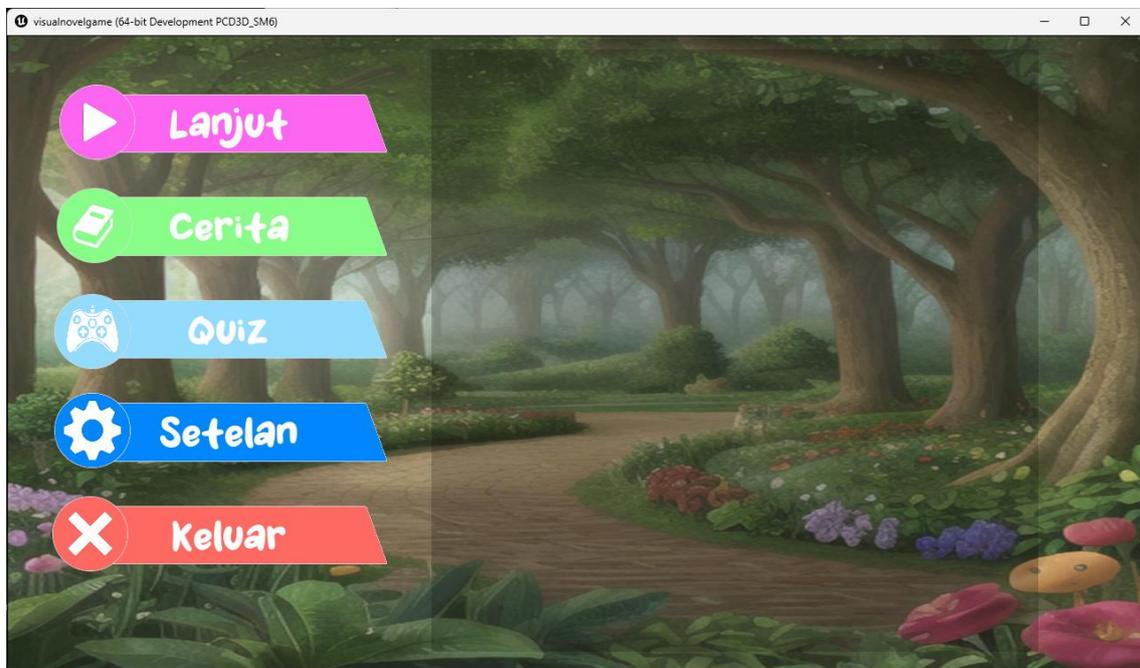


5.PENGUJIAN GAME

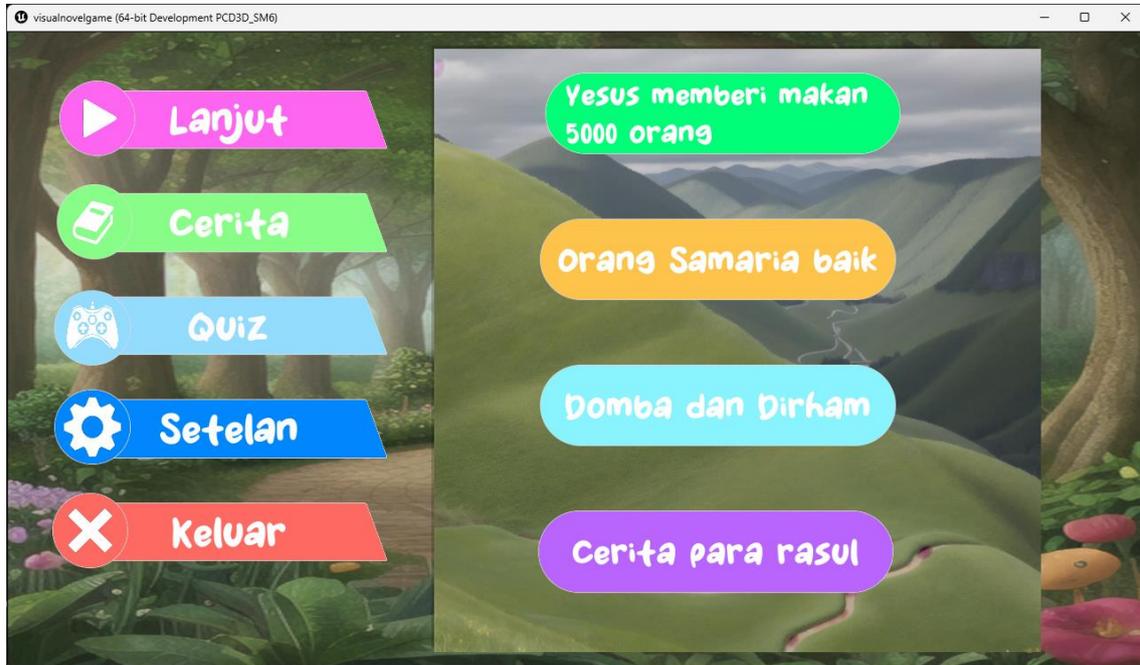
5.1 Hasil Cerita

Pada gambar 5.1 adalah menu pertama yang akan dilihat pemain dengan mempunyai 5 tombol yaitu lanjut, cerita, quiz, setelan, dan keluar. Lanjut adalah tombol untuk melanjutkan cerita disimpan sebelumnya, cerita untuk menunjukkan 4 cerita yang dimainkan, quiz untuk menunjukkan 4 cerita yang akan menunjukkan 6 quiz atau minigame berdasarkan cerita yang dipilih, setelan untuk mengubah suara, resolusi, fullscreen, ukuran teks, dan kecepatan teks di cerita



gambar 5.1 main menu

