

BAB III

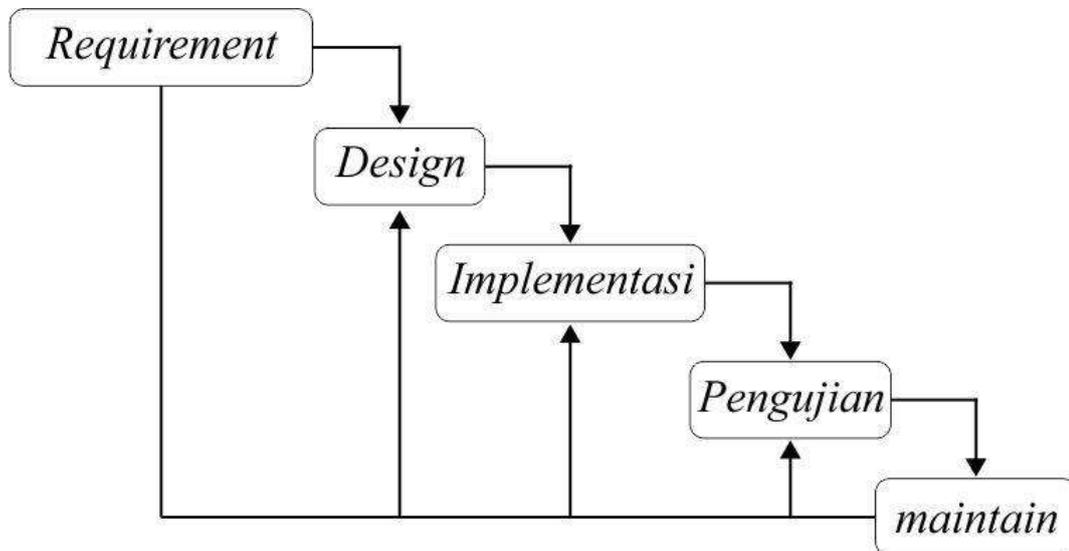
PEMBAHASAN

A. Perancangan

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi belajar menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* atau air terjun merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Rossa dan Shalaludin, 2014: 28).

Persiapan penelitian terdiri dari studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan dengan mencari dan mempelajari jurnal, buku, maupun artikel yang terkait dengan penelitian. Sedangkan studi lapangan dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi dari sekolah tempat uji coba tentang metode dan media yang digunakan untuk belajar membaca serta memperoleh data-data siswa.



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

a. Requirement

Kebutuhan aplikasi yang didefinisikan ini mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

b. Design

Pembuatan *design* dimulai dengan pembuatan *background*, animasi, huruf dan tombol menu-menu aplikasi. *Background* dibuat sama dan berbeda di beberapa bagian aplikasi. Animasi untuk berkomunikasi dengan pengguna dibuat berbeda di setiap aplikasi. Huruf dibuat berbeda di setiap bagian aplikasi karena ada berbagai modul. Setiap menu dalam aplikasi dibuat sama di setiap bagian di aplikasi.

c. Implementasi

Aplikasi ini di jalankan diperangkat *android* dibuat dengan basis *powerpoint*. Adapun pengujian dilakukan pada perangkat *android* secara langsung dengan memfokuskan pada proses kerja aplikasi antara visual dengan sound yang dihasilkan. Pengujian dilakukan pada perangkat *android Samsung Galaxy A8+* dan *Realme C2 Pro* dengan spesifikasi ukuran layar 1080 x 720 *pixels*, OS *Android 9.0 (Pie)*, CPU 2,4 GHz, processor *exynos 7962* dan *mediatek 3*, GPU *Andreno 200*. Proses kerja pada aplikasi ini adalah ketika di jalankan pertama kali memberikan tampilan 4 menu utama yaitu: Belajar huruf *hijaiyah*, Doa, Sholat, dan Dongeng Islami.

d. Pengujian

1) Pengujian Aplikasi Edukasi

Uji coba aplikasi belajar *android* dilakukan untuk menguji kualitas aplikasi belajar *android* untuk belajar tentang islam sejak dini

2) Desain Pengujian

Desain pengujian aplikasi belajar yang dibuat dilakukan dalam 3 tahap, yaitu pengujian *black-box*, pengujian ahli materi dan pengujian pengguna.

- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

4) Pengujian Ahli Materi

Pengujian ahli materi ini dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada para ustad dan ustadzha di TPA (Taman Pendidikan Al Qur'an) Al Mutaqin di kampung Kedondong Kidul pada bulan Juni 2019. Sampel ahli materi adalah Ustad dan Ustadza, yang dalam hal ini mengetahui dan memahami pembelajaran di dalam TPA. Sampel ahli materi berjumlah 2 orang yaitu Ustad Achmadi dan Ustadza Widya.

5) Pengujian Pengguna

Pengujian pengguna dilakukan setelah adanya ahli materi. Pengujian ini dilakukan dengan observasi kepada Anak didik TPA Al Mutaqin untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran Islam Sejak Dini terhadap kemampuan membaca huruf *hijaiya*. Sampel yang digunakan berjumlah 5 murid didik yang berusia 5-6 tahun. Pada pengujian ini, *observer* mengamati murid didik dalam memahami dan membaca huruf *hijaiya*. Satu per satu murid didik diminta untuk membaca huruf *hijaiya* yang tertulis pada selembar kertas. Kertas tersebut memuat 30 huruf *hijaiya* yang dipilih secara acak dari aplikasi Aku Anak Muslim yang kami buat. Dari hasil observasi tersebut akan didapatkan jumlah murid didik yang sebelumnya tidak bisa membaca huruf *hijaiya* dan dapat membaca huruf *hijaiya* sesudah menggunakan aplikasi belajar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan peningkatan jumlah huruf *hijaiya* yang dapat dibaca oleh masing-masing murid didik sesudah aplikasi belajar kami diimplementasikan

kepada murid. Aplikasi belajar diimplementasikan kepada murid didik selama 4 hari. Dalam proses implementasi ini, satu persatu siswa mengoperasikan aplikasi belajar yang sudah *terinstal* pada *smartphone*. Media pembelajaran ini digunakan oleh murid didik secara bergantian dengan didampingi oleh guru dan *observer*, proses ini dilakukan selama 1 jam per hari.

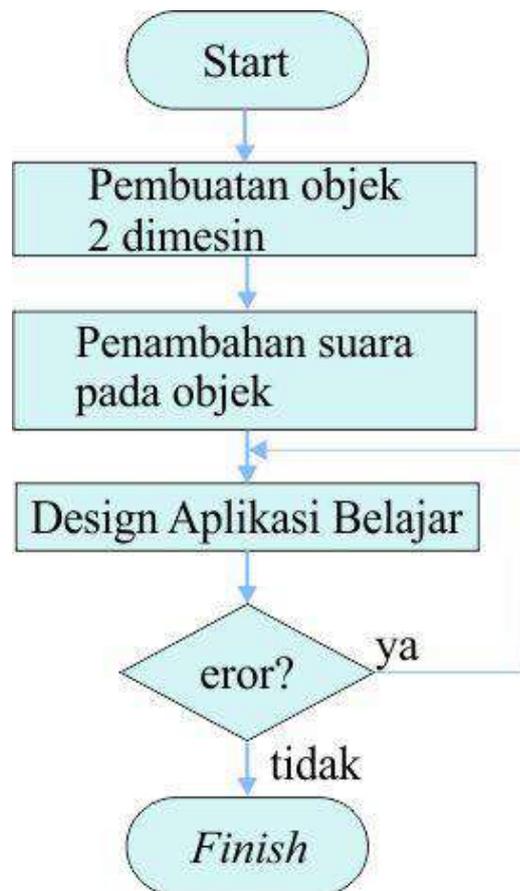
e. Maintain

Memberi edukasi tentang cara pemakaian dan juga pemeliharaan terhadap aplikasi seperti jangan menutup aplikasi dengan paksa atau unsur – unsur yang bisa membuat aplikasi tidak bisa berjalan dengan normal

2. ANALISIS

a. ANALISIS MASALAH

Analisis masalah dilakukan untuk menganalisis media untuk belajar membaca yang menerapkan metode BMTM yang sebelumnya sudah ada. Dari hasil analisis masalah didapatkan bahwa Metode BMTM diajarkan kepada anak dengan pendekatan bermain (Noviana, 2013: 5). Pada aplikasi yang sebelumnya sudah ada hanya terdapat halaman untuk belajar simbol dan bunyi suku kata saja (Puspitasari, 2015), dan tidak terdapat halaman permainan yang mengandung elemen-elemen aplikasi belajar.



