

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi

Setelah aplikasi *game* Budi Sang Perantau selesai dirancang dan dibangun, maka kemudian aplikasi di implementasikan dengan cara diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pada tahap ini, aplikasi *game* edukasi Budi Sang Perantau dijalankan dan dimainkan oleh *user*. Berikut ini merupakan hasil implementasi yang terdapat pada *game* edukasi Budi Sang Perantau:

4.1.1 Implementasi *Interface*

1. Halaman Menu Utama

Pada saat *user* menjalankan aplikasi *game* edukasi Budi Sang Perantau, maka akan muncul halaman menu utama seperti terlihat pada Gambar 4.1. Pada halaman menu utama ini terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk menyambungkan ke halaman lain, seperti tombol “Permainan Baru”, tombol “Lanjutkan”, dan tombol “Keluar”. Apabila *user* menekan tombol “Permainan Baru”, maka permainan akan dimulai. Tombol “Lanjutkan” berfungsi untuk melanjutkan permainan yang sudah di simpan sebelumnya. Tombol “Keluar” berfungsi untuk mengkhiri permainan dan keluar dari aplikasi.



Gambar 4. 1 Halaman Menu Utama

2. Halaman Map Desa

Pada saat *user* menekan tombol “Permainan Baru” pada halaman Menu Utama, maka permainan akan dimulai kemudian muncul halaman map desa seperti terlihat pada Gambar 4.2. Permainan akan dimulai dengan adegan prolog perpisahan antara Budi dengan orang tuanya.



Gambar 4. 2 Halaman Map Desa

3. Halaman Map Kota

Setelah adegan prolog di map desa selesai, maka permainan akan dilanjutkan lagi dengan prolog pengenalan map kota, seperti terlihat pada Gambar 4.3. Pada halaman map kota ini terdapat kamar Budi (1), gedung kampus (2), ruang registrasi (3), masjid (4), *game center* (5), *café* (6), dan warung (7).



Gambar 4. 3 Halaman Map Kota

4. Halaman Map Kamar

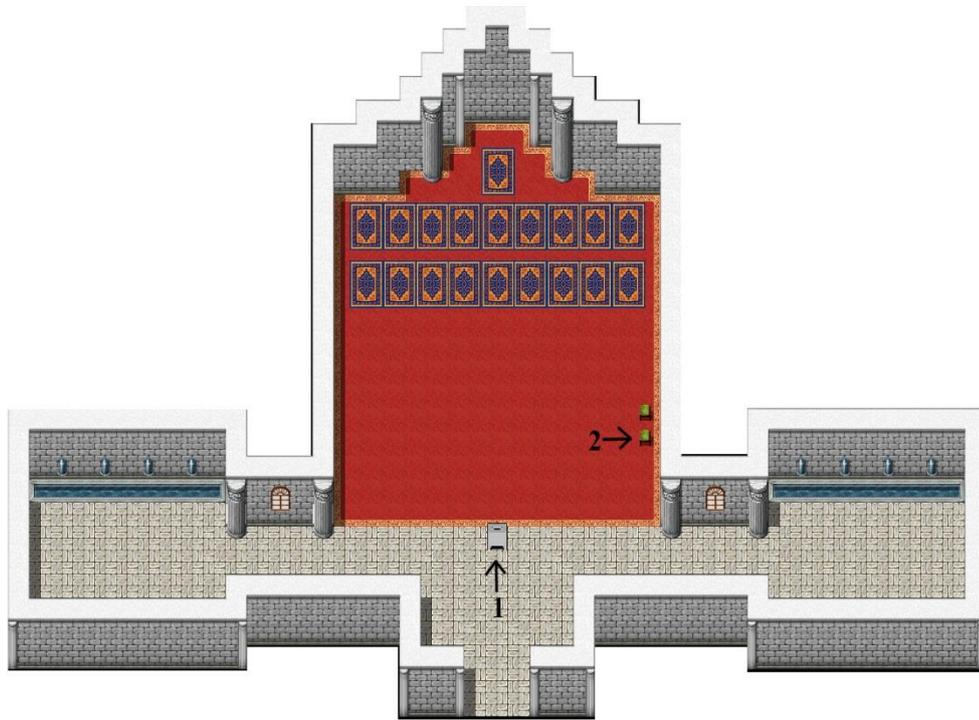
Pada map kamar seperti terlihat pada Gambar 4.4, terdapat tempat tidur (1), tempat belajar (2), dan papan agenda (3).



Gambar 4. 4 Halaman Map Kamar

5. Halaman Map Masjid

Map masjid berfungsi sebagai tempat sholat lima waktu dan sholat jumat, seperti terlihat pada gambar 4.5. Pada map masjid terdapat kotak amal (1), dan Al-qur'an (2).



Gambar 4.5 Halaman Map Masjid

6. Halaman Map Kampus

Map kampus berfungsi sebagai tempat diadakannya misi atau *event* ujian, seperti terlihat pada Gambar 4.6. Pada map kampus, papan pengumuman (1) dan ruangan tempat di adakannya ujian (2).