Pada gambar 5.2 adalah saat di gambar 5.1 di pencet tombol cerita yang menunjukkan 4 tombol yang menunjukkan 4 cerita yang bisa dimainkan dengan yesus memberi makan 5000 orang mempunyai 6 gambar, orang samaria yang baik mempunyai 11 gambar, cerita para rasul 8 mempunyai 8 gambar, dan cerita domba dan dirham mempunyai 10 gambar



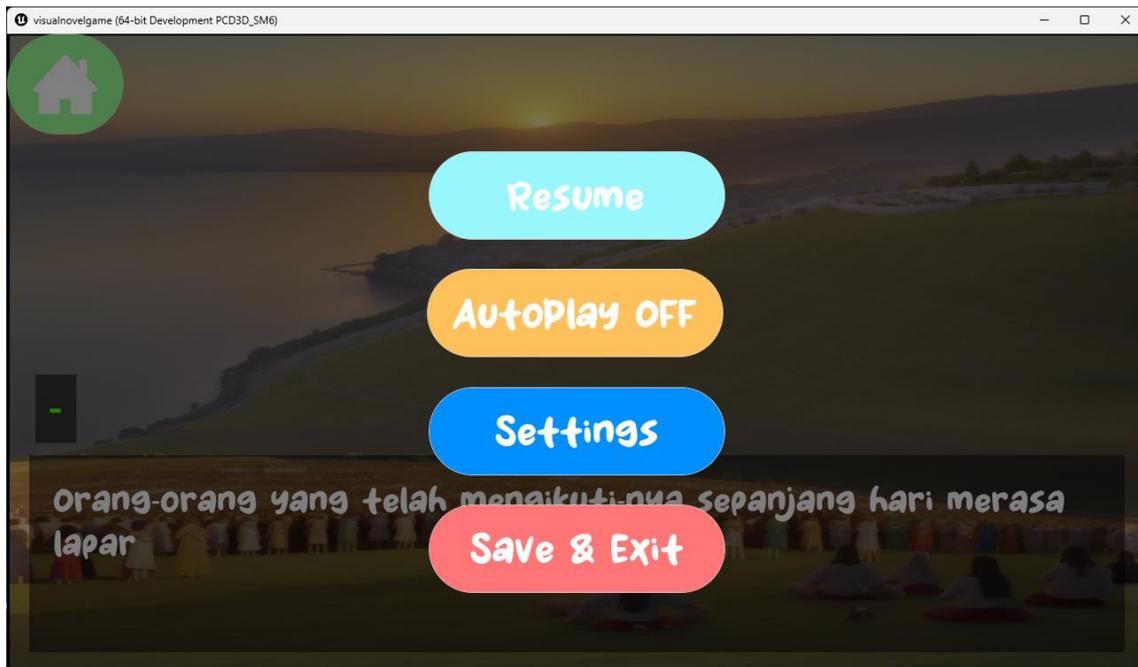
gambar 5.2 main menu cerita

Pada gambar 5.3 adalah contoh kerja dialog cerita yang memprint teks di bawah dengan huruf satu persatu berdasarkan setelan kecepatan teks dan ukuran teks dalam setelan. tombol diatas kiri adalah tombol untuk membuka pause menu atau jika klik apapun selain tombol pause maka akan melanjutkan cerita