Gambar 3.3 Alur Pembuatan Aplikasi Belajar

b. Analisis Hardware dan Software

Analisis *hardware* dan *software* dilakukan sebelum tahap pembuatan aplikasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi belajar.

Perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) *Windows 10 Home Single language* sebagai sistem operasi komputer
- 2) *Android Pie 9* sebagai sistem operasi perangkat *mobile*
- 3) *CorelDRAW X7* untuk membuat objek gambar
- 4) *Photoshop CC* untuk membuat objek gambar
- 5) *Adobe Premiere Pro CC 2018* untuk memotong *audio*
- 6) *Format Factory* untuk mengubah format audio menjadi *wav*

Sedangkan spesifikasi perangkat keras atau *hardware* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembeajaran adalah sebagai berikut:

- 1) *Laptop HP 14-bs 1xx*
- 2) *Processor Intel(R) Core(TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz, 1800 Mhz, 4 Core(s), 8 Logical Processor(s)*
- 3) *Ram 4 GB DDR3*
- 4) *Harddisk 1 TB*
- 5) *Keayboard, Mouse*
- 6) Perangkat *mobile* atau *smartphone*: *Samsung A8+* dan *Realme 2 Pro*

3. Desain Dan Pembuatan Aplikasi

Diagram *UML* yang digunakan antara lain *software design description use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*. *Use case diagram* pada aplikasi belajar yang akan dibuat menggambarkan interaksi antara pengguna dengan aplikasi belajar. *Use case diagram* dari aplikasi pembelajaran islam sejak dini berbasis *android* digambarkan pada gambar 3.3 diagram tersebut memiliki 1 aktor yaitu pengguna dan 12 *use case*. Aplikasi belajar *android* ini memiliki 4 menu utama, yaitu menu mulai aplikasi, petunjuk, tentang aplikasi dan keluar. *Use case diagram* menggambarkan *user* dapat membuka menu mulai aplikasi, menu petunjuk, menu tentang dan keluar.

a. Use Case

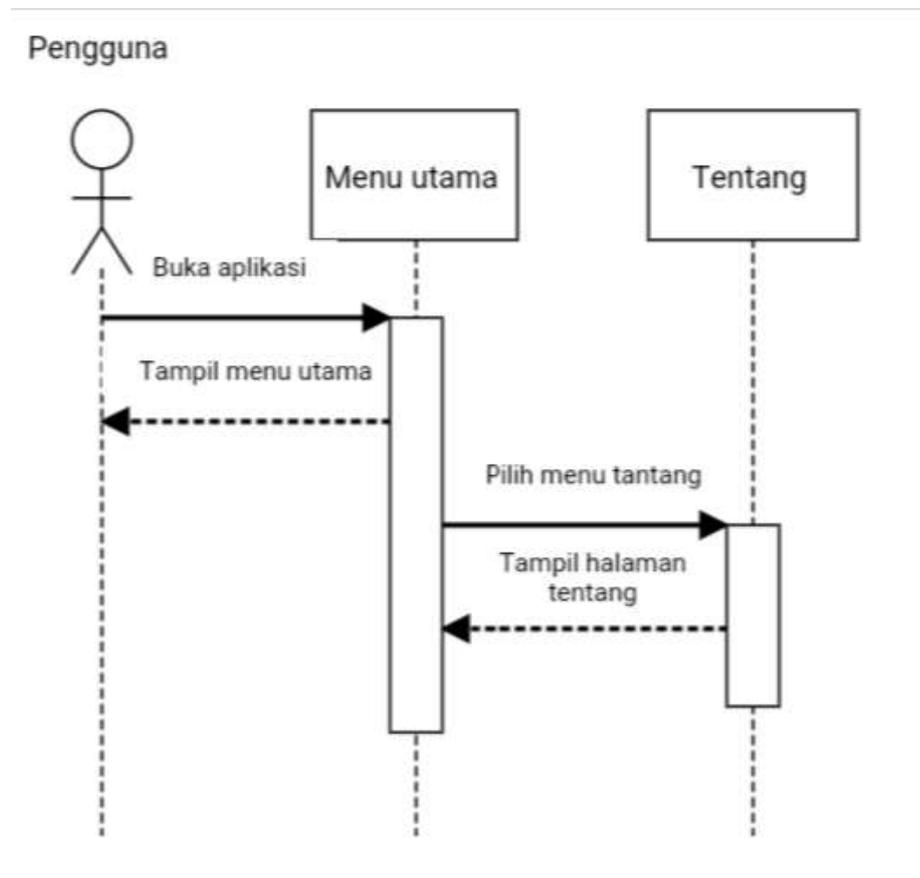
Jika pengguna membuka menu mulai aplikasi, ada pilihan modul belajar huruf *hijaiyah*, doa, sholat dan dongeng islami. Kemudian jika pengguna memilih salah satu modul maka akan ada pilihan submodul didalamnya dan pengguna bisa langsung belajar.