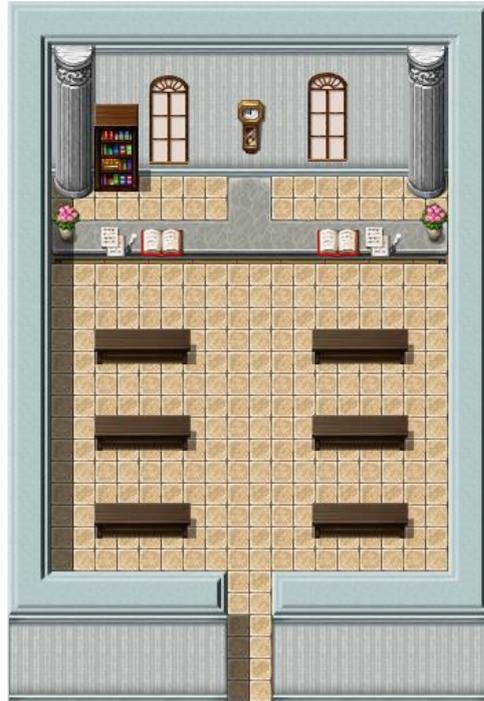
Gambar 4. 6 Halaman Map Kampus

7. Halaman Map Ruang Pendaftaran

Map ruang pendaftaran berfungsi sebagai tempat mendaftar calon mahasiswa baru, seperti terlihat pada Gambar 4.7.

8. Halaman Map *Game Center*

Map *game center* berfungsi sebagai tempat karakter Budi bermain *game*, seperti terlihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 7 Halaman Map Ruang Pendaftaran



Gambar 4. 8 Halaman Map *Game Center*

9. Halaman Map Cafe

Map cafe berfungsi sebagai tempat karakter Budi membeli minuman, seperti terlihat pada Gambar 4.9.

10. Halaman Map Warung

Map warung berfungsi sebagai tempat karakter Budi membeli makanan, seperti terlihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.9 Halaman Map Café



Gambar 4. 10 Halaman Map Warung

11. Halaman *Pause*

Apabila *user* menekan tombol “Esc” pada *keyboard* saat sedang bermain maka akan muncul halaman *pause*, seperti terlihat pada Gambar 4.11. Halaman *Pause* mempunyai 3 tombol yaitu tombol “*Achievement*”, tombol “*Simpan*”, dan tombol “*Keluar*”, terdapat juga gambar dari karakter Budi dan nama karakter.

12. Halaman *Achievement*

Apabila *user* menekan tombol “*Achievement*” pada halaman *pause* maka akan muncul halaman *Achievement*, seperti terlihat pada Gambar 4.12. Halaman *Achievement* berfungsi untuk melihat daftar *achievement* yang telah di dapat setelah menyelesaikan misi atau *event*.



Gambar 4. 11 Halaman *Pause*



Gambar 4. 12 Halaman *Achievement*

13. Halaman Simpan

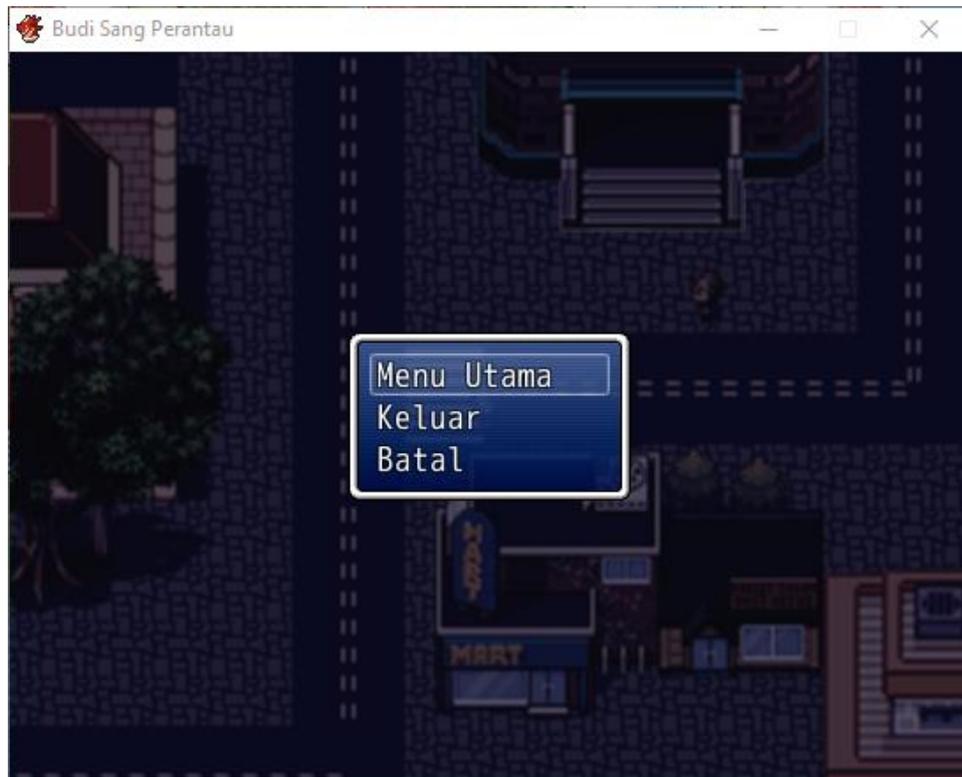
Apabila *user* menekan tombol “Simpan” pada halaman *pause* maka akan muncul halaman Simpan, seperti terlihat pada Gambar 4.13. Halaman Simpan berfungsi untuk menyimpan permainan agar dapat di lanjutkan lagi.