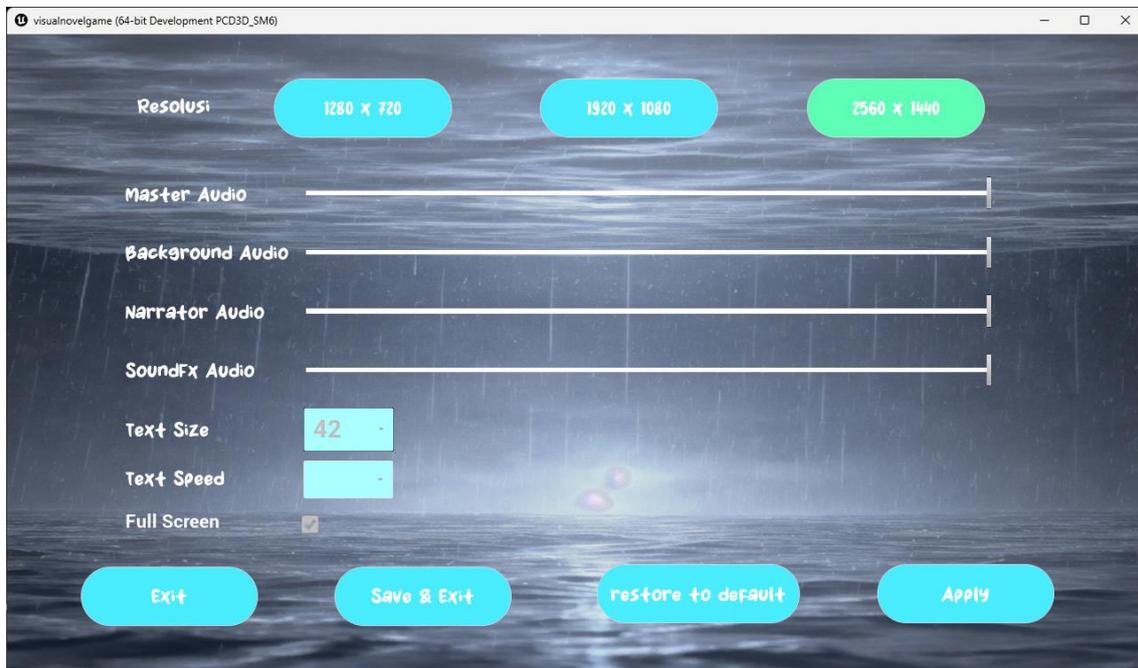
gambar 5.3 dialog cerita

Pada gambar 5.4 adalah pause menu yang dibuka saat memencet tombol pause menu di gambar 5.3. di menu pemain bisa resume untuk Kembali ke menu dialog cerita, autoplay untuk menghidupkan atau mematikan auto play Dimana jika hidup akan otomatis melanjutkan cerita tanpa harus di klik saat selesai bicara voiceline karakter, settings untuk membuka menu setelan dan save dan exit supaya cerita disimpan dan bisa dilanjutkan melalui tombol lanjut di gambar 5.1



