

BAB III

PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

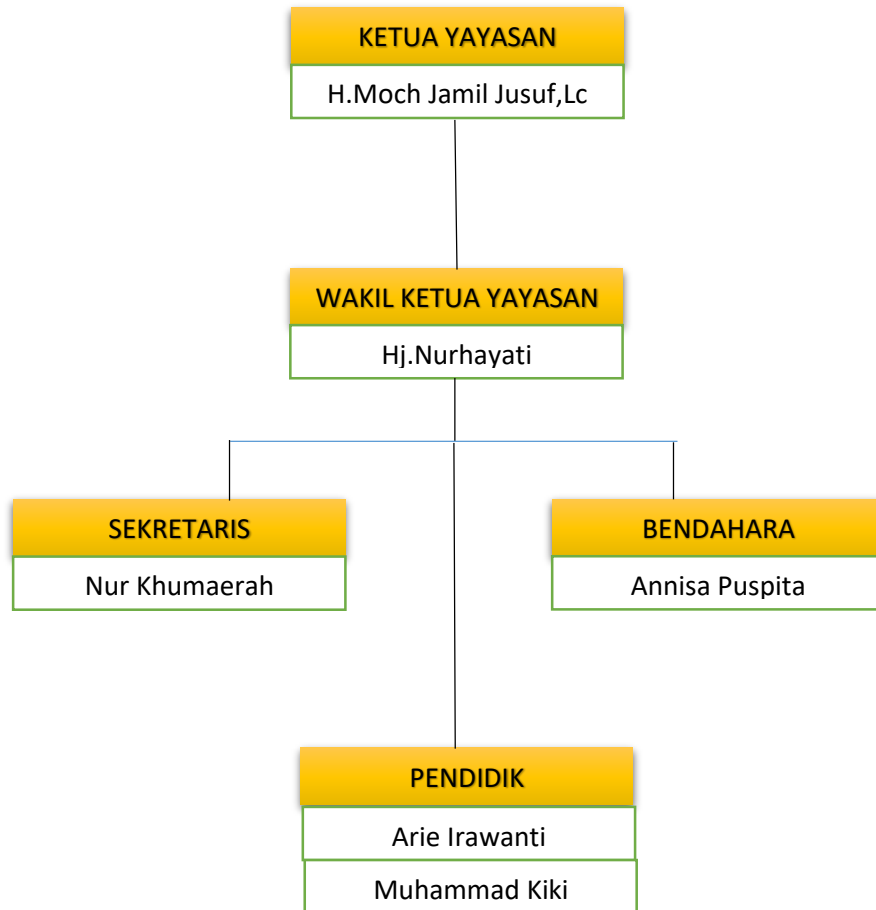
3.1 Tinjauan Institusi / Perusahaan

3.1.1 Sejarah Institusi / Perusahaan

Yayasan Pendidikan Islam “ AL- Yusufiah “ Jakarta Barat didirikan pada tahun 2006. Pendirian Yayasan Pendidikan Islam “ AL- Yusufiah “ dilandasi oleh semangat untuk turut serta membangun dan menyiapkan anak didik menjadi generasi qur’ani yaitu generasi yang mencintai AL-Qur’an, komitmen dengan Al-Qur’an dan menjadikannya sebagai bacaan dan pandangan hidup sehari-hari. Serta menyiapkan generasi muda bangsa yang cerdas dan terampil, kreatif dan inovatif dengan dijunjung tinggi budi pekerti dan kesempurnaan perilaku baik dalam pergaulan antar individu, interaksi sosial, maupun hubungan dengan Sang Pencipta Generasi muda dengan demikian merupakan modal dasar dan sekaligus menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan pembangunan di segala bidang.

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi

Struktur Organisasi



Gambar III.1 Struktur Organisasi

Sumber : Admin Yayasan Al-yusufiah Jakarta Barat

Fungsi Struktur Organisasi :

1. Ketua Yayasan : Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan yang diselenggarakan di yayasan Al-Yusufiah.
2. Wakil ketua yayasan : membantu mengawasi dan Mengkoordinir semua kegiatan yang dilakukan di yayasan Al-Yusufiah.
3. Sekretaris : Melaksanakan kebijakan penyelenggaraan organisasi, mengatur kelancaran administrasi dan laporan kegiatan.

4. Bendahara : Melaksanakan kebijakan dalam pengelolaan keuangan.
5. Guru/Pendidik : Menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3.2 Analisa Kebutuhan Software

Analisa apa saja kebutuhan untuk membuat animasi interatif aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dengan metode iqro meliputi 2 hal yaitu : *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Sarana pendukung tersebut harus mampu membantu aplikasi program atau komputerisasi sistem yang efektif dan efisien.

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dengan *Adobe Flash Professional CS6* adalah sebagai berikut :

- a. *Processor* minimum pentium 800 MHz
- b. *Memory* minimum 512 Mb
- c. Sisa ruang *hardisk* minimum 3 Gb
- d. *Speaker* aktif

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini dengan *Adobe Flash Professional CS6* adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi Windows 7

Sistem operasi yang digunakan untuk membuat aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini dengan *Adobe Flash Professional CS6* adalah windows 7.

b. *Adobe Photoshop CS 6*

Digunakan untuk membuat, mengedit, dan mengelola gambar yang berhubungan dengan aplikasi ini.

c. *Adobe Flash Professional CS6*

Digunakan untuk membuat, mengedit, dan mengelola suara yang berhubungan dengan aplikasi ini.

3.3 Design

Perancangan tampilan animasi interatif ini terdapat Menu awal judul yang terdapat *button* mulai yang kemudian dapat digunakan untuk melanjutkan ke menu utama, menu utama tersebut meliputi *button* belajar, kuis, dan permainan. Aplikasi ini dibuat dengan memberikan kemudahan bagi pemakai sehingga dapat dimengerti oleh pengguna. Dengan demikian dengan perancangan tampilan ini dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai

3.3.1 Karakteristik Software

Suatu perangkat keras sama sekali tidak akan berfungsi apabila tidak ditunjang dengan faktor pendukung lainnya yaitu perangkat lunak (*software*) dimana fungsi perangkat lunak ini adalah untuk mendukung jalannya pengoperasian *program* yang dibuat.

Dalam memilih perangkat lunak selain harus mengikuti perkembangan kemajuan teknologi komputer juga harus disesuaikan dengan kemampuan dalam memahami dan mengoperasikannya, sehingga didapatkan manfaat bagi penggunaanya.

Dalam merancang sebuah sistem dalam ini aplikasi harus berpedoman kepada karakteristik dan unsur yang terdapat pada aplikasi yaitu :

1. *Format*

Aplikasi pembelajaran yang dibuat terdiri dari beberapa menu bagian yaitu belajar mengenal huruf hijaiyah. Pada menu utama pengguna dapat memilih menu belajar. Pada menu terdapat pilihan yaitu daftar huruf hijaiyah. Pada menu mengenal huruf hijaiyah pengguna dapat melihat semua huruf hijaiyah beserta harkatnya. Ketika pengguna mengklik salah satu huruf tertentu maka akan terdapat suara yang sesuai dengan huruf dan harkat yang dipilih. Pada menu kuis terdapat latihan soal tebak huruf yang terdiri dari 10 soal pada level pertama yang dimana bila siswa bisa menjawab dengan benar lebih dari 7 soal maka bisa maju ke level 2. Dimana di level 2 juga terdapat 10 soal. Di setiap akan ada hasil skor yang menentukan siswa bisa maju ke level selanjutnya. Di aplikasi ini juga terdapat menu permainan, permainan yang terdapat disini adalah permainan *puzzle* dimana siswa harus menyusun gambar huruf hijaiyah yang sudah diacak sebelumnya. Aplikasi ini telah di *format swf* sehingga pengguna tinggal mendoble klik saja untuk membuka aplikasi ini

2. *Rules*

Pada aplikasi ini diharapkan pengguna harus bisa mengenal huruf hijaiyah serta harkatnya. Setelah itu pengguna bisa mengenal huruf hijaiyah dan pengguna bisa melatih kemampuannya di menu kuis.

