game Edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada Tk Dharma Wanita Kopek Berbasis Android di ujikan pada 3 perangkat yang mempunyai sistem operasi android. tahapan dalam menguji perangkat aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah diantaranya :

1. Menginstall aplikasi Game Edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah pada perangkat
2. Menjalankan aplikasi
3. Menguji tombol yang ada pada aplikasi
4. Mengamati kinerja aplikasi

Daftar perangkat yang digunakan dalam pengujian dapat dilihat pada tabel 4.6:

Tabel 4.6 Daftar Perangkat

Kode	Merek	Chipeset	RAM/R OM	Resolusi	Versi Android
P1	Vivo Y100/ 5g	Snapdrago n4 Gen 2 5G	8/256	2400 x 1080(FH D+	Android v.14
P2	Redmi 9T	Qualcomm SM6115	4/64	1080 x 2340px	Android v.10

		Snapdrago n 662			
P3	Oppo A53	Qualcomm SM4250 Snapdrago n 460	4/64	720/160 0 px.	Android v.10

Hasil pengujian aplikasi pada perangkat dapat diamati pada tabel 4.7:

Tabel 4.7 Hasil Aplikasi pada perangkat

Pengujian	Hasil Pengujian		
	P1	P2	P3
Tombol Mulai	√	√	√
Tombol menu pengenalan huruf hijaiyah	√	√	√
Tombol menu pengenalan harokat	√	√	√
Tombol belajar menulis dan mewarnai	√	√	√
Tombol game kuis	√	√	√
Tampilan Skor Akhir	√	√	√
Tombol home	√	√	√
Tombol kembali	√	√	√
Tombol audio	√	√	√
Tombol Repeat	√	√	√

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi pada 3 perangkat yang ditunjukkan pada tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa aplikasi game edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek dapat berjalan dengan ketiga perangkat yang diuji.

b. Pengujian Black Box Testing

Pada pengujian *Black Box Testing* ini difokuskan pada masukan dan keluaran fungsi pada Game Edukasi untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek apakah sudah berfungsi atau belum. Berikut skenario pengujian dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Skenario Pengujian Black Box Testing

No	Fitur yang di uji	Masukan
1	Tombol Mulai	Pengguna mengeklik tombol “mulai”
2	Tombol menu pengenalan huruf hijaiyah	Pengguna mengeklik tombol pengenalan huruf hijaiyah dan mulai untuk mendengarkan dan belajar
3	Tombol menu pengenalan harokat	Pengguna mengeklik tombol pengenalan harokat, dan mulai belajar
4	Tombol belajar menulis dan mewarnai	Pengguna mengeklik tombol belajar menulis, dan mulai

		untuk memilih huruf yang akan diwarnai.
5	Tombol game kuis	Pengguna mengeklik tombol game kuis, lalu mulai untuk bermain petualan mencari objek berupa kuis dan koin
6	Tampilan Skor Akhir	Pemain menyelesaikan permainan, dan skor ditampilkan
7	Tombol home	mengeklik tombol “home” jika ingin kembali ke menu utama
8	Tombol kembali	Pengguna mengeklik tombol “kemabali” jika ingin keluar dari game
9	Tombol audio	mengeklik tombol “audio” jika ingin mematikan atau menghidupkan audio
10	Tombol Repeat	Pengguna mengeklik tombol “repeat” jika ingin mengulang huruf yang baru ditampilkan

Berdasarkan skenario pengujian menggunakan *Black Box Testing* yang telah dibuat. Maka, dilakukan pengujian oleh ahli media yaitu 3 mahasiswa. Hasil pengujian *Black Box Testing* ini dapat dilihat pada tabel 4.9:

Tabel 4.9 Hasil Black Box Testing

No	Fitur yang diuji	Scenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Tombol Mulai	Pengguna mengeklik tombol “mulai”	Berpindah ke halaman utama	Menu “Mulai” tampil	Valid
2	Tombol menu pengenalan huruf hijaiyah	Pengguna mengeklik tombol pengenalan huruf hijaiyah dan mulai untuk mendengarkan dan belajar	Berpindah ke halaman menu pengenalan huruf hijaiyah	Menu pengenalan huruf hijaiyah tampil	Valid
3	Tombol menu pengenalan harokat	Pengguna mengeklik tombol pengenalan harokat, dan mulai	Berpindah ke halaman pengenalan harokat	Menu pengenalan harokat tampil	Valid

		belajar			
4	Tombol belajar menulis dan mewarnai	Pengguna mengeklik tombol belajar menulis, dan mulai untuk memilih huruf yang akan diwarnai.	Berpindah ke halaman menu menulis dan mewarnai	Menu belajar menulis tampil	Valid
5	Tombol game kuis	Pengguna mengeklik tombol game kuis, lalu mulai untuk bermain petualangan mencari objek berupa kuis dan koin	Berpindah ke halaman game kuis	Menu game kuis tampil	Valid
6	Skor Akhir	Pemain penyelesaika	Skor akhir ditampilkan	Skor akhir	Valid

		n permainan, dan skor akhir akan ditampilkan	n dengan benar	ditampilkan	
7	Tombol home	Pengguna mengeklik tombol “home” jika ingin kembali ke menu utama	Berpindah ke halaman menu utama	Menu home berfungsi	Valid
8	Tombol kembali	Pengguna mengeklik tombol “kembali” jika ingin keluar dari game	Berpindah ke halaman sebelumnya	Menu kembali berfungsi	Valid
9	Tombol audio	Pengguna mengeklik tombol “audio” jika ingin mematikan	Mematikan atau menghidupkan audio pada aplikasi	Menu audio berfungsi	Valid

		atau menghidupk an audio			
10	Tombol Repeat	Pengguna mengeklik tombol “repeat” jika ingin mengulang huruf yang baru ditampilkan	Mengulang materi sesuai dengan huruf hijaiyah yang di tampilkan	Menu repeat berfungsi	Valid