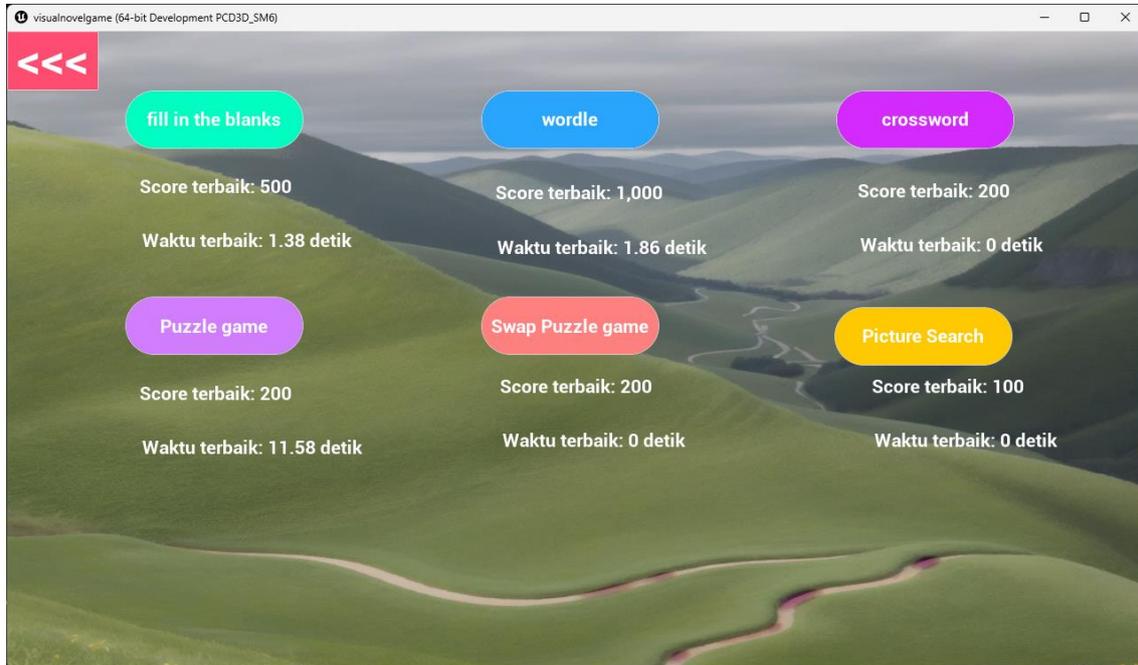
gambar 5.4 pause menu

Pada gambar 5.5 adalah menu setelan Dimana pemain bisa mengubah resolusi, audio, ukuran teks, kecepatan teks, dan fullscreen atau tidak. Saat di apply, semua perubahan akan menjadi permanen dan jika di pencet restore to default akan mengubah setelan seperti pertama kali di setel



gambar 5.5 menu setelan

Pada gambar 5.6 adalah pilihan quiz atau minigame yang bisa dimainkan dalam total ada 6 macam yaitu pilihan ganda, wordle, crossword, jigsaw, swap picture puzzle, dan picture search setiap cerita ada 6 macam ini dan pilihan ganda, wordle dan crossword mempunyai 5 soal dengan yang lainnya hanya punya 1 soal



gambar 5.6 quiz pilih

5.2 quiz

Pada gambar 5.7 adalah quiz pilihan ganda yang dibuka melalui gambar 5.5 dimana pemain akan pilih salah satu jawaban dan akan termasuk ke kotak jawaban, pemain bisa ganti jawaban dengan memilih jawaban lain atau memencet tombol x di atas kiri jawaban, saat mau check jika jawaban benar, akan di pencet tombol check jawaban di bawah kanan, jika jawaban benar maka akan lanjut ke soal berikutnya, jika soal tidak ada lanjutan maka akan otomatis menunjuka score screen



gambar 5.7 quiz pilihan ganda

Pada gambar 5.8 adalah quiz wordle Dimana pemain bisa memasukan jawaban 1 huruf di setiap kotak slot yang ada saat di check jawaban melalui tombol check jawaban, maka setiap kotak akan berubah warna dengan warna hijau adalah benar dan merah adalah salah seperti di gambar 5.9