3. *Policy*

Dalam kebijakan ini penulis membuat aplikasi multimedia interatif yang berisikan cara mengenal huruf hijaiyah.

4. *Scenario*

Dalam aplikasi ini terdapat :

a. Belajar

Pengguna dapat memilih menu belajar untuk menambah pengetahuan tentang mengenal huruf hijaiyah.

b. Kuis

Pengguna dapat memilih kuis setelah menu belajar. Dimenu ini terdapat kuis tebak huruf. Di kuis tebak huruf terdapat 2 level yang masing – masing terdiri dari 10 soal.

c. Permainan

Di dalam menu permainan terdapat permainan *puzzle* yang disana pengguna harus menyusun gambar yang sudah diacak.

d. Tentang

Dalam *button* ini pengguna bisa lihat atau mengetahui orang yang membuat aplikasi ini dan pengisi suara aplikasi ini.

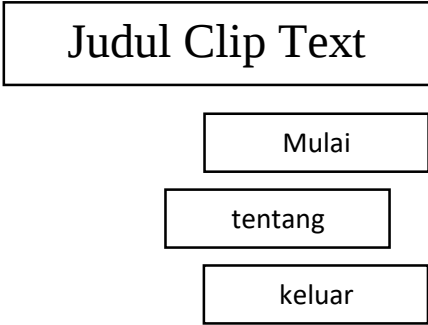
3.3.2 Perancang *Story Board*

Perancangan *story board* berisi terjemahan berupa gambar cerita naskah dari aplikasi yang penulis buat dan akan disampaikan dengan menggunakan tulisan dan gambar. Berikut ini penulis menceritakan alur dari aplikasi tersebut.

1. *Story Board* Mulai

Berikut ini adalah gambaran dari story board menu mulai, tentang dan keluar seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

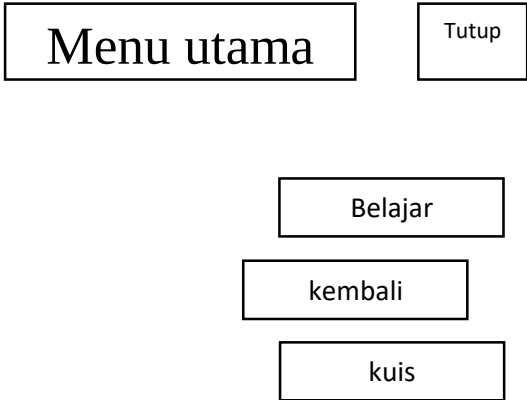
Tabel III.1 *Story Board* Mulai

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Scan ini terdapat 3 button yaitu mulai, tentang dan keluar. Klik Buton mulai untuk melanjutkan ke timeline berikutnya		menu.mp3

2. *Story Board* Menu Utama

Berikut ini adalah gambaran *story board* menu utama terdiri dari belajar, kembali dan kuis seperti yang dijelaskan oleh tabel ini.

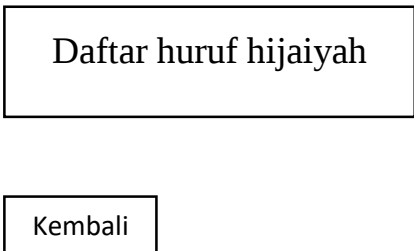
Tabel III.2 *Story Board* Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Disini terdapat 4 button pilihan yaitu Belajar, kembali, kuis dan tutup.		Menu.Mp3

3. *Story Board Belajar*

Berikut ini adalah gambaran dari *story board* belajar terdapat menu yaitu daftar huruf hijaiyah seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini :

Tabel III.3 *Story Board Menu Belajar*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Didalam <i>scene</i> ini terdapat 2 <i>button</i> yaitu daftar huruf hijaiyah dan kembali		Belajar.mp3

4. *Story board* daftar huruf hijaiyah.

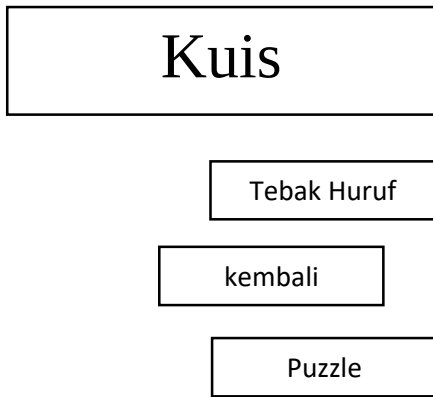
Tabel III.4 *Story Board* huruf hijaiyah beserta harkat

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini terdapat 4 <i>button</i> huruf hijaiyah beserta harkatnya, previous, next, dan tutup.		Suara – suara huruf hijaiyah beserta harkatny a.wav

5. *Story Board* kuis

Berikut ini adalah gambaran story board kuis seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut :

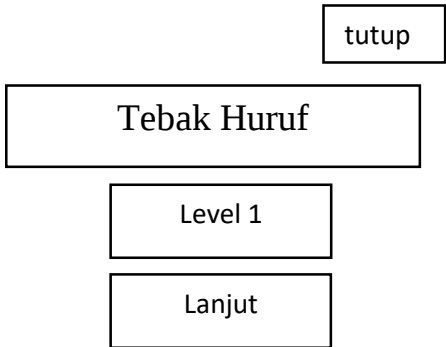
Tabel III.5 *Story Board* kuis

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini terdapat 1 label yaitu kuis dan 3 <i>button</i> pilihan yaitu tebak huruf, tebak, kembali, dan puzzle		Kuis.mp3

6. *Story Board* kuis Tebak huruf

Berikut ini adalah gambaran *story board* kuis tebak huruf seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut :

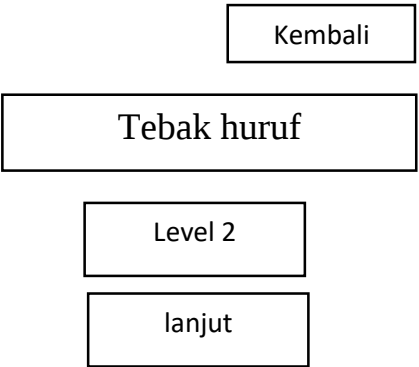
Tabel III.6 *Story Board* kuis Tebak huruf level 1

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini pertanyaan yang berupa label dan jawaban yang berupa <i>button</i> di pilihan jawaban		- -

7. *Story Board* kuis tebak huruf level 2

Berikut ini adalah gambaran *story board* kuis tebak huruf level 2 seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut :

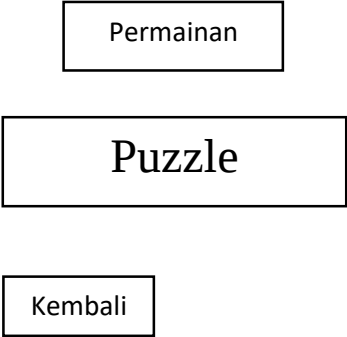
Tabel III.7 *Story Board* kuis huruf level 2

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini pertanyaan yang berupa label dan jawaban yang berupa <i>button</i> di pilihan jawaban		-

8. *Story Board* Permainan

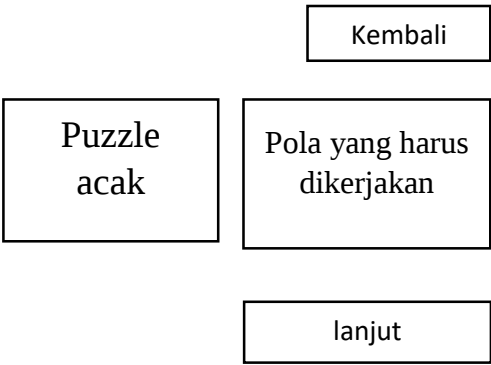
Berikut ini adalah gambaran *story board* permainan seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut.

Tabel III.8 *Story Board* Permainan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini terdapat 2 <i>button</i> yaitu <i>puzzle</i> dan kembali		permainan.mp3

9. Story Board Permainan Puzzle

Tabel III.9 Story Board Permainan Puzzle

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini terdapat <i>puzzle</i> yang harus diselesaikan dan terdapat <i>button</i> kembali		Permainan. mp3

10. Story Board Tentang

Berikut ini adalah gambaran dari *story board* tentang seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut.

Tabel III.10 Story Board Tentang

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> ini terdapat teks yang berisi tentang teks pembuat aplikasi, pengisi suara, dan kembali		tentang.mp3

3.3.3 User Interface

Pada pembuatan aplikasi ini bersifat pengenalan dan pembelajaran, dibuat tidak terlalu berlebihan, dan dibuat semenarik mungkin sehingga mampu menyesuaikan diri dari fungsi multimedia ini. Pada beberapa halaman dan *button*nya juga diberikan latar suara, sehingga mampu menambah efek menarik dari aplikasi ini.

Aplikasi ini juga mudah digunakan, *button* penghubung antar *scene* ke *scene* lain mudah diketahui sehingga tidak mempersulit pengguna untuk menggunakannya. Tampilan *user interface* dari aplikasi ini antara lain :

1. Tampilan Halaman Awal

Pada halaman awal terdapat 3 menu, yaitu mulai, tentang dan keluar. Pada mulai akan masuk ke menu utama, menu tentang berisi informasi perancang animasi dan keluar untuk menutup permainan.



Gambar III.2 Tampilan Halaman Awal

2. Tampilan Halaman Tentang

Pada halaman ini berisi tentang informasi perancang animasi

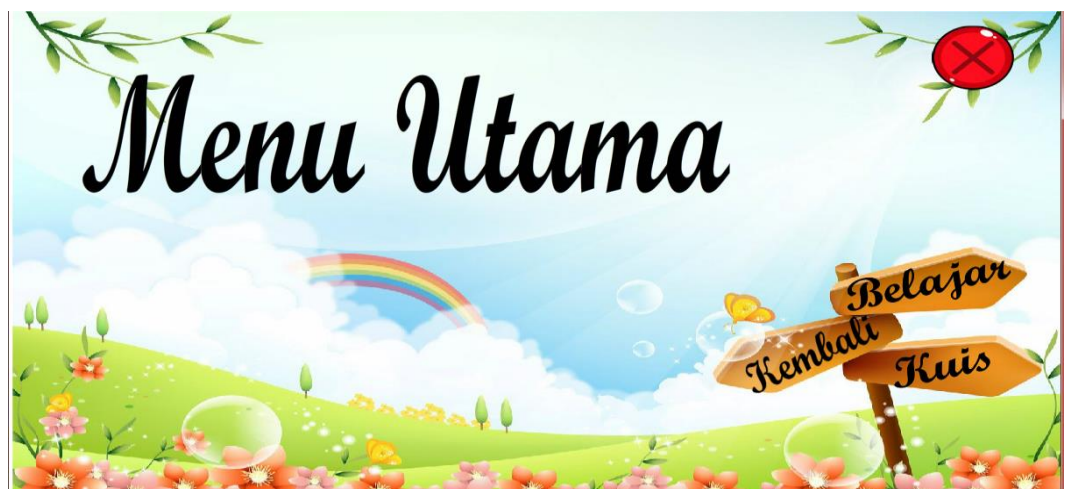


Gambar III.3 Tampilan Halaman Tentang

3. Tampilan halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat 3 menu, yaitu belajar, kembali dan kuis.

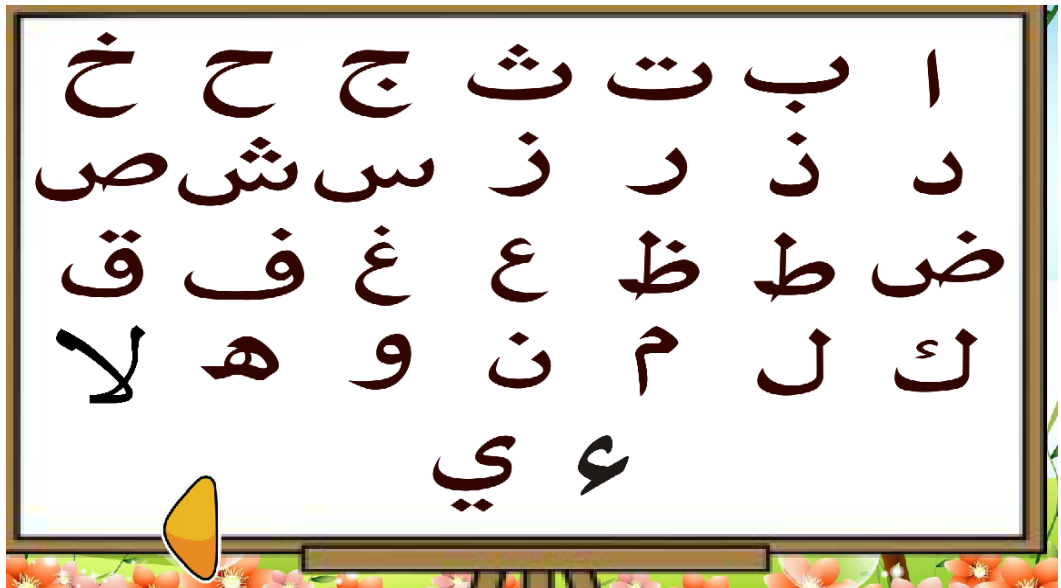
Pada menu belajar akan menampilkan daftar huruf hijaiyah beserta harkatnya, menu kembali untuk kembali ke halaman awal dan menu kuis terdapat soal yang harus di kerjakan.



Gambar III.4 Tampilan Halaman Menu Utama

4. Tampilan Halaman Belajar

Pada halaman ini akan menampilkan daftar 30 huruf hijaiyah.



Gambar III.5 Tampilan Halaman Belajar

5. Tampilan halaman huruf hijaiyah dan harkat

Pada halaman ini akan tampil huruf hijaiyah beserta harkatnya dan di iringi dengan suara sesuai harkatnya.