Gambar 4. 13 Halaman Simpan

14. Halaman *Pop-Up* Keluar

Apabila *user* menekan tombol “Keluar” pada halaman *pause* maka akan muncul *pop-up* Keluar, seperti terlihat pada Gambar 4.14. *Pop-up* keluar mempunyai 3 tombol yaitu tombol “Menu Utama”, tombol “Keluar”, dan tombol “Batal”. Apabila *user* menekan tombol “Menu Utama”, maka sistem akan menghubungkan ke halaman Menu Utama. Tombol “Keluar” berfungsi untuk mengakhiri permainan dan keluar dari aplikasi. Tombol “Batal” berfungsi untuk menutup *pop-up* keluar dan kembali ke halaman *pause*.



Gambar 4. 14 Halaman *Pop-Up* Keluar

15. Halaman Menu Lanjutkan

Pada halaman Menu Utama apabila *user* menekan tombol “Lanjutkan” maka akan muncul halaman Lanjutkan, seperti terlihat pada Gambar 4.15. Halaman Lanjutkan berfungsi untuk melanjutkan permainan yang telah di simpan sebelumnya.



Gambar 4. 15 Halaman Lanjutkan

16. Deskripsi Item

Deskripsi *item* merupakan penjelasan dari setiap *item* yang muncul pada setiap map. Berikut merupakan deskripsi *item* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 4.1

Tabel 4. 1 Deskripsi *Item*

NO.	JENIS <i>ITEM</i>	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.		Papan Agenda	Untuk melihat agenda atau misi harian.
2.		Meja Belajar	Untuk menjalankan <i>event</i> belajar.
3.		Kasur	Untuk menjalankan <i>event</i> tidur.

NO.	JENIS ITEM	DESKRIPSI	KETERANGAN
4.		Lemari Makanan	Untuk makan saat menjalankan <i>event</i> puasa sunnah.
5.		Kotak Amal	Untuk menjalankan <i>event</i> sedekah.
6.		Alqur'an	Untuk menjalankan <i>event</i> mengaji.
7.		Komputer	Untuk menjalankan <i>event</i> bermain <i>game</i> .
8.		Papan Pengumuman	Untuk menjalankan <i>event</i> melihat hasil ujian.

17. Deskripsi *Icon*

Deskripsi *icon* merupakan penjelasan dari setiap *icon* yang muncul pada menu *achievement*. Berikut merupakan deskripsi *icon* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Deskripsi *Icon*

NO.	JENIS ICON	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.		Amal Sholat	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sholat.
2.		Dosa Tidak Sholat	Di dapat jika tidak menjalankan <i>event</i> sholat.
3.		Amal Mengaji	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mengaji.

NO.	JENIS <i>ICON</i>	DESKRIPSI	KETERANGAN
4.		Amal Sedekah	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sedekah.
5.		Amal Makan Sahur	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sahur.
6.		Amal Puasa Sunnah	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> puasa sunnah.
7.		Pendaftaran Mahasiswa	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mendaftar calon mahasiswa baru.
8.		Belajar	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> belajar untuk ujian calon mahasiswa baru.
9.		Ujian	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mengikuti ujian calon mahasiswa baru.
10.		Lulus Ujian	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> melihat hasil ujian calon mahasiswa baru.

18. Deskripsi *Baloon*

Deskripsi *baloon* merupakan penjelasan dari setiap *baloon* yang muncul pada beberapa *item* sebagai pemberitahuan jika ada *event* di *item* tersebut. Berikut merupakan deskripsi *baloon* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Deskripsi *Balloon*

NO.	JENIS <i>BALLOON</i>	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.		Tanda Seru	Untuk pemberitahuan jika terdapat <i>event</i> atau informasi penting.
2.		Tanda Tanya	Untuk pemberitahuan jika terdapat misi utama di <i>item</i> tersebut.

4.1.2 Implementasi Karakter

1. Deskripsi Karakter Utama

Karakter utama dalam *game* ini bernama Muhammad Budi Sulaiman atau bisa juga disebut Budi. Budi adalah seorang pemuda yang mempunyai semangat dan keinginan belajar yang tinggi, dengan semangat yang dia miliki, Budi bertekad melanjutkan pendidikannya dan menjadi seorang mahasiswa. Gambar karakter berasal dari *database* RPG MAKER VX Ace yang telah disediakan dari sana. Berikut adalah gambar dari karakter budi, seperti terlihat pada Gambar 4.16



Gambar 4. 16 Karakter Budi

2. Deskripsi Karakter Pendukung

Terdapat beberapa karakter pendukung dari *game* ini, diantaranya adalah:

a. Bapak Budi

Bapak Budi berperan sebagai orang tua dari karakter utama. Gambar bapak Budi diambil dari *database* RPG MAKER VX Ace. Berikut adalah gambar dari karakter Bapak Budi, seperti terlihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Bapak Budi

b. Ibu Budi

Ibu Budi berperan sebagai orang tua dari karakter utama. Gambar ibu Budi diambil dari *database* RPG MAKER VX Ace. Berikut adalah gambar dari karakter Ibu Budi, seperti terlihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Ibu Budi

4.1.3 Implementasi Pembelajaran

1. Doa Niat Puasa Sunnah dan Doa Buka Puasa Sunnah

Pada hari Kamis terdapat ibadah puasa sunnah, dimana *player* diberi kebebasan untuk melakukan puasa sunnah atau tidak melakukannya. Jika *player* melakukan ibadah puasa sunnah maka akan muncul dialog doa niat puasa sunnah seperti yang terlihat pada Gambar 4.19. Kemudian pada saat waktunya berbuka akan muncul dialog doa buka puasa sunnah seperti terlihat pada Gambar 4.20.