Setelah pengujian Black box dilakukan, berikut penulis melakukan validasi materi yang diuji oleh ahli materi yaitu kepala sekolah TK Dharma Wanita Kopek yaitu Ibu Mubasiroh, S.pd. Berikut hasil pengujian oleh ahli materi ditujukan pada tabel 4.10 sebagai berikut:

c. Validasi Materi

Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor
1	Keseuaian materi dalam game edukasi dengan tujuan pembelajaran?	5
2	Adakah kebenaran dalam konsep pengetahuan dalam materi game edukasi?	4

3	Keakuratan gambar, ilustrasi, dan istilah- istilah yang digunakan?	4
4	Materi dalam game edukasi yang dirancang sesuai dengan apa yang diinginkan?	5
5	Materi yang ditampilkan dalam game edukasi sangat berguna?	5
6	Pertanyaan yang ditampilkan pada halaman kuis game edukasi tidak ambigu(membingungkan)?	5
7	Materi yang ditampilkan pada game edukasi lengkap dan sesuai dengan tema yang dipelajari?	5
8	Tingkat kesulitan materi dalam game edukasi sudah sesuai dengan tema yang dipelajari?	4
9	Materi yang ditampilkan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak?	4
10	Materi dalam game edukasi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif?	5
Total Skor		46

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa didapatkan total sebesar 46 dari 10 pertanyaan. Dimana skor maksimal yang bisa didapatkan jika semua pertanyaan mendapat skor 5 maka total keseluruhan adalah 50 skor. Untuk persentase diperoleh sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 92\%$$

Setelah pengujian Black box dan ahli materi dilakukan, berikutnya penulis melakukan pengujian UAT yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk dan untuk mengetahui kekurangan produk agar dapat diperbaiki. Berikut pengujiannya :

d. User Acceptance Test (UAT)

Pengujian dengan metode *User Acceptance Test* (UAT) bertujuan agar sistem yang dibangun dapat diimplementasikan dengan baik kepada pengguna. Dalam pengujian ini data yang digunakan berupa angket dengan 15 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Berikut daftar pertanyaan yang digunakan, ditunjukkan pada tabel 4.11 dibawah ini:

Tabel 4.11 Daftar pertanyaan pengujian

NO	Pertanyaan
1.	Apakah aplikasi ini menarik?
2.	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?
4.	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?

5.	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?
6.	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan gerakan kecil?
7.	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?
8.	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?
9.	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?
10.	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?
11.	Apakah game didalam aplikasi jelas dan mudah untuk dimainkan?
12.	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan yang efektif?
13.	Apakah materi dalam aplikasi sangat membantu dalam meningkatkan belajar?
14.	Apakah siswa merasa senang saat menggunakan aplikasi ini?
15.	Apakah siswa mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?

(Sumber : (Sri Ariyati & Titik Misriati, 2016)

Berikut adalah hasil dari penjumlahan kuisioner yang ditujukan pada tabel 4.12 :

Tabel 4.12 Data Hasil dari Penjumlahan kuisioner

Pertanyaan	Frekuensi Jawaban				
	STS	TS	N	S	SS
P1	0	0	0	5	13
P2	0	0	0	4	14
P3	0	0	0	4	14
P4	0	0	0	4	14
P5	0	0	0	6	12
P6	0	0	0	6	12
P7	0	0	0	10	8
P8	0	0	1	6	11
P9	0	0	0	9	9
P10	0	0	0	10	8
P11	0	0	0	10	8
P12	0	0	0	7	11
P13	0	0	0	13	5
P14	0	0	0	13	5
P15	0	0	10	7	1
Total	0	0	11	114	145

Dari data yang telah didapatkan berdasarkan tabel 4.12, maka cara selanjutnya dilakukan perkalian setiap point jawaban dengan bobot yang telah ditentukan pada tabel 3.2.

berdasarkan hasil responden yang telah dilakukan, maka dapat dihitung hasilnya sebagai berikut :

1. Jumlah skor yang menjawab STS = $0 \times 1 = 0$
2. Jumlah skor yang menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
3. Jumlah skor yang menjawab N = $11 \times 3 = 66$
4. Jumlah skor yang menjawab S = $114 \times 4 = 456$
5. Jumlah skor yang menjawab SS = $145 \times 5 = 725$

Jumlah total skor **= 1.247**

Dilakukan identifikasi nilai tertinggi dan nilai terendah untuk mendapatkan persentase skor actual :

1. Nilai tertinggi = $18 \times 15 \times 5 = 1.350$
2. Nilai terendah = $18 \times 15 \times 1 = 270$

Maka dapat dicari persentase skor actual sebagai berikut :

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{1.247}{1.350} \times 100\% = 93 \%$$

Hasil presentase dari persamaan skor di atas adalah 93%. Maka, berdasarkan kriteria validasi ahli pada tabel 3.2 Game Edukasi untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek termasuk pada kriteria sangat layak.

e. Analisis Soal pada Angket UAT

Hasil angket respon pengguna pada tabel 4.12 selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil presentase berdasarkan pertanyaan yang terdapat diangket. Data yang

diperoleh dari jawaban responden akan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata berdasarkan jawaban dari responden, Agar hasil pengujian lebih optimal. Maka, dilakukan analisis dari setiap pertanyaan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kriteria personal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Skor maksimal perkriteria soal} = 5 \times 18 = 90$$

1. Apakah aplikasi ini menarik?

Tabel 4.13 Analisis UAT P1

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	85
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	5	$5 \times 4 = 20$	
Sangat Setuju	13	$13 \times 5 = 65$	
Persentase	$\frac{85}{90} \times 100\% = 94\%$		

2. Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?

Tabel 4.14 Analisis UAT P2

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	86
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	

Setuju	4	4 x 4 = 16	
Sangat Setuju	14	14 x 5 = 70	
Persentase	$\frac{86}{90} \times 100\% = 95 \%$		

3. Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?

Tabel 4.15 Analisis UAT P3

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	86
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Netral	0	0 x 3 = 0	
Setuju	4	4 x 4 = 16	
Sangat Setuju	14	14 x 5 = 70	
Persentase	$\frac{86}{90} \times 100\% = 95 \%$		

4. Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?