Gambar III.6 Tampilan Halaman Hijaiyah Beserta Harkatnya

6. Tampilan Halaman kuis

Pada halaman kuis ini, terdapat 3 menu yaitu menu tebak huruf yang dimana siswa harus bias menebak huruf dengan benar, ada menu kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan puzzle untuk siswa dapat bermain mengingat huruf hijaiyah.



Gambar III.7 Tampilan Halaman Kuis

7. Tampilan Halaman Huis Tebak Huruf Level 1

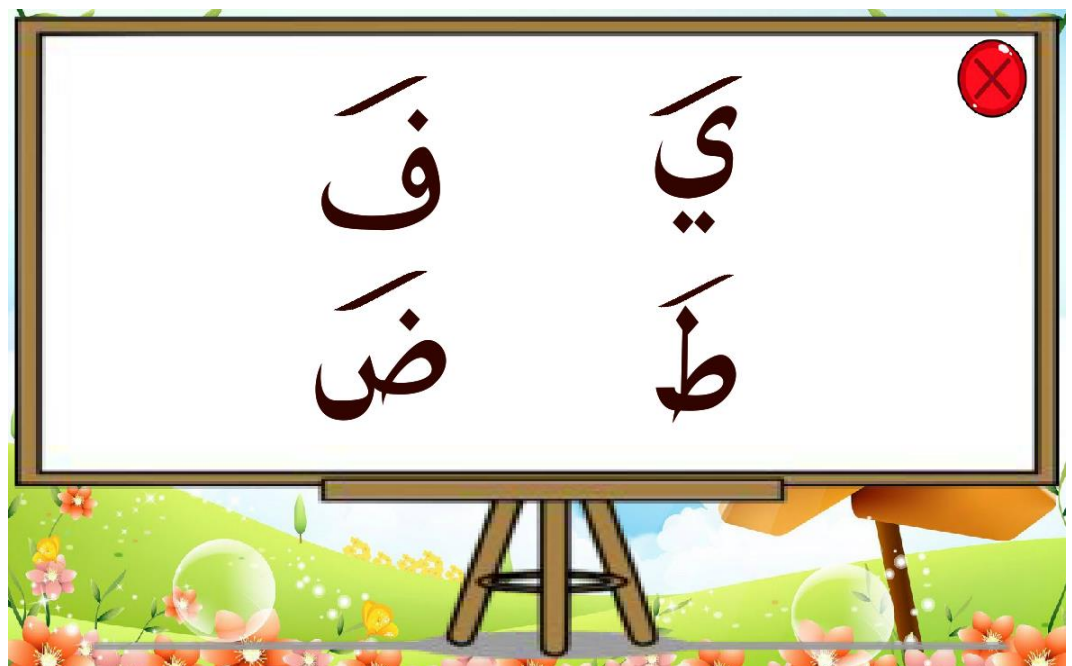
Halaman ini berisi kuis tebak huruf, siswa harus mampu menjawab soal dengan benar. Jika berhasil menjawab benar lebih dari 7 maka bias maju ke level 2, bila kurang dari 7 maka harus kembali mengerjakan level 1 lagi.



Gambar III. 8 Tampilan Halaman Kuis Tebak Huruf Level 1

8. Tampilan Halaman Kuis untuk Soal Level 1

Pada halaman ini berisi kuis tebak huruf berisi 1 huruf harus ditebak dengan benar sesuai dengan harkat dan suaranya.



Gambar III. 9 Tampilan Halaman Kuis Untuk Soal Level 1

9. Tampilan Halaman Kuis Level 2

Halaman ini berisi kuis tebak huruf level 2, lanjutan dari level 1, siswa harus mampu menjawab soal dengan benar. Jika berhasil menjawab benar lebih dari 7 maka dinyatakan berhasil, bila kurang dari 7 maka harus kembali mengerjakan level 1 lagi.



Gambar III. 10 Tampilan Halaman Kuis Level 2

10. Tampilan Halaman Kuis untuk Soal Level 2

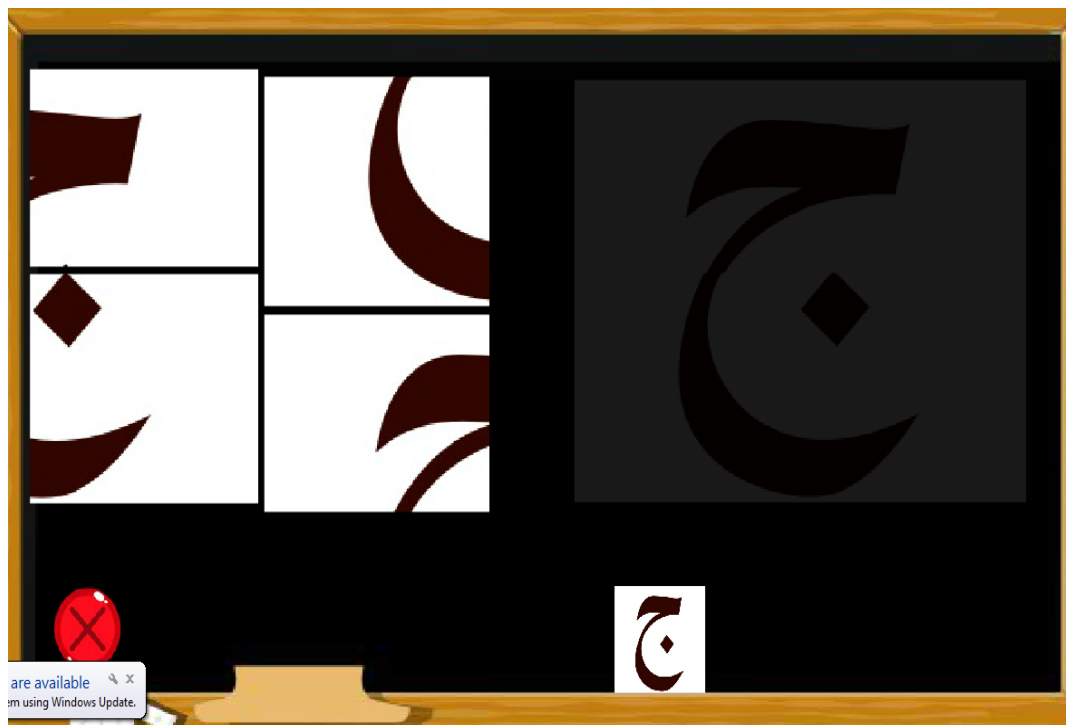
Pada halaman ini berisi kuis tebak huruf berisi 2 huruf harus ditebak dengan benar sesuai dengan harkat dan suaranya.



Gambar III. 11 Tampilan Halaman Kuis Untuk Soal Level 2

11. Tampilan Halaman Permainan Puzzle

Pada halaman ini berisi permainan puzzle, siswa harus bias mencocokkan gambar sesuai dengan huruf hijaiyah nya.