Terdapat beberapa do'a lainnya yang di tampilkan dalam *game* edukasi Budi Sang Perantau yang dapat dilihat di lampiran A.



Gambar 4. 19 Doa Niat Puasa Sunnah



Gambar 4. 20 Doa Buka Puasa Sunnah

Setelah *player* berbuka puasa sunnah, *player* akan mendapatkan *achievement* berupa amal puasa sunnah yang dapat dilihat pada menu *achievement* seperti yang terlihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Amal Puasa Sunnah

2. Mengaji dan Sedekah

Ketika *player* masuk ke dalam masjid terdapat kotak amal yang berfungsi sebagai tempat sedekah dan Al-qur'an untuk mengaji. Jika *player* melakukan kegiatan sedekah dan mengaji *player* akan mendapatkan *achievement* amal sedekah dan amal mengaji, tetapi jika *player* tidak melakukan sedekah dan mengaji *player* tidak mendapatkan dosa. Gambar mengaji dan sedekah dapat dilihat pada Gambar 4.22 dan Gambar 4.23.



Gambar 4. 22 Pilihan Mengaji



Gambar 4. 23 Pilihan Sedekah

3. Sholat 5 Waktu

Ketika waktu adzan *player* dapat menuju ke masjid untuk melaksanakan ibadah sholat. Saat memasuki masjid *player* akan diberi pilihan untuk melaksanakan sholat atau tidak melaksanakan sholat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.24.

Jika *player* memilih untuk melakukan ibadah sholat maka akan muncul dialog doa niat sholat subuh, seperti yang terlihat pada Gambar 4.25. Setelah *player* menjalankan ibadah sholat subuh, *player* akan mendapatkan *achievement* berupa amal sholat yang terlihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4. 24 Pilihan Sholat



Gambar 4. 25 Doa Niat Sholat Subuh



Gambar 4. 26 Amal Sholat

Tetapi jika *player* memilih untuk tidak melakukan ibadah sholat maka *player* akan mendapatkan *achievement* dosa tidak sholat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.27.