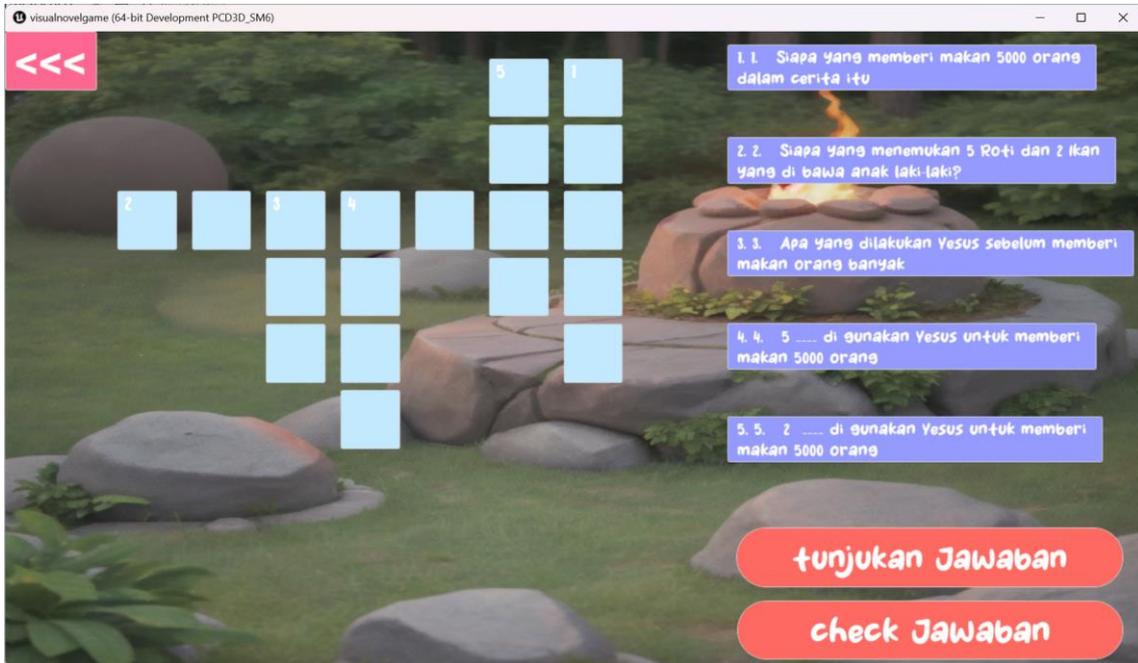


gambar 5.8 quiz wordle



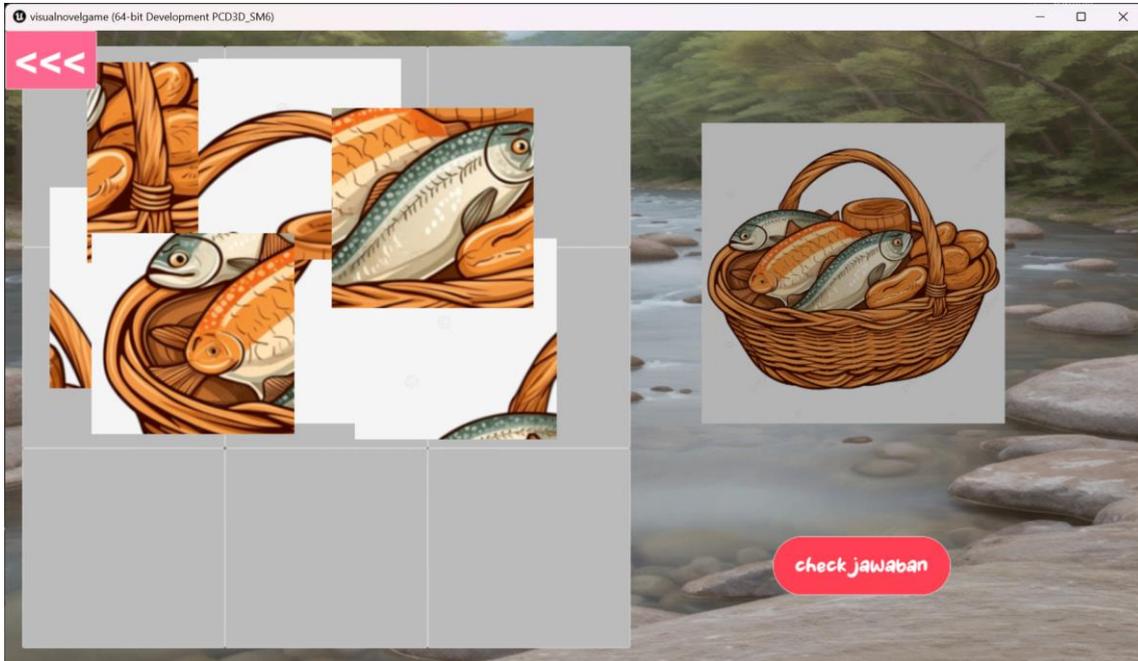
gambar 5.9 quiz wordle check jawaban

Pada gambar 5.10 adalah quiz crossword Dimana ada kotak yaitu slot jawaban yang harus diisi dengan 1 huruf, quiz ini mirip dengan wordle Dimana jika benar akan menjadi hijau dan merah jika salah seperti di gambar 5.8 tetapi semua jawaban bisa melintas yang membuat menjawabnya bisa lebih mudah jika tau jawaban yang lain