Tabel 4.16 Analisi UAT P4

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	86
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	4	$4 \times 4 = 16$	
Sangat Setuju	14	$14 \times 5 = 70$	

Persentase	$\frac{86}{90} \times 100\% = 95 \%$
------------	--------------------------------------

5. Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?

Tabel 4.17 Analisis UAT P5

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	84
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	6	$6 \times 4 = 24$	
Sangat Setuju	12	$12 \times 5 = 60$	
Persentase	$\frac{84}{90} \times 100\% = 93 \%$		

6. Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan Kecil?

Tabel 4.18 Analisis UAT P6

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	84
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	6	$6 \times 4 = 24$	
Sangat Setuju	12	$12 \times 5 = 60$	

Persentase	$\frac{84}{90} \times 100\% = 93 \%$
------------	--------------------------------------

7. Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?

Tabel 4.19 Analisis UAT P7

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	80
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	10	$10 \times 4 = 40$	
Sangat Setuju	8	$8 \times 5 = 40$	
Persentase	$\frac{80}{90} \times 100\% = 88 \%$		

8. Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?

Tabel 4.20 Analisis UAT P8

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	82
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	1	$1 \times 3 = 3$	
Setuju	6	$6 \times 4 = 24$	
Sangat Setuju	11	$11 \times 5 = 55$	

Persentase	$\frac{82}{90} \times 100\% = 91 \%$
------------	--------------------------------------

9. Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?

Tabel 4.21 Analisis UAT P9

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	81
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	9	$9 \times 4 = 36$	
Sangat Setuju	9	$9 \times 5 = 45$	
Persentase	$\frac{81}{90} \times 100\% = 90 \%$		

10. Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?

Tabel 4.22 Analisis UAT P10

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	80
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	10	$10 \times 4 = 40$	
Sangat Setuju	8	$8 \times 5 = 40$	

Persentase	$\frac{80}{93} \times 100\% = 89 \%$
------------	--------------------------------------

11. Apakah game didalam aplikasi jelas dan mudah untuk dimainkan?

Tabel 4.23 Analisis UAT P11

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	80
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	10	$10 \times 4 = 40$	
Sangat Setuju	8	$8 \times 5 = 40$	
Persentase	$\frac{80}{90} \times 100\% = 89 \%$		

12. Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan yang efektif?

Tabel 4.24 Analisis UAT P12

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	83
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	7	$7 \times 4 = 28$	
Sangat Setuju	11	$11 \times 5 = 55$	

Persentase	$\frac{83}{90} \times 100\% = 92\%$
------------	-------------------------------------

13. Apakah materi dalam aplikasi sangat membantu dalam meningkatkan belajar?

Tabel 4.25 Analisis UAT P13

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	77
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	13	$13 \times 4 = 52$	
Sangat Setuju	5	$5 \times 5 = 25$	
Persentase	$\frac{77}{90} \times 100\% = 85\%$		

14. Apakah siswa merasa senang saat menggunakan aplikasi ini?

Tabel 4.26 Analisi UAT P14

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	77
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	0	$0 \times 3 = 0$	
Setuju	13	$13 \times 4 = 52$	
Sangat Setuju	5	$5 \times 5 = 25$	

Persentase	$\frac{77}{90} \times 100\% = 85 \%$
------------	--------------------------------------

15. Apakah siswa mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?

Tabel 4.27 Apakah siswa mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	71
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Netral	10	$10 \times 3 = 30$	
Setuju	7	$7 \times 4 = 35$	
Sangat Setuju	1	$1 \times 5 = 5$	
Persentase	$\frac{71}{93} \times 100\% = 78 \%$		

Hasil dari perhitungan persentasi tiap pertanyaan kemudian dilakukan rekapitulasi menggunakan perhitungan skala likert, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.28 Rekap perhitungan user acceptance test

Kode	Presentase likert
P1	94 %
P2	95 %
P3	95 %
P4	95 %
P5	93 %
P6	93 %
P7	89 %
P8	91 %
P9	90 %
P10	89 %
P11	89 %
P12	92 %
P13	85 %
P14.	85 %
P15	78%

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan skala likert pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 18 responden Hasil presentase dari persamaan skor adalah 93%. Maka, berdasarkan kriteria validasi ahli pada tabel 3.2 Game Edukasi untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah anak usia dini

pada TK Dharma Wanita Kopek termasuk pada kriteria sangat layak. Dan Nilai presentase tertinggi pada pengujian User Acceptence test sebesar 95% untuk penilaian pertanyaan kedua mengenai icon dalam aplikasi ini menarik, ketiga mengenai audio dalam aplikasi mudah didengar, dan keempat mengenai tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti.

6. *Distribution*

Tahap pendistribusian adalah tahap akhir dari metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pada tahap ini, media pembelajaran berupa aplikasi diupload ke google drive dan linknya kemudian didistribusikan ke guru TK Dharma Wanita Kopek supaya dapat akses dan didownload untuk dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar pengenalan huruf hijaiyah bagi siswa. Berikut adalah link aplikasi yang dapat di download lewat Link yang sudah dishare di google Drive :

https://drive.google.com/file/d/1K78JFGLTbol797Nws4YxH2Or7hW_gj_N/view?usp=drive_link

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dari aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah, maka bisa diambil kesimpulannya sebagai berikut :