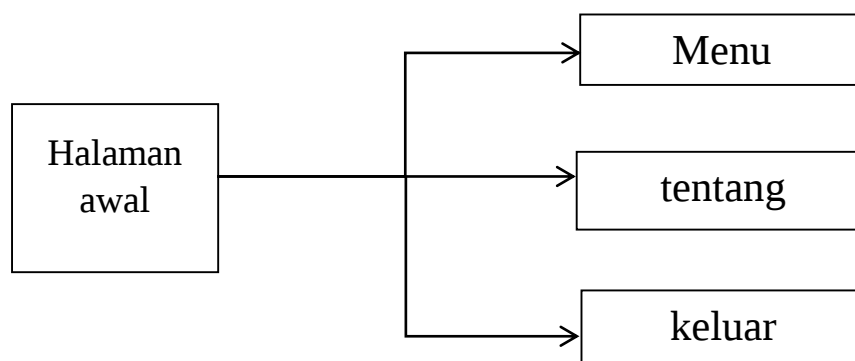


Gambar III.12 Tampilan Halaman Permainan Puzzle

3.3.4. State Transition Diagram

State Transition Diagram adalah suatu pemodelan peralatan (*modeling tool*) yang menggambarkan sifat ketergantungan suatu sistem waktu nyata (*real time system*) dan tampilan tatap muka (*interface*). Pemodelan ini juga penulis gunakan dalam menjelaskan alur-alur aplikasi yang penulis rancang.

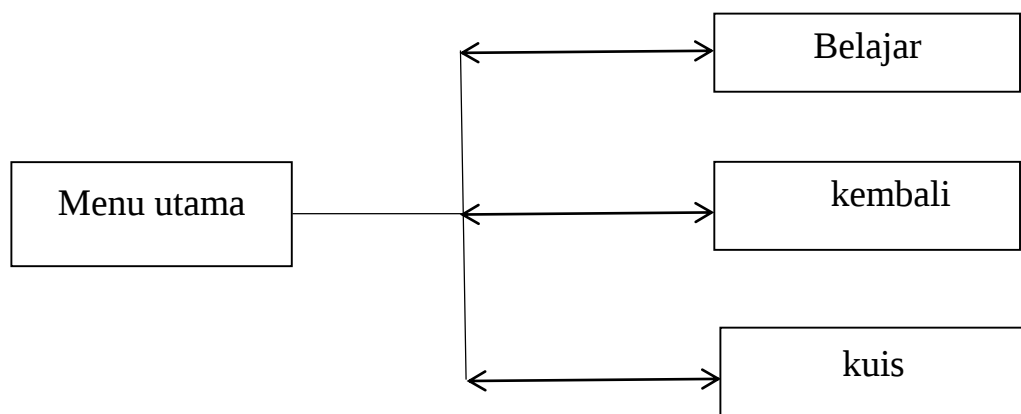
1. *State Transition Diagram* Mulai



Gambar III.13 *State Transition Diagram* Mulai

Menggambarkan pada halaman awal terdapat 3 button, yaitu menu, tentang dan keluar. Iklim Buton menu makan akan masuk menu utama.

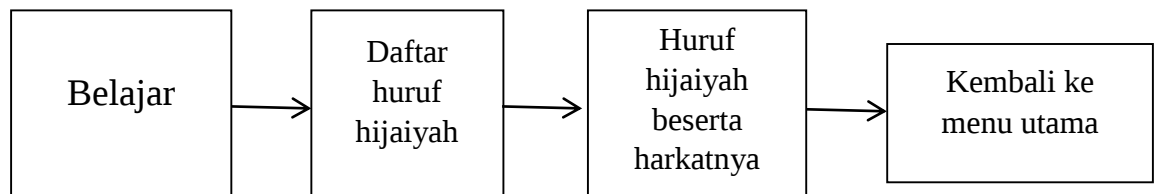
2. *State Transition Diagram* Menu Utama



Gambar III.14 *State Transition Diagram* Menu Utama

Dalam *scene* ini di gambarkan mengenai pilihan yang akan dipilih oleh pengguna yaitu : belajar, kembali, dan kuis

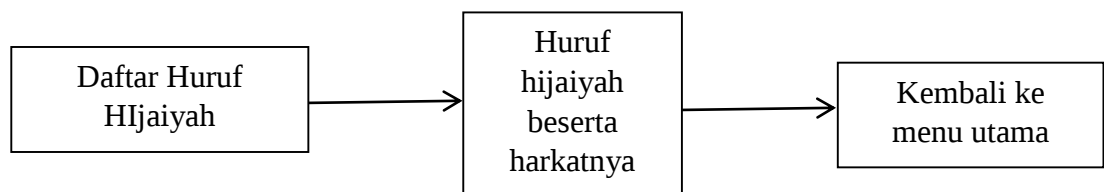
3. *State Transition Diagram Menu Belajar*



Gambar III.15 *State Transition Diagram Menu Belajar*

Dalam *scene* ini di gambarkan mengenai pilihan belajar yaitu : daftar huruf hijaiyah, lalu pilihan huruf hijaiyah beserta harkatnya dan *button* kembali ke menu utama.

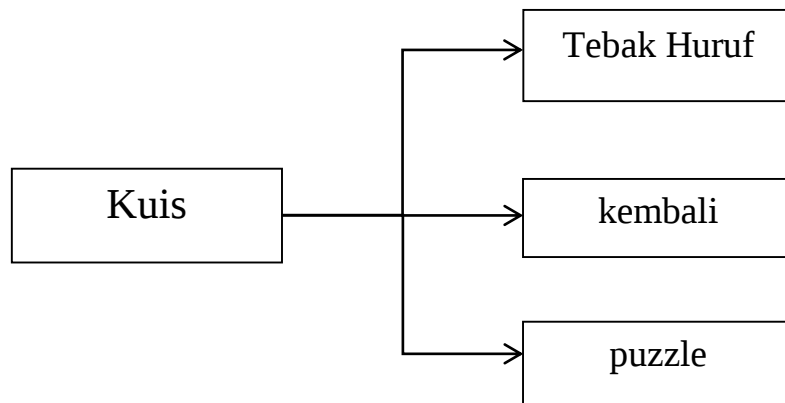
4. *State Transition Diagram Daftar Huruf Hijaiyah*



Gambar III.16 *State Transition Diagram Daftar Huruf Hijaiyah*

Dalam *scene* ini di gambarkan mengenai pilihan menu daftar huruf hijaiyah. Yaitu ketika menu daftar huruf hijaiyah maka akan muncul huruf hijaiyah beserta harkatnya mulai dari alif sampai ya. Jika diklik salah satu huruf maka akan muncul suara sesuai dengan huruf dan harkatnya. Terdapat *button next* untuk ke huruf selanjutnya dan terdapat *button previous* untuk kembali ke huruf sebelumnya dan terdapat *button* kembali ke menu utama.