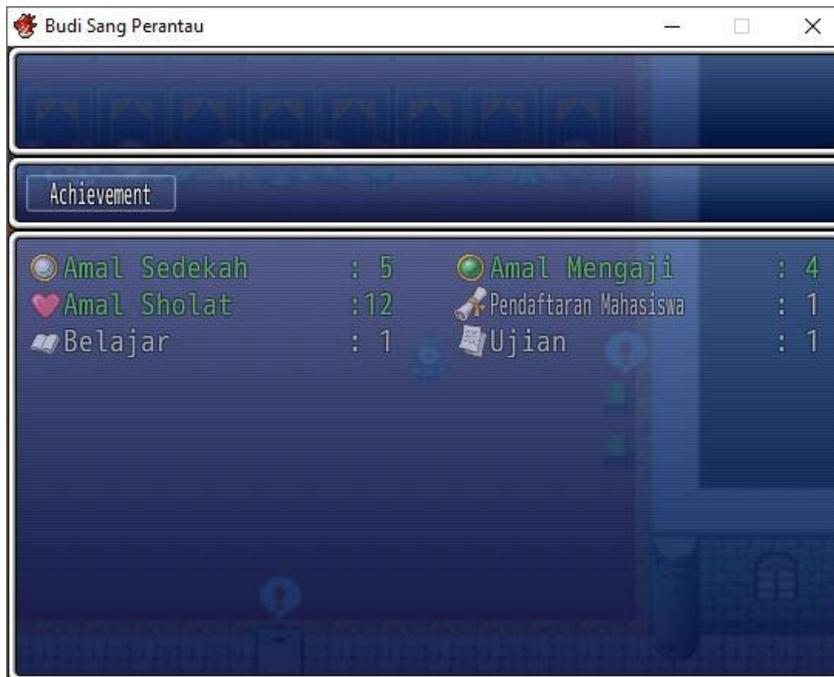
Gambar 4. 27 Dosa Tidak Sholat

7. Hasil *Achievement* Kegiatan Duniawi dan Ibadah

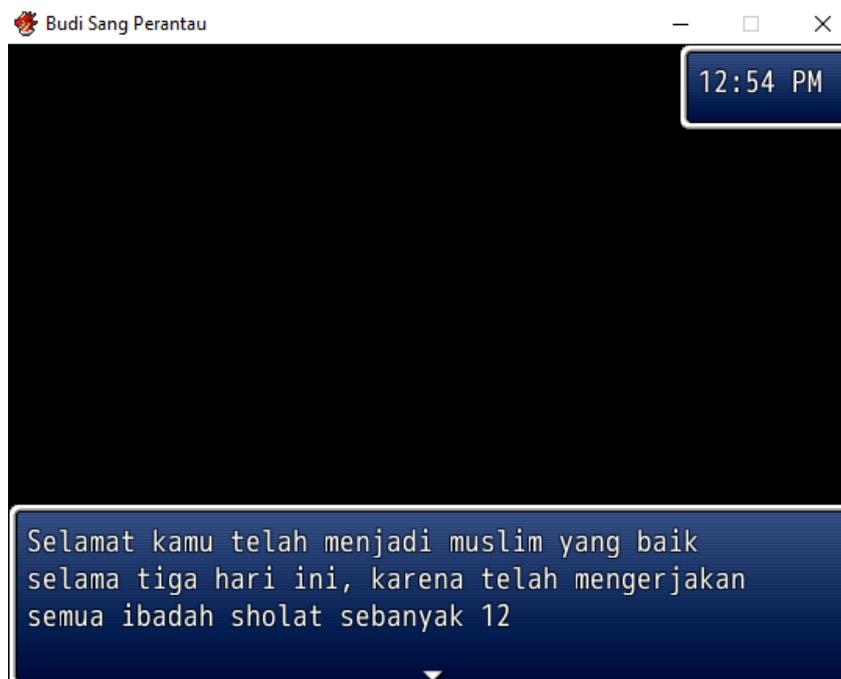
Setelah *player* menyelesaikan setiap misi utama dan misi sampingan seperti pendaftaran mahasiswa, mengikuti ujian, belajar, mengaji, sedekah, puasa, makan sahur, dan sholat. Kemudian *player* akan mendapatkan *achievement* dari setiap misi yang telah di selesaikannya, seperti yang terlihat pada Gambar 4.28.

8. Dialog Hasil *Achievement* Sholat Dan Tidak Sholat

Ketika permainan memasuki bagian akhir yaitu melihat hasil ujian, akan dimunculkan sebuah dialog hasil *achievement*. Dialog yang akan muncul berbeda-beda tergantung dari hasil perolehan *achievement* amal sholat dan dosa tidak sholat. Dari total 12 kali sholat selama 3 hari, jika *player* mengerjakan 12 kali ibadah sholat maka akan muncul dialog seperti yang terlihat pada Gambar 4.29.

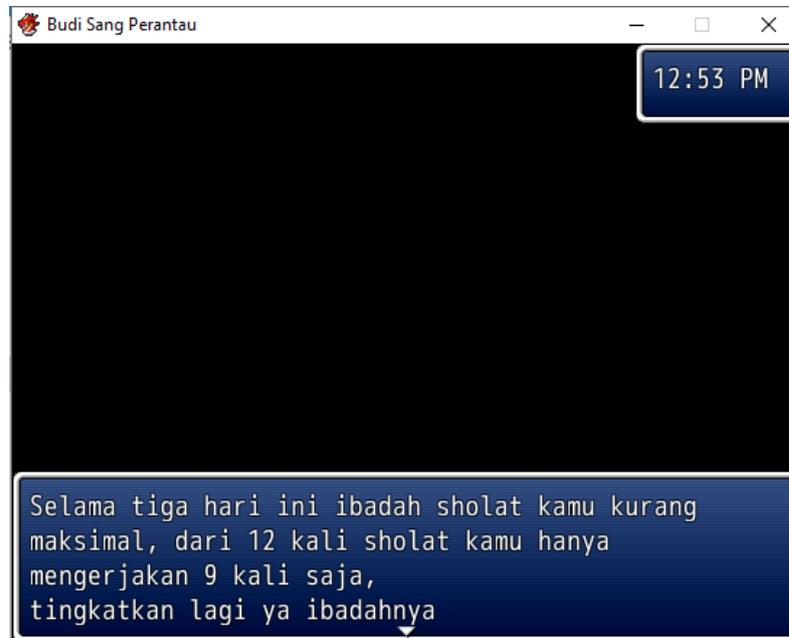


Gambar 4. 28 Hasil *Achievement*



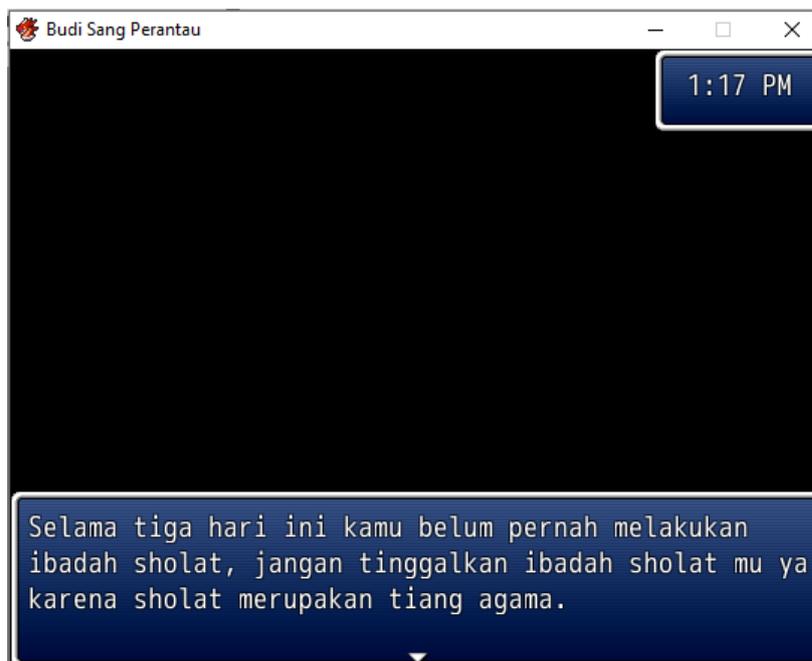
Gambar 4. 29 12 Ibadah Sholat

Jika *player* hanya mengerjakan 1-11 kali ibadah sholat maka akan muncul dialog seperti yang terlihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 30 1-11 Ibadah Sholat