1. Cara merancang dan pembuatan aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek berbasis android dimulai dari pembuatan konsep, mengumpulkan bahan atau asset yang akan digunakan, Record suara yang dibutuhkan seperti huruf hijaiyah, pengenalan harokat berupa iqro` dan kemudian memprogram agar sesuai dengan yang akan dirancang kedalam aplikasi Unity dan pembuatan aplikasi pada unity berhasil dibuat. Aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan huruf hijaiyah berhasil dibuat.
2. Pengujian kelayakan dari aplikasi game edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah anak usia dini pada TK Dharma Wanita Kopek berbasis android sangat layak digunakan. Dibuktikan dengan pengujian kelayakan yang telah dilakukan kepada ahli yang mendapatkan skor presentase kelayakan sebesar 93 %, sehingga masuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi game

pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini memiliki kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia Riki Pratama, Fani Manggala Putra, H. I. (2017). Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu(Studi Kasus : Paud MTA Makamhaji Sukoharjo). *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Al Multazam, P., Aprianto, R., & Setiawan, T. (2020). Application Design of Android-Based Hijaiyah Letters for Early Age Children As Applying a Teaching Lampung. *Manajemen Pendidikan Al Multazam JMPA*, 2(3), 93–99.
- Basith, A., & Kom, M. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Dasar Dan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Sd Berbasis Android. *Jurnal SIMTIKA*, 5(1), 1–5.
- Fortuna, N. A. D., & Hermawan, H. D. (2023). Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Siswa Sekolah Dasar berbasis Augmented Reality. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 88–97.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.13373>
- Gelen Jeniffer, & Tri Ferga Prasetyo. (2023). Perancangan Game Puzzle Huruf Hijaiyah Menggunakan Construct 2 Berbasis Android. *Seminar Teknologi Majalengka (Stima)*, 7, 31–40.
<https://doi.org/10.31949/stima.v7i0.863>
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal*

- Informatika*, 6(1), 69–76.
<https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Huruf, P., Hijaiyah, H., & Zulfikar, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dalam. *INQAN:Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(2), 209–220.
- Ismawati, Nurtiani, A Hanum, C. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok a Tk Al Kawanad. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–14.
- Lee, K., & Herman, H. (2023). Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 272–284. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1034>
- Lidianti, D., Putra, P., Oktadini, N. R., Meiriza, A., & Sevtiyuni, P. E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Makhoriijul Huruf. *TelKa*, 12(02), 67–76.
<https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2941>
- Linda, R., & Syafriansyah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 30–40.
<https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.856>
- Musi, M. A., , S., & , M. (2017). Kontribusi Bermain Peran untuk

- Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 35–42. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3315>
- Nisa, K. F., Khoiri, N., & Wijayanto, W. (2020). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JIPETIK:Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v1i1.6243>
- Purwanto. (2020). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus : Di Tpq Al-Mustaqim). *Informatika SIMATIK*, 2(1), 49–58.
- Ramadhan, F. A., Hakiki, M. I., Alamsyah, S., & Romdhoni, F. A. Z. (2023). Pengembangan Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak di Kawasan Muslim Minoritas untuk Menghadapi Era Society 5.0. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6285>
- Ratih Wahyuningrum, R. S. (2019). APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID PADA TPA NURUSSA'ADAH Ratih. *Esensi Infokom*, 3(1), 45–49.
- Saputra Tanjung, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Anak Berbasis Android Pada Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*,

7(2), 108–115.

Sri Ariyati, & Titik Misriati. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 2(1), 117–117. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/369/278>

Supriadi, S. (2018). Rancangbangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Game Engine Construct 2. *Buffer Informatika*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.25134/buffer.v4i1.1136>

Uci Rahmalisa, Yulisman, Y., Hendry Fonda, & Sephia Anita Sahrina. (2023). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Dasar Membaca Al-Qur'an Pada Murid Tk Islam Al-Karimah. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 759–764. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6472>

Virandika, V., & Ary, M. (2020). Perancangan Game Edukasi Belajar Hijaiyah Menggunakan Aplikasi Scirra Construct 2 Berbasis Desktop. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 197–202. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi%0Ahttp://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/220>

Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2022). Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah

- Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 139–146.
<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.7102>
- Zulfikar, Z., Muthmainnah, M., & Arrazi, A. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Hijaiyah Berbasis Android Studi Kasus di Paud Pembangunan Ahklak Matang Guru. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 4(1), 111–134.
<https://doi.org/10.29103/sisfo.v4i1.6285>
- Zy, A. T., & Edora, E. (2022). Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Game Android. *Akademika*, 11(02), 319–328.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2019>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar persetujuan pembimbing

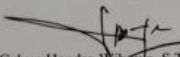
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilaksanakan.

Disetujui pada

Hari : Rabu

Tanggal : 29 mei 2024

Pembimbing I,  Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T, M.Kom NIP. 197312222006041001	Pembimbing II,  Siti Nur Aini, S.Kom., M.Kom NIP.19840131 201801 2 001
--	--

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknologi Informasi


Khotibul Umam, M.Kom
NIP.197908272011011007

Lampiran 2 : Lembar Pengesahan Proposal

PENGESAHAN

Naskah Proposal berikut ini :

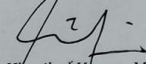
Judul : Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Huruf
Hijaiyah Anak Usia Dini Pada TK Dharma
Wanita Kopek Berbasis Android
Penulis : Sherlien Anggie Puspitasari
NIM : 2008096006
Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diajukan dalam sidang komprehensif oleh dewan
penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo
Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana dalam Teknologi Informasi.

Semarang, Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I,



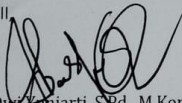
Khotibul Umam, M.Kom
NIP.197908272011011007

Penguji II,



Siti Nur'aini, M.Kom
NIP.198401312018012001

Penguji III,



Wenty Dwi Yantiarti, S.Pd., M.Kom
NIP.197706222006042005

Penguji IV,



Masy Ari Ulinuha, M.T
NIP.198108122011011007

Lampiran 3 : Surat izin penelitian dari fakultas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1 Semarang
E-mail: fst@walisongo.ac.id Web: <http://fst.walisongo.ac.id>

Nomor : B.6227/Un.10.8/K/SP.01.08/09/2024
Lamp : Proposal Skripsi
Hal : Permohonan Izin Riset

Semarang, 6 September 2024

Kepada Yth.
TK Dharma Wanita Kopek
Jln kauman timur RT:05/RW:01, Kopek, Kec. Godong,
Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah 58162
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sherlien Anggie Puspitasari
NIM : 2008096006
Jurusan : TEKNOLOGI INFORMASI
Judul : GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HUIAIYAH ANAK
USIA DINI PADA TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID
Semester : IX (Sembilan)

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon mahasiswa tersebut, Meminta ijin melaksanakan Riset di tempat Bapak / Ibu pimpin, yang akan dilaksanakan 10 Agustus 2024.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan Yth.

1. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo (sebagai laporan)
2. Arsip

Lampiran 4 : Source code aplikasi game pengenalan huruf

hijaiyah

1. Animasi Huruf

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

public class AnimasiHuruf : MonoBehaviour
{
    private Button BtnHuruf;
    private Animator Huruf;
    private AudioSource Sounds;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        Button BtnHuruf =
GetComponent<Button>();

BtnHuruf.onClick.AddListener(TaskOnClick);
        Huruf = GetComponent<Animator>();
        Sounds = GetComponent<AudioSource>();
    }

    void TaskOnClick()
    {
        Huruf.Play("BtnHuruf", -1, 0f);
        Sounds.Play();
    }

    public void PlayAnimation()
    {
        Huruf.Play("BtnHuruf", -1, 0f);
    }
}
```

2. Belajar Qiroati

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class BelajarQiraati : MonoBehaviour
{
    // Set Aktif Nonaktif Objek
    public GameObject[] Scene;

    //Variable Array Game Object
    public GameObject[] objectSprite = new
GameObject[15];
    public int no = 1;

    void Start()
    {
        objectSprite[0] = Scene[0];
        objectSprite[1] = Scene[1];
        objectSprite[2] = Scene[2];
        objectSprite[3] = Scene[3];
        objectSprite[4] = Scene[4];
        objectSprite[5] = Scene[5];
        objectSprite[6] = Scene[6];
        objectSprite[7] = Scene[7];
        objectSprite[8] = Scene[8];
        objectSprite[9] = Scene[9];
        objectSprite[10] = Scene[10];
        objectSprite[11] = Scene[11];
        objectSprite[12] = Scene[12];
        objectSprite[13] = Scene[13];
        objectSprite[14] = Scene[14];

    }

    public void SwitchNextObject()
    {
        NextObject();
    }
}

```

```

public void SwitchPrevObject()
{
    PrevObject();
}

private void NextObject()
{
    if (no < 15)
    {
        no++;
    }
}

private void PrevObject()
{
    if (no > 1)
    {
        no--;
    }
}

void Update()
{
    if (no == 1)
    {
        Scene[0].SetActive(true);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
    }
}

```

```

        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 2)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(true);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 3)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(true);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 4)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(true);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 5)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(true);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 6)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(true);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 7)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);

```

```

        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(true);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 8)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(true);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 9)
    {
        Scene[0].SetActive(false);

```

```

        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(true);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 10)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(true);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

```

```

if (no == 11)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(true);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);

}

if (no == 12)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(true);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
}

```

```

}

if (no == 13)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(true);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);

}

if (no == 14)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);

```

```

        Scene[13].SetActive(true);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

    if (no == 15)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(true);
        Scene[15].SetActive(false);

    }

}

```

3. Main menu

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using DG.Tweening;

public class MainMenu : MonoBehaviour

```

```

{

    public GameObject PlayBtn, PanelMenu;
    public string HurufHijaiyahScene;
    public string MengenalHarakatScene;
    public string BelajarMenulisScene;
    public string QuizScene;
    public AudioSource MusicBg;
    public List<GameObject> UIAnimation = new
List<GameObject>();
    public float fadeTime = 1f;
    private bool stop = false;

    void Start()
    {
        StartCoroutine(ListAnimation());
    }

    IEnumerator ListAnimation()
    {
        foreach (var item in UIAnimation)
        {
            item.transform.localScale =
Vector3.zero;
        }
        foreach (var item in UIAnimation)
        {
            item.transform.DOScale(1f,
fadeTime).SetEase(Ease.OutBounce);
            yield return new
WaitForSeconds(0.25f);
        }
    }

    public void PlayStopMusic()
    {
        if (!stop)
        {
            MusicBg.Stop();

```

```

        stop = true;
    }
    else
    {
        MusicBg.Play();
        stop = false;
    }
}

public void StartMenu()
{
    PlayBtn.SetActive(false);
    PanelMenu.SetActive(true);
}

public void MainMenuScene()
{
    SceneManager.LoadScene("MainMenu");
}

public void MengenalHijaiyah()
{
    SceneManager.LoadScene(HurufHijaiyahScene);
}

public void MengenalHarakat()
{
    SceneManager.LoadScene(MengenalHarakatScene);
}

public void BelajarMenulis()
{
    SceneManager.LoadScene(BelajarMenulisScene);
}

public void QuizHijaiyah()

```

```

    {
        SceneManager.LoadScene("KuisGames");
    }

    public void QuitGames()
    {
        Application.Quit();
    }
}

```

4. Game manager

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class GameManager : MonoBehaviour
{
    public AudioSource[] Sounds;

    //public GameObject[] HurufHijaiyah;

    // Set Aktif Nonaktif Objek
    public GameObject[] Scene;

    //Variable Array Game Object
    public GameObject[] objectSprite = new
GameObject[30];
    public int no = 1;

    public void PlaySounds()
    {
        Sounds[0].Play();
        Sounds[1].Play();
        Sounds[2].Play();
        Sounds[3].Play();
        Sounds[4].Play();
        Sounds[5].Play();
    }
}

```

```

        Sounds[6].Play();
        Sounds[7].Play();
        Sounds[8].Play();
        Sounds[9].Play();
        Sounds[10].Play();
        Sounds[11].Play();
        Sounds[12].Play();
        Sounds[13].Play();
        Sounds[14].Play();
        Sounds[15].Play();
        Sounds[16].Play();
        Sounds[17].Play();
        Sounds[18].Play();
        Sounds[19].Play();
        Sounds[20].Play();
        Sounds[21].Play();
        Sounds[22].Play();
        Sounds[23].Play();
        Sounds[24].Play();
        Sounds[25].Play();
        Sounds[26].Play();
        Sounds[27].Play();
        Sounds[28].Play();
        Sounds[29].Play();
    }

    void Start()
    {
        objectSprite[0] = Scene[0];
        objectSprite[1] = Scene[1];
        objectSprite[2] = Scene[2];
        objectSprite[3] = Scene[3];
        objectSprite[4] = Scene[4];
        objectSprite[5] = Scene[5];
        objectSprite[6] = Scene[6];
        objectSprite[7] = Scene[7];
        objectSprite[8] = Scene[8];
        objectSprite[9] = Scene[9];
        objectSprite[10] = Scene[10];
    }