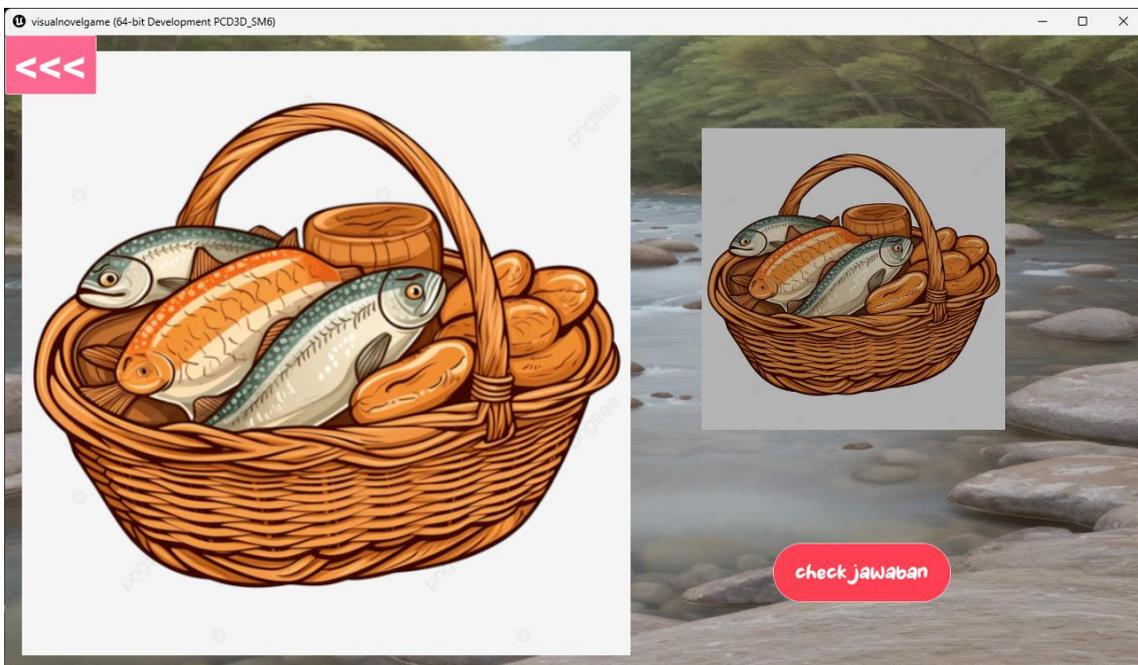


gambar 5.10 quiz crossword

Pada gambar 5.11 adalah minigame jigsaw puzzle Dimana pemain harus tahan klik *puzzle piece* ke slot tertentu Dimana jika di check jawaban dengan tombol check jawaban akan menentukan jika semua potongan dalam slot yang benar seperti di gambar 5.12