Jika *player* tidak pernah melakukan ibadah sholat selama 3 hari, maka akan muncul dialog seperti yang terlihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4. 31 Tidak Pernah Sholat

4.2 Hasil Pengujian User

Selanjutnya dilakukan pengujian aplikasi oleh pengguna secara langsung. Tujuan dilakukannya pengujian *user* adalah untuk menguji bahwa *game* edukasi Budi Sang Perantau mempunyai potensi untuk mengingatkan dan mengajarkan *user* betapa pentingnya menyeimbangkan kehidupan duniawi dan kehidupan akhirat. Oleh karena target pengguna utama pada *game* edukasi ini adalah dewasa, maka penulis melakukan uji coba aplikasi terhadap dewasa pada rentang usia antara 17 sampai 20 tahun. Pengujian ini melibatkan 20 orang sebagai responden sekaligus sukarelawan. Sesuai dengan perancangannya, penulis melakukan pengujian *user* dengan metode *pre-test* dan *post-test* seperti yang terlihat pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5.

Tabel 4. 4 Soal *Pre-Test*

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	Sebutkan doa keluar masjid?	
2.	Sebutkan doa masuk masjid?	
3.	Sebutkan doa masuk rumah?	
4.	Sebutkan doa keluar rumah?	
5.	Sebutkan doa sebelum tidur?	
6.	Sebutkan doa bangun tidur?	
7.	Sebutkan doa niat puasa sunnah?	
8.	Sebutkan doa buka puasa sunnah?	
9.	Kegiatan sehari – harimu apa saja?	

Tabel 4. 5 Soal *Post-Test*

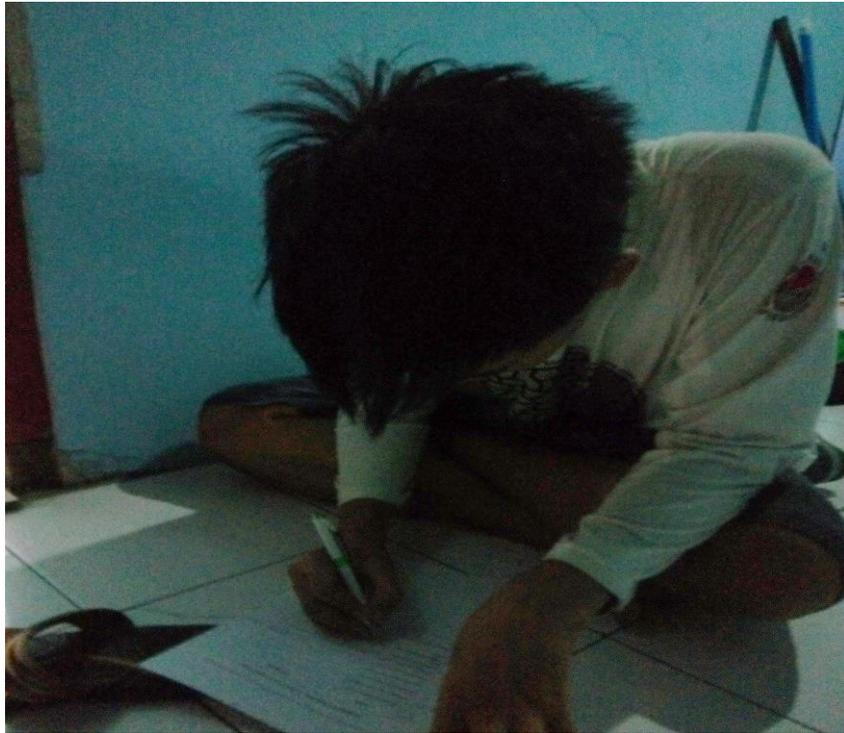
NO.	SOAL	JAWABAN
1.	Sebutkan doa keluar masjid?	
2.	Sebutkan doa masuk masjid?	
3.	Sebutkan doa masuk rumah?	
4.	Sebutkan doa keluar rumah?	
5.	Sebutkan doa sebelum tidur?	
6.	Sebutkan doa bangun tidur?	
7.	Sebutkan doa niat puasa sunnah?	
8.	Sebutkan doa buka puasa sunnah?	
9.	Kegiatan sehari – harimu apa saja?	
10.	Apa kekurangan <i>game</i> ini?	

Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kesadaran diri *user* mengenai kegiatan ibadah saat sebelum dan sesudah memainkan *game* edukasi Budi Sang Perantau.

Pada soal *pre-test* dan *post-test* terdapat 1 pertanyaan untuk melihat apakah ada perubahan jawaban tentang kegiatan sehari-hari *user*.

4.2.1 Hasil Tes Doa

Beberapa dokumentasi saat pengujian *user* dapat dilihat pada Gambar 4.32, Gambar 4.33, dan pada bagian Lampiran B.