```

```

        objectSprite[11] = Scene[11];
        objectSprite[12] = Scene[12];
        objectSprite[13] = Scene[13];
        objectSprite[14] = Scene[14];
        objectSprite[15] = Scene[15];
        objectSprite[16] = Scene[16];
        objectSprite[17] = Scene[17];
        objectSprite[18] = Scene[18];
        objectSprite[19] = Scene[19];
        objectSprite[20] = Scene[20];
        objectSprite[21] = Scene[21];
        objectSprite[22] = Scene[22];
        objectSprite[23] = Scene[23];
        objectSprite[24] = Scene[24];
        objectSprite[25] = Scene[25];
        objectSprite[26] = Scene[26];
        objectSprite[27] = Scene[27];
        objectSprite[28] = Scene[28];
        objectSprite[29] = Scene[29];

    }

    public void SwitchNextObject()
    {
        NextObject();
    }

    public void SwitchPrevObject()
    {
        PrevObject();
    }

    private void NextObject()
    {
        if (no < 30)
        {
            no++;
        }
    }
}

```

```

private void PrevObject()
{
    if (no > 1)
    {
        no--;
    }
}

void Update()
{
    if (no == 1)
    {
        Scene[0].SetActive(true);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
    }
}

```

```

        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);

    }

    if (no == 2)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(true);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

```

```

}

if (no == 3)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(true);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);
    Scene[28].SetActive(false);
    Scene[29].SetActive(false);

}

if (no == 4)

```

```

{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(true);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);
    Scene[28].SetActive(false);
    Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 5)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);

```

```

Scene[4].SetActive(true);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 6)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(true);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);

```

```

Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
}

if (no == 7)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(true);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
}

```

```

        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 8)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(true);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 9)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(true);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 10)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(true);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

```

```

}

if (no == 11)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(true);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);
    Scene[28].SetActive(false);
    Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 12)
{
    Scene[0].SetActive(false);

```

```

Scene[1].SetActive(false);
Scene[2].SetActive(false);
Scene[3].SetActive(false);
Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(true);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 13)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);

```

```

Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(true);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 14)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);

```

```

Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(true);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}
if (no == 15)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(true);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);

```

```

Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 16)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(true);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);

```

```

        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 17)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(true);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 18)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(true);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

```

```

if (no == 19)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(true);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);
    Scene[28].SetActive(false);
    Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 20)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);

```

```
Scene[3].SetActive(false);
Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(true);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 21)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
}
```

```
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(true);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 22)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
}
```

```

Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(true);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 23)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);

```

```

        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(true);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 24)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[23].SetActive(true);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 25)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(true);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 26)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(true);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(false);
    }

    if (no == 27)

```

```

{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(true);
    Scene[27].SetActive(false);
    Scene[28].SetActive(false);
    Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 28)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);

```

```

Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(true);
Scene[28].SetActive(false);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 29)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);

```

```

Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
Scene[28].SetActive(true);
Scene[29].SetActive(false);
}

if (no == 30)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);

```

```

        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
        Scene[28].SetActive(false);
        Scene[29].SetActive(true);
    }
}

```

5. Mengenal harokat

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class MengenalHarakat : MonoBehaviour
{
    // Set Aktif Nonaktif Objek
    public GameObject[] Scene;

    //Variable Array Game Object
    public GameObject[] objectSprite = new
GameObject[28];
    public int no = 1;

    void Start()
    {

```

```

        objectSprite[0] = Scene[0];
        objectSprite[1] = Scene[1];
        objectSprite[2] = Scene[2];
        objectSprite[3] = Scene[3];
        objectSprite[4] = Scene[4];
        objectSprite[5] = Scene[5];
        objectSprite[6] = Scene[6];
        objectSprite[7] = Scene[7];
        objectSprite[8] = Scene[8];
        objectSprite[9] = Scene[9];
        objectSprite[10] = Scene[10];
        objectSprite[11] = Scene[11];
        objectSprite[12] = Scene[12];
        objectSprite[13] = Scene[13];
        objectSprite[14] = Scene[14];
        objectSprite[15] = Scene[15];
        objectSprite[16] = Scene[16];
        objectSprite[17] = Scene[17];
        objectSprite[18] = Scene[18];
        objectSprite[19] = Scene[19];
        objectSprite[20] = Scene[20];
        objectSprite[21] = Scene[21];
        objectSprite[22] = Scene[22];
        objectSprite[23] = Scene[23];
        objectSprite[24] = Scene[24];
        objectSprite[25] = Scene[25];
        objectSprite[26] = Scene[26];
        objectSprite[27] = Scene[27];

    }

    public void SwitchNextObject()
    {
        NextObject();
    }

    public void SwitchPrevObject()
    {
        PrevObject();
    }

```

```

    }

    private void NextObject()
    {
        if (no < 28)
        {
            no++;
        }
    }

    private void PrevObject()
    {
        if (no > 1)
        {
            no--;
        }
    }

    void Update()
    {
        if (no == 1)
        {
            Scene[0].SetActive(true);
            Scene[1].SetActive(false);
            Scene[2].SetActive(false);
            Scene[3].SetActive(false);
            Scene[4].SetActive(false);
            Scene[5].SetActive(false);
            Scene[6].SetActive(false);
            Scene[7].SetActive(false);
            Scene[8].SetActive(false);
            Scene[9].SetActive(false);
            Scene[10].SetActive(false);
            Scene[11].SetActive(false);
            Scene[12].SetActive(false);
            Scene[13].SetActive(false);
            Scene[14].SetActive(false);
            Scene[15].SetActive(false);
            Scene[16].SetActive(false);
        }
    }

```

```

        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 2)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(true);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 3)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(true);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

```

```

}

if (no == 4)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(true);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);
}

if (no == 5)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);

```

```

Scene[3].SetActive(false);
Scene[4].SetActive(true);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
}

if (no == 6)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(true);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);

```

```

Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);
}

if (no == 7)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(true);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);

```