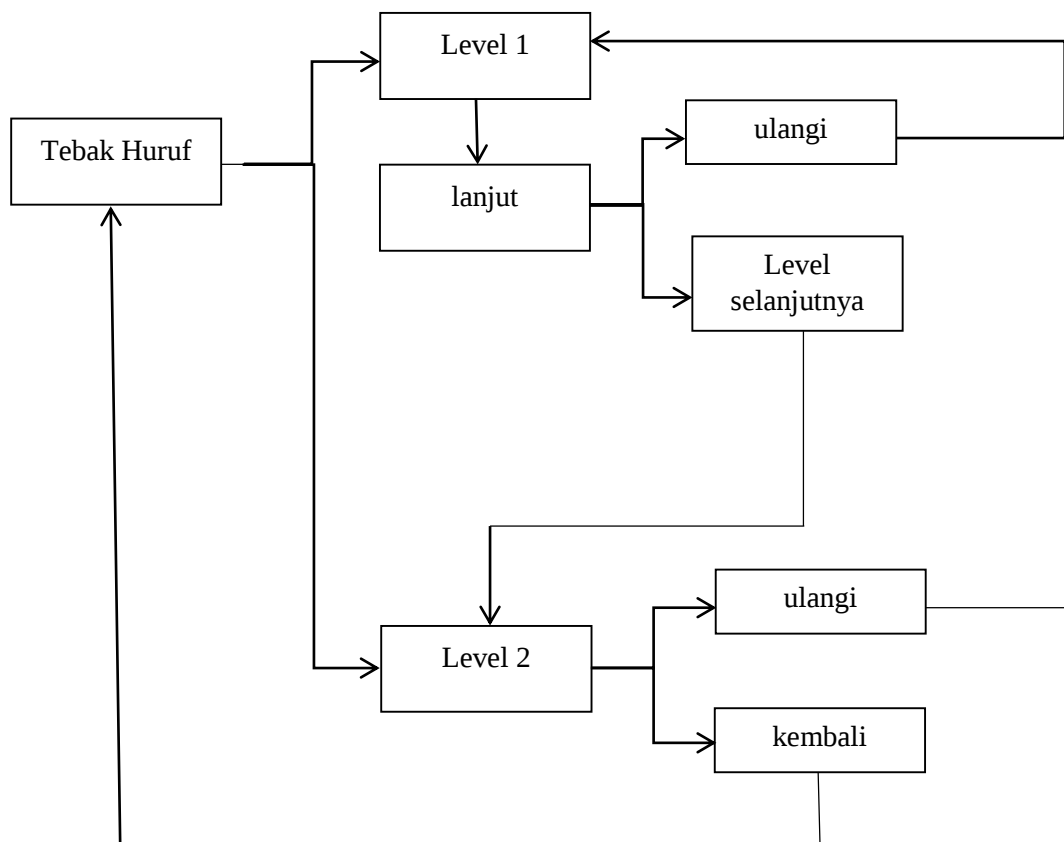
5. State Transition Diagram Menu Kuis



Gambar III.17 State Transition Diagram Menu Kuis

Dalam scene ini di gambarkan mengenai pilihan dalam menu kuis yaitu tebak huruf, kembali dan puzzle.

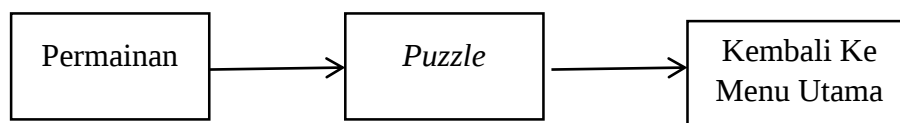
6. State Transition Diagram Tebak Huruf



Gambar III.18 State Transition Diagram Tebak Huruf

Dalam *scene* ini di gambarkan mengenai tebak huruf . Terdapat 2 level dimana masing – masing level terdapat 10 soal dan 4 *button* sebagai jawaban disetiap soal terdapat *button* kembali untuk kembali ke kuis. Jika siswa dapat menjawab lebih dari 7 soal maka siswa dapat maju ke level 2. Jika gagal di level 1 maka siswa tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Lalu setelah siswa dapat menyelesaikan level 2 maka dapat kembali ke menu utama kuis.

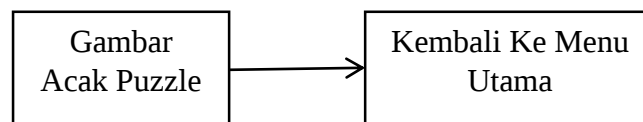
7. *State Transition Diagram Permainan*



Gambar III.19 *State Transition Diagram Permainan*

Dalam *scene* ini di gambarkan mengenai pilihan permainan yaitu : *puzzle* dan *button* kembali ke menu utama.

8. *State Transition Diagram Puzzle*



Gambar III.20 *State Transition Diagram Puzzle*

Tampilan tentang permainan *puzzle* tentang gambar yang sudah diacak dan disusun agar membentuk gambar yang sebenarnya, dan tombol KEMBALI untuk kembali ke Menu Utama.

9. *State Transition Diagram Tentang*



Gambar III.21 *State Transition Diagram Tentang*

Tampilan tentang berisi info tentang pembuat atau perancang aplikasi animasi interaktif pembuatan aplikasi dan 1 tombol KEMBALI untuk kembali ke menu utama.

3.4. *Code Generation*

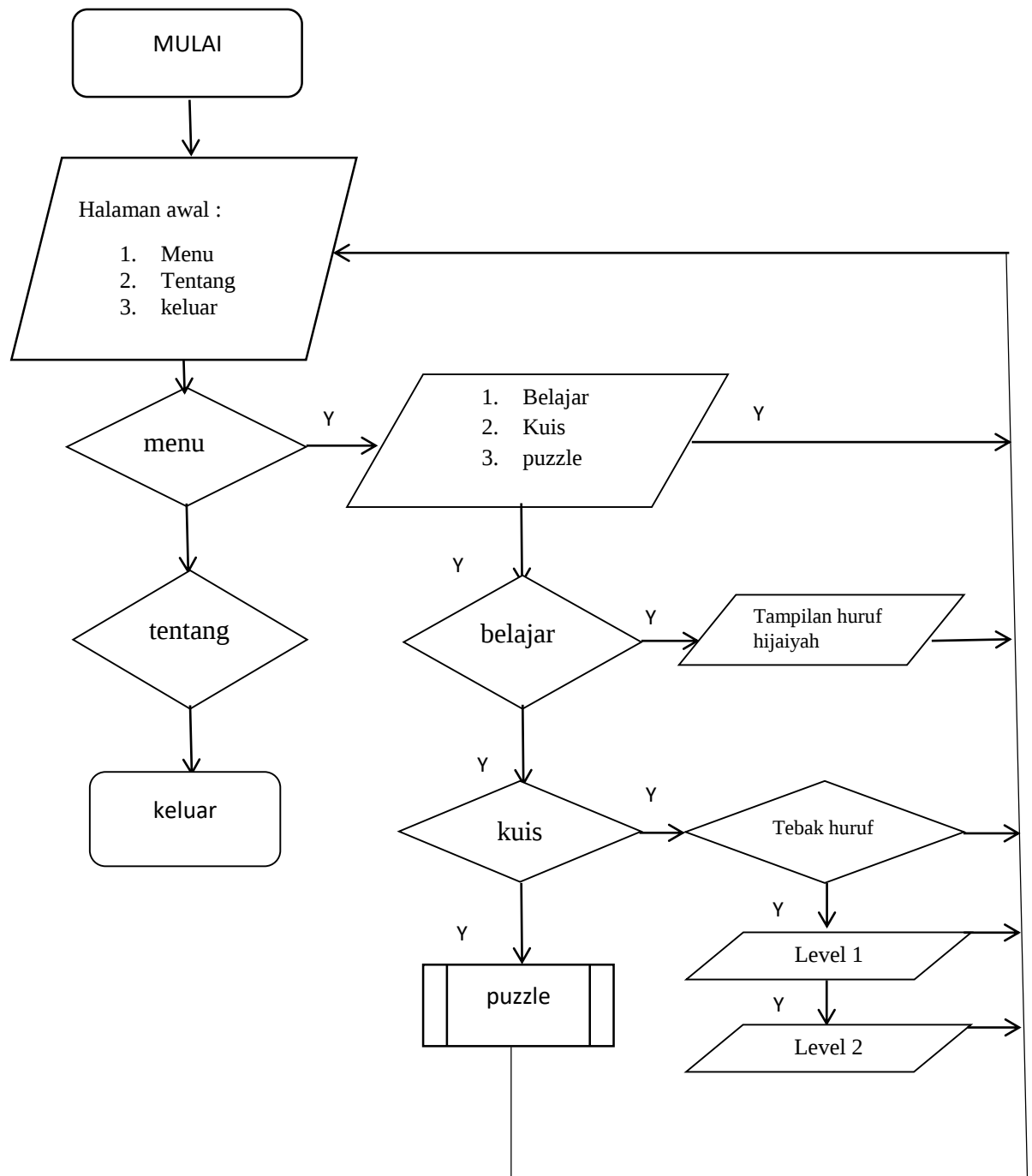
3.4.1 *Testing*

Aplikasi pengenalan aplikasi ini yang telah dibuat selanjutnya dilakukan pengujian dengan menggunakan 2 metode pengujian yaitu pengujian sistem *White Box* dan pengujian sistem *Black Box*.