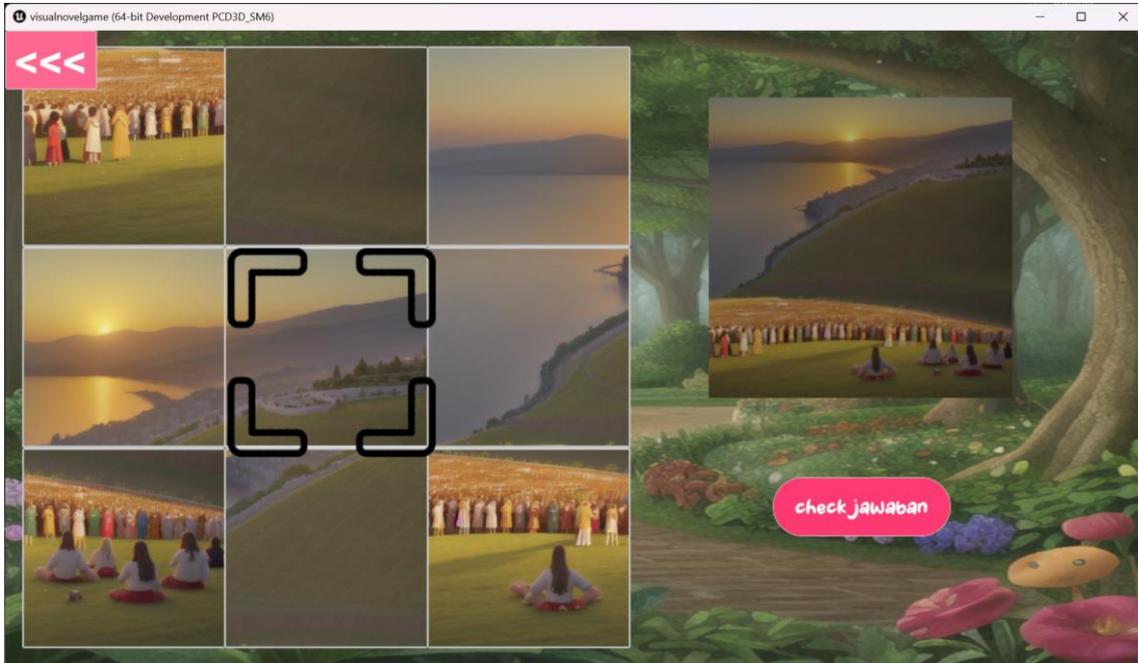


gambar 5.11 minigame jigsaw



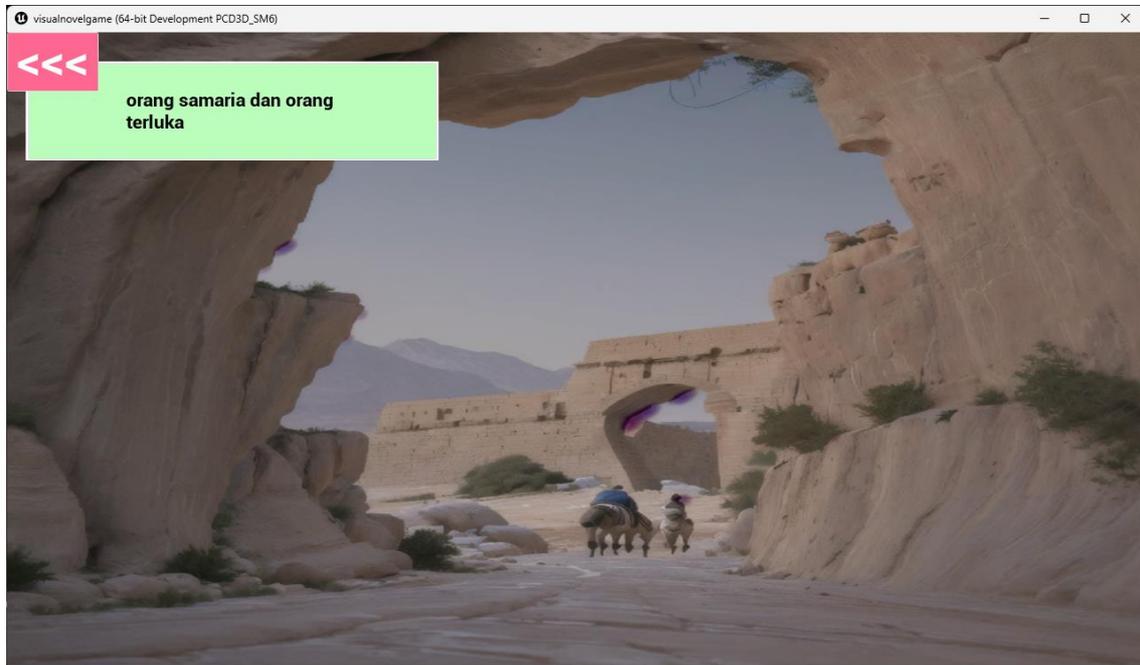
gambar 5.12 minigame jigsaw selesai

Pada gambar 5.13 adalah minigame picture swap Dimana pemain harus klik 2 potongan gambar berbeda untuk mengubah posisi kedua potongan gambar tersebut hingga benar seperti gambar di atas check jawaban