```

        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

    if (no == 8)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(true);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

    if (no == 9)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(true);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

```

```

if (no == 10)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(true);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 11)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);

```

```

Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(true);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 12)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);

```

```

Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(true);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 13)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(true);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);

```

```

        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 14)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(true);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }
    if (no == 15)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(true);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }
}

```

```

}

if (no == 16)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(true);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);
    Scene[18].SetActive(false);
    Scene[19].SetActive(false);
    Scene[20].SetActive(false);
    Scene[21].SetActive(false);
    Scene[22].SetActive(false);
    Scene[23].SetActive(false);
    Scene[24].SetActive(false);
    Scene[25].SetActive(false);
    Scene[26].SetActive(false);
    Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 17)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);

```

```

Scene[2].SetActive(false);
Scene[3].SetActive(false);
Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(true);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 18)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);

```

```

Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(true);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 19)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);

```

```

        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(true);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 20)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(true);
    }

```

```

        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 21)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(true);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 22)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(true);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);
    }

    if (no == 23)
    {

```

```

Scene[0].SetActive(false);
Scene[1].SetActive(false);
Scene[2].SetActive(false);
Scene[3].SetActive(false);
Scene[4].SetActive(false);
Scene[5].SetActive(false);
Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(true);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 24)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);

```

```

Scene[6].SetActive(false);
Scene[7].SetActive(false);
Scene[8].SetActive(false);
Scene[9].SetActive(false);
Scene[10].SetActive(false);
Scene[11].SetActive(false);
Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(true);
Scene[24].SetActive(false);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 25)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);

```

```

Scene[12].SetActive(false);
Scene[13].SetActive(false);
Scene[14].SetActive(false);
Scene[15].SetActive(false);
Scene[16].SetActive(false);
Scene[17].SetActive(false);
Scene[18].SetActive(false);
Scene[19].SetActive(false);
Scene[20].SetActive(false);
Scene[21].SetActive(false);
Scene[22].SetActive(false);
Scene[23].SetActive(false);
Scene[24].SetActive(true);
Scene[25].SetActive(false);
Scene[26].SetActive(false);
Scene[27].SetActive(false);

}

if (no == 26)
{
    Scene[0].SetActive(false);
    Scene[1].SetActive(false);
    Scene[2].SetActive(false);
    Scene[3].SetActive(false);
    Scene[4].SetActive(false);
    Scene[5].SetActive(false);
    Scene[6].SetActive(false);
    Scene[7].SetActive(false);
    Scene[8].SetActive(false);
    Scene[9].SetActive(false);
    Scene[10].SetActive(false);
    Scene[11].SetActive(false);
    Scene[12].SetActive(false);
    Scene[13].SetActive(false);
    Scene[14].SetActive(false);
    Scene[15].SetActive(false);
    Scene[16].SetActive(false);
    Scene[17].SetActive(false);

```

```

        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(true);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 27)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
    }

```

```

        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(true);
        Scene[27].SetActive(false);

    }

    if (no == 28)
    {
        Scene[0].SetActive(false);
        Scene[1].SetActive(false);
        Scene[2].SetActive(false);
        Scene[3].SetActive(false);
        Scene[4].SetActive(false);
        Scene[5].SetActive(false);
        Scene[6].SetActive(false);
        Scene[7].SetActive(false);
        Scene[8].SetActive(false);
        Scene[9].SetActive(false);
        Scene[10].SetActive(false);
        Scene[11].SetActive(false);
        Scene[12].SetActive(false);
        Scene[13].SetActive(false);
        Scene[14].SetActive(false);
        Scene[15].SetActive(false);
        Scene[16].SetActive(false);
        Scene[17].SetActive(false);
        Scene[18].SetActive(false);
        Scene[19].SetActive(false);
        Scene[20].SetActive(false);
        Scene[21].SetActive(false);
        Scene[22].SetActive(false);
        Scene[23].SetActive(false);
        Scene[24].SetActive(false);
        Scene[25].SetActive(false);
        Scene[26].SetActive(false);
        Scene[27].SetActive(true);

    }

```

```

    }
}

```

6. Music

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class MusicBG : MonoBehaviour {

    public AudioSource MusicSource;
    private bool stopMusic = false;

    public void PlayStopMusic()
    {
        if (!stopMusic)
        {
            MusicSource.Pause();
            stopMusic = true;
        }
        else
        {
            MusicSource.Play();
            stopMusic = false;
        }
    }
}

```

7. Skor

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using TMPro;

public class Score : MonoBehaviour

```

```

{
    // Start is called before the first frame
update
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("Score", 0);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        GetComponent<TMP_Text>().text =
PlayerPrefs.GetInt("Score").ToString();
    }
}

```

8. Skor Hasil

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using TMPro;

public class ScoreHasil : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame
update
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("Score", 0);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        GetComponent<TMP_Text>().text =
PlayerPrefs.GetInt("Score").ToString();
    }
}

```

```

    }
}

```

9. Soal

```

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

public class Soal : MonoBehaviour
{
    //public ParticleSystem ParticleBenar,
    ParticleSalah;
    public AudioSource sfx_benar, sfx_salah,
    FinishSound, NarasiSound;
    public Animator ScorePanel;
    public Animator PanelKuis, IconBenar,
    IconSalah;

    // Start is called before the first frame
    update
    void Start()
    {
        ScorePanel.Play("GameOverIdle");
    }

    public void ShowKuis()
    {
        PanelKuis.Play("KuisPanelShow");
        NarasiSound.Play();
    }
}

```

10. Splashfade

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections;

```

```

using TMPro;

public class SplashFade : MonoBehaviour
{
    // berfungsi untuk menampilkan scene
    splash dengan loading bar
    public Image splashImage;
    public Image Loading;
    public Transform LoadingBar;
    public string loadLevel;

    [SerializeField]
    private float currentAmount;
    [SerializeField]
    private float speed;

    IEnumerator Start()
    {
        splashImage.canvasRenderer.SetAlpha(0.0f);
        Loading.canvasRenderer.SetAlpha(0.0f);