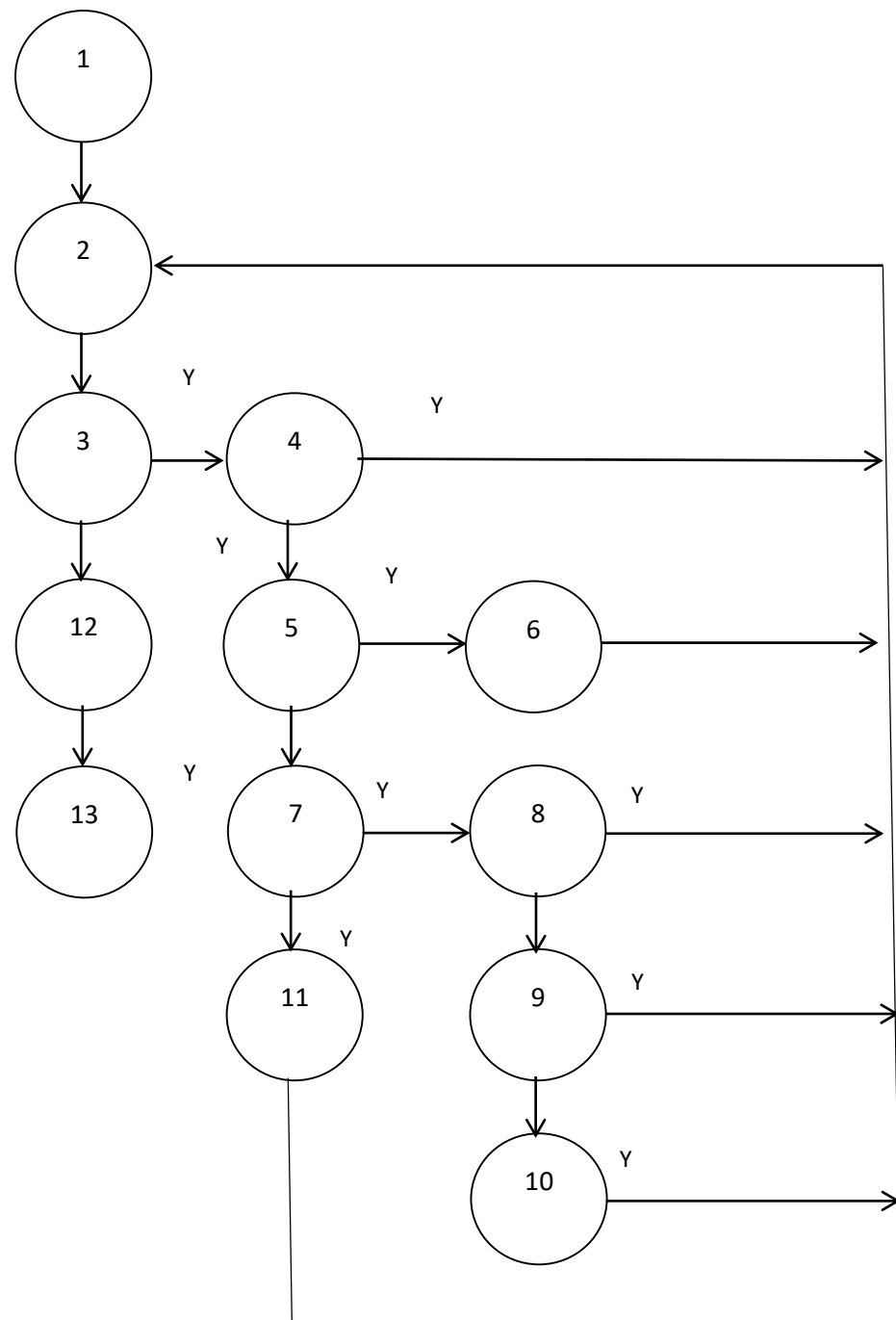
a. *Pengujian White box*

Dalam hal ini pengujian dilakukan terhadap keseluruhan program secara utuh. Secara garis besar, algoritma aplikasi pengenalan dan pembelajaran huruf hijaiyah adalah sebagai berikut :

1. Pilihan huruf – huruf hijaiyah
2. Tampilan animasi berupa metode iqro
3. Jika *user* mengklik huruf ,maka user akan mendapatkan suara tentang huruf tersebut sesuai dengan harkatnya, namun jika tidak diklik maka user tidak akan mendengarkan apa-apa.



Gambar III.22 Bagian Alir Pilihan Aplikasi



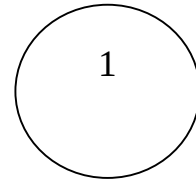
Gambar III. 24 Grafik Alir Pilihan Aplikasi

Script Pada Scene Aplikasi ini adalah sebagai berikut :

```
musik=new sound();
```

```
musik.attachSound("musik1")
```

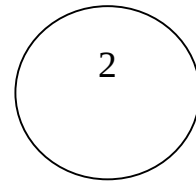
```
musik.start(0,999)
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("menuutama",1)
```

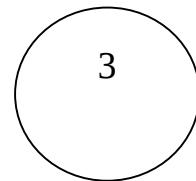
```
}
```



```
Music=new sound();
```

```
musik.attachSound("musik1")
```

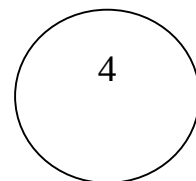
```
musik.start(0,999)
```



```
on(preess) {
```

```
gotoandplay(“menuutama”,1)
```

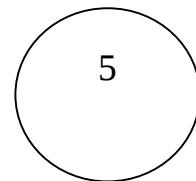
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("belajar",1)
```

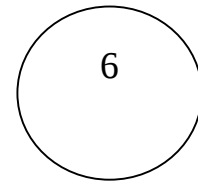
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("belajar",2)
```

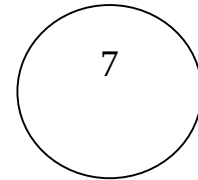
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("kuis",1)
```

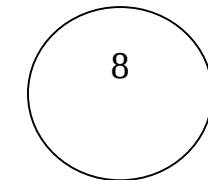
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("tebakhuruf",1)
```

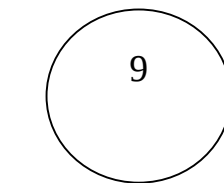
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("level1",1)
```

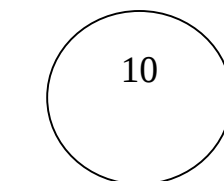
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("level2",1)
```