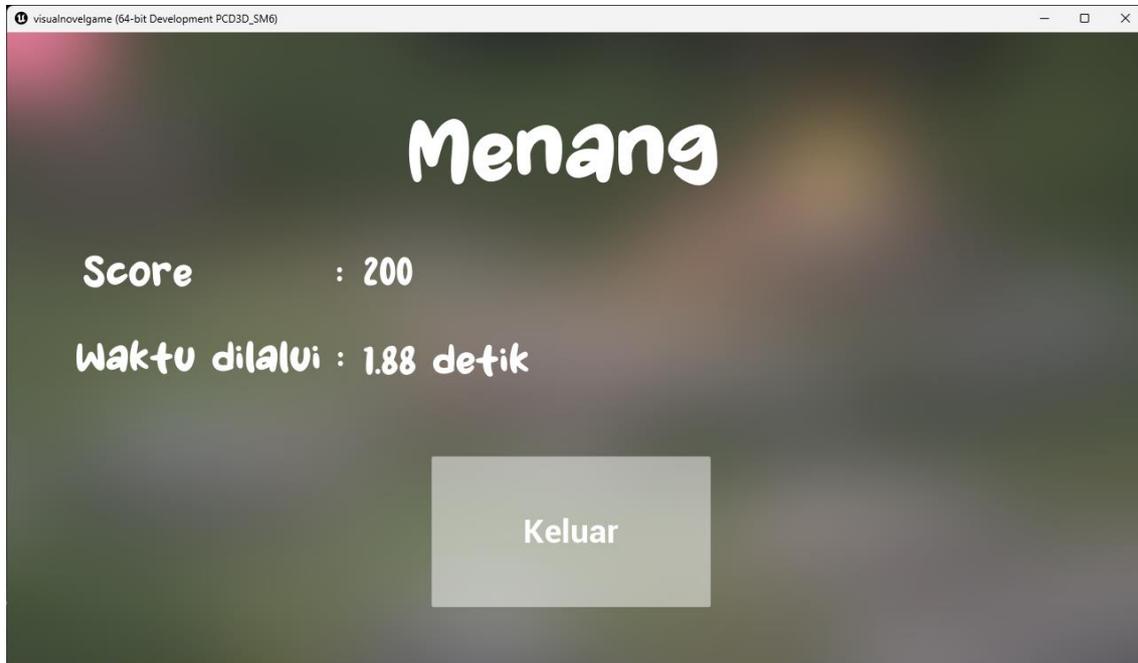
gambar 5.13 minigame picture swap

Pada gambar 5.14 adalah minigame picture search Dimana pemain saat klik Dimana pun dalam screen akan menunjukkan lingkaran yang bewarna biru jika jauh dan merah jika dekat, jika klik ada dalam posisi yang benar, maka akan lansung selesai game ke score screen



gambar 5.14 minigame picture search

Pada gambar 5.15 adalah score screen yang dilihat saat menyelesaikan quiz atau minigame. Dimana jika score tersebut lebih bagus dari sebelumnya maka akan diupdate score pada gambar 5.5



gambar 5.15 score screen

5.3 Hasil Survei dan Wawancara

survei dan wawancara dilaksanakan oleh guru sekolah minggu kepada anak sekolah minggu di gereja Tabernakel Alpha dan Omega Sampit dengan nama sekolah minggunya adalah sekolah minggu Hosana, survei dan wawancara dilakukan kepada 2 kelompok anak-anak yang mengikuti sekolah minggu dengan 1 di ajar seperti biasa dan 1 diajar seperti biasa dan ditambahkan game yang dibuat dalam laporan ini sebagai alat bantu.

Hasil yang didapatkan oleh penulis sayangnya terbatas karena kekurangan waktu dan gereja yang mau mengikuti tes ini tidak banyak di temukan penulis jadi hasil yang di dapatkan hanya untuk 4 minggu di satu gereja dengan 2 minggu untuk tes survei anak tanpa menggunakan game, dan 2 minggu survei anak menggunakan game

5.4 Hasil Hipotesis

parameter yang akan diuji:

Nilai tes survey anak di ajar menggunakan game > nilai tes survey anak di ajar seperti biasa

Hipotesis nol (H0):

H0 = rata-rata nilai di ajar menggunakan game < rata-rata nilai di ajar seperti biasa

Hipotesis alternatif (H1)

H1 = rata-rata nilai di ajar menggunakan game > rata-rata nilai di ajar seperti biasa

Nilai α adalah 0,05.

Menggunakan uji-t (t-test) untuk sampel independen.

daerah penolakan berada di ekor kanan distribusi t

Hitung statistik uji:

kelompok memakai game:

rata-rata = 76.36

deviasi = 29.88

jumlah anak = 11

kelompok tidak memakai game:

rata-rata = 56.38

standard deviation = 40.09

jumlah anak = 31

$\alpha = 0.05$

nilai t-statistik adalah sekitar 1.732

nilai kritis= $11+31-2=40$

dari tabel distribusi t atau menggunakan perangkat lunak statistik

$p=0.045$

critical t-value = 1.684.

Karena menggunakan uji satu arah dengan hipotesis alternatif bahwa rata-rata nilai diajar menggunakan game lebih besar daripada rata-rata nilai diajar seperti biasa, akan dilihat ke ekor kanan distribusi t. Nilai t-statistik (1.732) berada di ekor kanan distribusi t karena lebih besar dari critical t-value yaitu 1.684, dan karena p-value (0.045) lebih kecil dari tingkat signifikansi (0.05), ini berarti H_0 di tolak dan H_1 didukung.