        FadeIn();
        yield return new WaitForSeconds(1f);
    }

    void Update()
    {
        if (currentAmount < 100)
        {
            currentAmount += speed *
Time.deltaTime;
            Debug.Log((int)currentAmount);
        }
        else
        {
            SceneManager.LoadScene(loadLevel);
        }
    }
}

```

```

LoadingBar.GetComponent<Image>().fillAmount =
currentAmount / 100;
    }

    void FadeIn()
    {
        splashImage.CrossFadeAlpha(1.0f, 1.0f,
false);
        Loading.CrossFadeAlpha(1.0f, 1.0f,
false);
    }
}

```

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : **MUBASILAH**
NIP/NIDN : **TK DHARMA WANITA KOPEK**

Petunjuk:

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda selaku guru terhadap penggunaan aplikasi Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Pada Tk Dharma Wanita Kopek Berbasis Android.
- Gunakan skala berikut:
1 - Sangat Tidak Setuju
2 - Tidak Setuju
3 - Netral
4 - Setuju
5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Kesesuaian materi dalam game edukasi dengan tujuan pembelajaran?					✓
2	Adakah kebenaran dalam konsep pengetahuan dalam materi game edukasi?				✓	
3	Keakuratan gambar, ilustrasi, dan istilah-istilah yang digunakan?				✓	
4	Materi dalam game edukasi yang dirancang sesuai dengan apa yang diinginkan?					✓
5	Materi yang ditampilkan dalam game edukasi sangat berguna?					✓
6	Pertanyaan yang ditampilkan pada halaman kuis game edukasi tidak ambigu (membingungkan)?					✓
7	Materi yang ditampilkan pada game edukasi lengkap dan sesuai dengan tema yang dipelajari?					✓
8	Tingkat kesulitan materi dalam game edukasi sudah sesuai dengan kemampuan anak?				✓	
9	Materi yang ditampilkan relevan				✓	

	dengan kehidupan sehari-hari anak?						
10.	Materi dalam game edukasi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif?						✓

Lampiran 6 : Angket Pengujian User Acceptanse Test

GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID

NAMA: Muhammad Tiara Aitanta

KELAS: Tk Kopek

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

	dan mudah untuk dimainkan?					
12	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan yang afektif?				✓	
13	Apakah materi dalam aplikasi sangat membantu dalam meningkatkan belajar?				✓	
14	Apakah siswa merasa senang saat menggunakan aplikasi ini?					✓
15	Apakah siswa mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : Aisyah M Wari

KELAS : 14 DW K0204

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?				✓	
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?					✓
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA: *Muhamad Rifan*

KELAS: *Tk Kopek*

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?				✓	
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?				✓	
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : *ega Putra Sanjaya*

KELAS : *ke. upeku*

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?				✓	
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?				✓	
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?				✓	
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?				✓	
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?			✓		
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID

NAMA : Sultan Awi Ghahab

KELAS : TK Kopek

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
1 - Sangat Tidak Setuju
2 - Tidak Setuju
3 - Netral
4 - Setuju
5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?				✓	
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?				✓	
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?				✓	
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?				✓	
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?				✓	
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : hardar Setiarto

KELAS : tu kopek

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?				✓	
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?				✓	
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPER BEBRASIS ANDROHID**

NAMA: MELLA HANUN AL AHLAM
KELAS: TK KOPEK

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?				✓	
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijayah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : irsad ahmad muthohar

KELAS : Tu Koper

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?				✓	
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?				✓	
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?				✓	
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?				✓	
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA: Wanka Yudis Tyah Prasetyo
 KELAS: TK KOPEK

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?					✓
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : Abdul Rohman Walid

KELAS : Tk kopek

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?				✓	
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA : fira ruskiana lskhas

KELAS : Tu uopeu

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?					✓
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?					✓
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA: Jihan Alinka Choiri

KELAS: tu kopek

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 1 - Sangat Tidak Setuju
 2 - Tidak Setuju
 3 - Netral
 4 - Setuju
 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID

NAMA: SUBEKTI BAJRA MAHEGWARA
KELAS: TK KOPEK

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?					✓
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?					✓
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?					✓
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?				✓	
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?					✓
11	Apakah game didalam aplikasi jelas				✓	

**GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN HURUF HIJAIYAH ANAK USIA DINI PADA
TK DHARMA WANITA KOPEK BERBASIS ANDROID**

NAMA: Zahid.

KELAS: TK.

Petunjuk:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berikan jawaban Anda berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi game edukasi tersebut.
- Gunakan skala berikut:
 - 1 - Sangat Tidak Setuju
 - 2 - Tidak Setuju
 - 3 - Netral
 - 4 - Setuju
 - 5 - Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi ini menarik?					✓
2	Apakah icon dalam aplikasi mudah untuk dipahami?					✓
3	Apakah audio didalam aplikasi mudah untuk didengar?					✓
4	Apakah tampilan aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti?					✓
5	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dan jelas untuk dimengerti?				✓	
6	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan Gerakan kecil?				✓	
7	Apakah aplikasi ini membantu meningkatkan kemampuan berfikir?				✓	
8	Apakah animasi dalam aplikasi game edukasi ini menarik dan menyenangkan?					✓
9	Apakah ukuran dan bentuk huruf hijaiyah mudah untuk dibaca?				✓	
10	Apakah kuis soal dalam aplikasi jelas dan mudah untuk dijawab?				✓	
11	Apakah game didalam aplikasi jelas					✓

Lampiran 7 : Dokumentasi Penelitian di lokasi





Lampiran 8 : Daftar riwayat hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Sherlien Anggie Puspitasari
2. Tempat & Tanggal Lahir : Grobogan, 20 November 2001
3. Alamat Rumah : Ds. Kopek RT.01/RW.01,
Kec. Godong, Kab. Grobogan
4. HP : 083195399477
5. Email : anggiasar78@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Dharma Wanita Kopek
2. Sekolah Dasar (SD) Negeri Kopek
3. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Huda Sragen
4. Madrasah Aliyah (MA) Nurul Huda Sragen

Semarang, Desember 2024

Sherlien Anggie Puspitasari
NIM. 2008096006