Gambar 4. 32 *Seorang user sedang mengerjakan soal pre-test*



Gambar 4. 33 *User sedang bermain game edukasi Budi Sang Perantau*

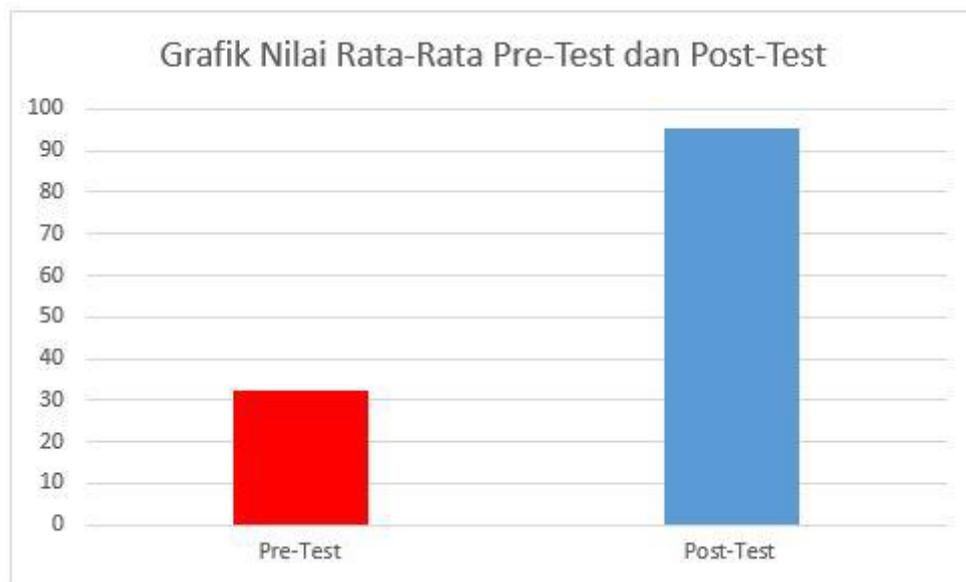
Pengujian melibatkan 20 orang responden yang memainkan game edukasi Budi Sang Perantau sebanyak 2 kali. Setelah pengujian *user* dilakukan, penulis mendapatkan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pre & Post No.	Pre. Score	Post. Score
1	31.25	100
2	43.75	100
3	37.50	75
4	43.75	100
5	43.75	100
6	12.5	100
7	50	75
8	12.5	100
9	43.75	100
10	25	100
11	37.5	100
12	56.25	100
13	12.5	87.5
14	37.5	100
15	31.25	100
16	25	100
17	6.25	87.5
18	18.75	100
19	25	87.5
20	50	100
Rata-Rata	32,1875	95,6250

Dari Tabel 4.6 tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pengetahuan remaja tentang kegiatan ibadah cenderung meningkat setelah bermain *game* edukasi Budi Sang Perantau.

Grafik mengenai peningkatan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Gambar 4.34.



Gambar 4. 34 Grafik Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Selain menggunakan tabel dan grafik, penulis juga melakukan pengolahan data dengan metode Paired-Samples T-Test menggunakan *tool* SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*). Uji Paired-Samples T-Test digunakan sebagai uji komparatif terhadap dua variabel atau sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda.