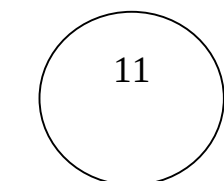
```
}
```



```
on(press) {
```

```
gotoandplay ("puzzel",1)
```

```
}
```



```
on(press) {
```

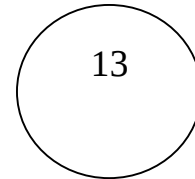
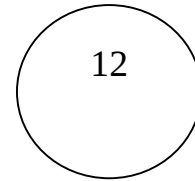
```
gotoandplay ("tentang",1)
```

```
}
```

```
on(press) {
```

```
fscommand("quit","")
```

```
{
```



Kompleksitas siklomatis (pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program) dari grafis alir dapat diperoleh dengan perhitungan :

$$V(G) = E - N + 2$$

Dimana :

E = Jumlah edge grafik alir yang ditandakan dengan gambar panah

N = Jumlah simpul grafik alir yang ditandakan dengan gambar lingkaran sehingga kompleksitas siklomatisnya

$$V(G) = 18 - 13 + 2 = 7$$

Basis set yang dihasilkan dari jalur sebagai berikut :

1 2 3 4 5 6 2 3 12 13

1 2 3 4 5 7 8 2 3 12 13

1 2 3 4 5 7 9 2 3 12 13

1 2 3 4 5 7 8 9 10 2 3 12 13

1 2 3 4 5 6 7 11 2 3 12 13

1 2 3 12 13

b. Pengujian *Black Box*

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk memastikan bahwa suatu masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output sesuai dengan rancangan yang dibuat.

Tabel III.11 Pengujian Black Box

Input	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Mulai	on(press){ gotoandplay("menuutama",1) }	Menampilkan Menu Utama	Sesuai
Tombol Tentang	on(press){ gotoandplay("tentang",1) }	Menampilkan Tentang	Sesuai
Tombol Exit	on (release){ fscommand("quit",""); }	Keluar Aplikasi	Sesuai
Tombol Belajar	on(release){ gotoandplay("belajar",1) stopAllSounds(); }	Menampilkan Menu Belajar	Sesuai
Tombol Kembali	on(press){ gotoandplay("awal",1) }	Menampilkan Menu Awal	Sesuai
Tombol Kuis	on(press){ gotoandplay("kuis",1) }	Menampilkan Kuis	Sesuai
Tombol Tebak Huruf	on(press){ gotoandplay("tebakhuruf",1) stopAllSounds(); }	Menampilkan Kuis Tebak Huruf	Sesuai
Tombol Kembali	on(press){ gotoandplay("manuutama",1) }	Menampilkan Menu Utama	Sesuai
Tombol Kembali	on(press){ gotoandplay("puzzle",1) }	Menampilkan Puzzle	Sesuai

3.4.2. Support

Adapun spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah minimal sebagai berikut.

Tabel III.12. Kebutuhan Hardware dan Software

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 7 atau di atasnya
Processor	Minimum Pentium 800 MHz
Memory	Minimum 512 Mb
Hardisk	3 Gb

3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif

Berikut ini adalah hasil wawancara langsung dengan 10 Anak Siswa Paud Al-yusufiah mengenai animasi interaktif yang telah dibuat tentang bagaimana pendapat mereka tentang animasi tersebut yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut rinciannya:

Tabel III.13 Kouesioner

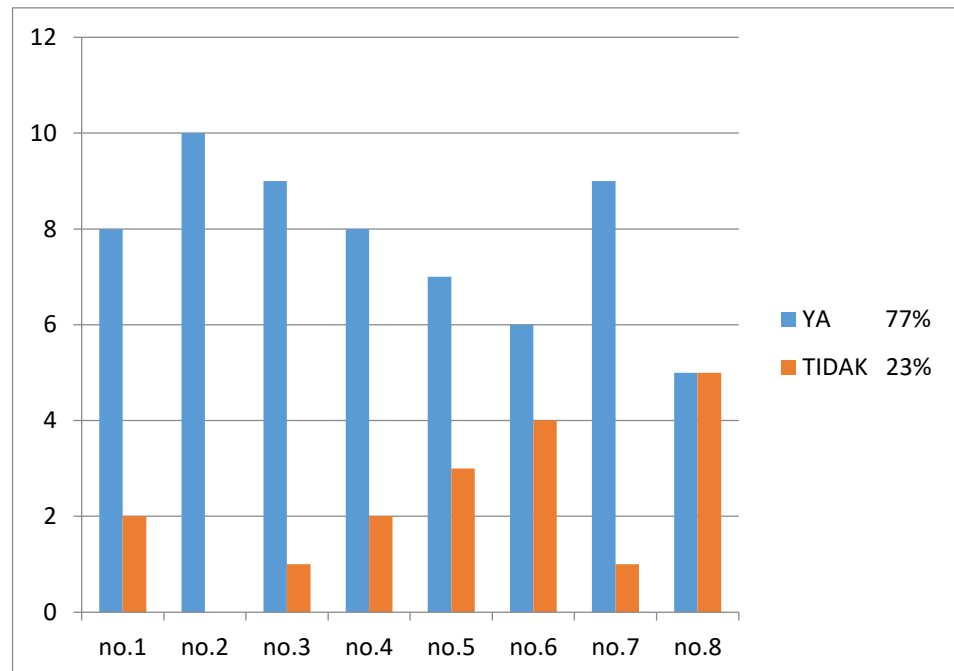
No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi ini sangat mudah digunakan.		
2	Aplikasi ini sungguh membantu dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.		
3	Gambar dan Animasi yang terdapat di aplikasi ini jelas dan menarik.		
4	Suara di aplikasi ini terdengar jelas.		
5	Dengan adanya aplikasi ini membuat kamu jadi lebih menyukai Al-Qur'an.		
6	Setiap gambar yang ada sulit dipahami.		
7	Aplikasi ini menarik untuk di pelajari.		
8	Aplikasi ini terlalu sulit buat kamu.		

Ket : beri tanda silang (X) pada jawaban yang dipilih

Dari hasil wawancara dengan 10 Anak Siswa Paud Al-Yusufiah mengenai animasi interaktif yang telah dibuat tentang bagaimana pendapat mereka tentang animasi tersebut yang terdiri dari 8 pertanyaan, maka hasil kuisisioner keseluruhan:

1. Soal No.1 yang menjawab “Ya” ada 8 orang dan “Tidak” 2 orang
2. Soal No.2 yang menjawab “Ya” ada 10 orang dan “Tidak” 0
3. Soal No.3 yang menjawab “Ya” ada 9 orang dan “Tidak” 1 orang
4. Soal No.4 yang menjawab “Ya” ada 8 orang dan “Tidak” 2 orang
5. Soal No.5 yang menjawab “Ya” ada 7 orang dan “Tidak” 3 orang

6. Soal No.6 yang menjawab “Ya” ada 6 orang dan “Tidak” 4 orang
7. Soal No.7 yang menjawab “Ya” ada 9 orang dan “Tidak” 1 orang
8. Soal No.8 yang menjawab “Ya” ada 5 orang dan “Tidak” 5 orang



Gambar III.25 Hasil Data Kuisioner

Dari hasil kusioner dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar anak dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, yang dimana aplikasi ini sungguh membantu dalam belajar mengenal huruf hijaiyah serta menarik untuk dipelajari.