Setelah penulis melakukan pengolahan terhadap data nilai *pre-test* dan *post-test* melalui metode Paired-Samples T-Test menggunakan SPSS dengan tingkat kepercayaan (*confidence interval*) sebesar 95%, maka didapatkan tampilan *output* seperti terlihat pada Gambar 4.35.

```
T-TEST PAIRS=PreTest WITH PostTest (PAIRED)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

→ **T-Test**

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	32,1875	20	14,52015	3,24680
	PostTest	95,6250	20	8,38525	1,87500

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreTest & PostTest	20	,035	,882

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreTest - PostTest	-63,43750	16,50795	3,69129	-71,16346	-55,71154	-17,186	19	,000

Gambar 4. 35 Hasil *Output* Uji T-Test Menggunakan SPSS

Interpretasi hasil *output*:

1. Bagian pertama (*Paired Samples Statistics*) menunjukkan ringkasan statistik. Terlihat bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah sebesar 32,1875 dan rata-rata nilai *post-test* adalah sebesar 95,6250 yang artinya mengalami peningkatan sebesar 63,4375 poin. Standar deviasi menunjukkan variasi data pada setiap variabel. Dari hasil *output* tersebut dapat dilihat bahwa standar deviasi nilai *pre-test* sebesar 14,52015 dan standar deviasi nilai *post-test* sebesar 8,38525 dan N menunjukkan banyaknya data, yaitu 20 data.
2. Bagian kedua (*Paired Samples Correlations*), menunjukkan hasil korelasi antara kedua variabel menghasilkan angka ,035 dengan nilai signifikan ,882. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara data nilai *pre-test* dan *post-test* adalah erat dan benar-benar berhubungan secara nyata.
3. Bagian ketiga (*Paired Samples Test*) diinterpretasikan sebagai berikut:
 - a. Hipotesis

H₀ : Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sama atau tidak berbeda secara nyata.

H₁ : Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* adalah tidak sama atau berbeda secara nyata.

b. Tingkat kepercayaan

Pada tingkat kepercayaan 95%, maka nilai alpha nya adalah 5% atau 0,05.

Maka: $\alpha = 0,05$

c. Daerah kritis

Untuk menentukan keputusan, dapat digunakan metode perbandingan antara nilai signifikansi dengan nilai alpha. Ketentuannya sebagai berikut:

Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka gagal tolak H_0 (terima H_0)

Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka tolak H_0 (terima H_1)

d. Keputusan

Karena nilai signifikansi yang muncul pada SPSS adalah 0,000 maka: $0,000 < 0,05$ (tolak H_0 , terima H_1)

e. Kesimpulan

Berdasarkan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95%, terdapat hubungan yang signifikan atau ada perbedaan secara nyata antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil dari *Post-test, Game* edukasi “Budi Sang Perantau” mampu meningkatkan pengetahuan *user* mengenai doa-doa Islam.

4.2.2 Hasil Pengaruh Game Terhadap Jawaban User

Berdasarkan hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan kepada *user*, terdapat 12 *user* berubah jawabannya dimana yang awalnya tidak menyebut sholat kemudian menyebut sholat seperti yang terlihat pada Gambar 4.36, Gambar 4.37.

Pre. No : 64

Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan jujur.

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	Sebutkan doa keluar masjid?	tidak tahu
2.	Sebutkan doa masuk masjid?	tidak tahu
3.	Sebutkan doa masuk rumah?	bismillahirohmanirrohim
4.	Sebutkan doa keluar rumah?	bismillahirohmanirrohim
5.	Sebutkan doa sebelum tidur?	al bismika allahuma wabismika amni.
6.	Sebutkan doa bangun tidur?	alhamdulillah lilladi atawana
7.	Sebutkan doa niat puasa sunnah?	nawaitu shauma hadin cin adai fardi syahri
8.	Sebutkan doa buka puasa sunnah?	Allahumma loka sumtu ubika amantu
9.	Kegiatan sehari – harimu apa saja?	tidur, makan, bikin skripsi

Gambar 4. 36 Soal Pre-Test

Post. No : 04

Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan jujur.

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	Sebutkan doa keluar masjid?	allahuma asduka mina fadhika.
2.	Sebutkan doa masuk masjid?	allahumat tohli as wajidhama fana
3.	Sebutkan doa masuk rumah?	Lupa
4.	Sebutkan doa keluar rumah?	Lupa
5.	Sebutkan doa sebelum tidur?	bismika allahuma wa mutu
6.	Sebutkan doa bangun tidur?	inshahu lillah hi la zi ahya ba da ma amta na
7.	Sebutkan doa niat puasa sunnah?	inawaitu souma yomai kha masi si
8.	Sebutkan doa buka puasa sunnah?	allahuma laka sumtu wa ala rizdika affortu
9.	Kegiatan sehari – harimu apa saja?	makan, tidur, dota, kerjain skripsi, sholat
10.	Apa kekurangan game ini?	ga 3D, banyak bug, kurang fitur, waktu terlalu cepat

Gambar 4. 37 Soal *Post-Test*

Pada soal *pre-test* nomor 9 *user* memberikan jawaban yang tidak terkait tentang hal ibadah, tetapi ketika *user* selesai bermain *game* Budi Sang Perantau kemudian dilanjutkan dengan menjawab soal *post-test*, hasil yang di berikan berbeda ketika menjawab soal *post-test* nomor 9, *user* memberikan jawaban yang berkaitan tentang ibadah.

Kemudian terdapat 6 *user* yang dari awal mengerjakan *pre-test* dan *post-test* telah menyebut kegiatan ibadah dan 2 *user* tidak terdapat jawaban tentang kegiatan ibadah yang dapat dilihat pada bagian Lampiran C.

4.3 Pembahasan

Setelah pengujian aplikasi dan pengujian *user* dilakukan, dapat dilihat bahwa aplikasi *game* edukasi Budi Sang Perantau dapat meningkatkan pengetahuan *user* khususnya dalam doa-doa Islam. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data yang penulis lakukan terhadap nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil pengolahan data menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan dan perbedaan yang nyata antara nilai tes sebelum memainkan *game* dan sesudah memainkan *game*.

Kemudian terdapat 12 partisipan yang awalnya dalam menjawab pertanyaan nomor 9 tidak menyebutkan kegiatan ibadah kemudian setelah bermain *game* edukasi Budi Sang Perantau menunjukkan ada unsur ibadah, hal ini dapat diasumsikan bahwa *game* tersebut berpengaruh terhadap jawaban setelah bermain *game* edukasi Budi Sang Perantau. Tetapi perlu penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih jelas.

Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai, yaitu meningkatkan pengetahuan dan ada potensi kesadaran diri *user* mengenai kegiatan ibadah yang masih inkonklusif. Setelah tujuan penelitian tercapai, diharapkan manfaat penelitian juga tercapai yaitu agar *user* selalu mengingat kewajibannya sebagai seorang muslim dan juga agar dapat memaksimalkan waktu dalam bekerja dan beribadah.

Penelitian ini juga masih bisa dikembangkan di kemudian hari, mengingat *game* yang telah dibangun ini masih memiliki konten yang terbatas. Misi sampingan yang masih sedikit dapat dikembangkan lebih lanjut, dari yang awalnya hanya beribadah saja dapat ditambah lagi dengan misi lain, seperti sholat sunnah, menolong orang, dan lain-lain.