Gambar 3.4 Use Case Diagram

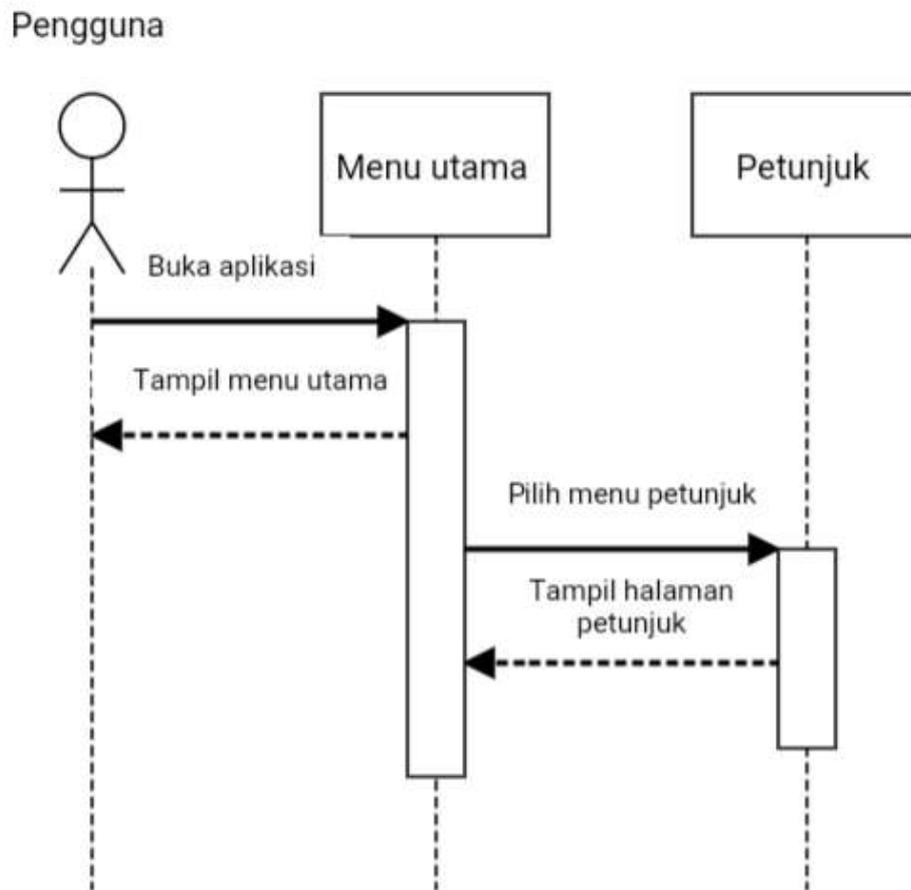
b. *Sequence Diagram Aplikasi Belajar*

Sequence diagram pada aplikasi belajar yang akan dibuat menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence* diagram dari aplikasi belajar ini terbagi kedalam tiga diagram, yaitu *sequence* diagram menu tentang, *sequence* diagram menu mulai aplikasi *sequence* diagram menu petunjuk, *sequence* diagram modul. Gambar 3.4 menggambarkan *message* yang dikirim dan diterima apabila pengguna memilih menu tentang. Pada awalnya, pengguna membuka aplikasi belajar, kemudian aplikasi tersebut menampilkan halaman menu utama. Pada halaman menu utama, pengguna memilih menu tentang, kemudian aplikasi menampilkan halaman tentang.



Gambar 3.5 *Sequance* Tentang

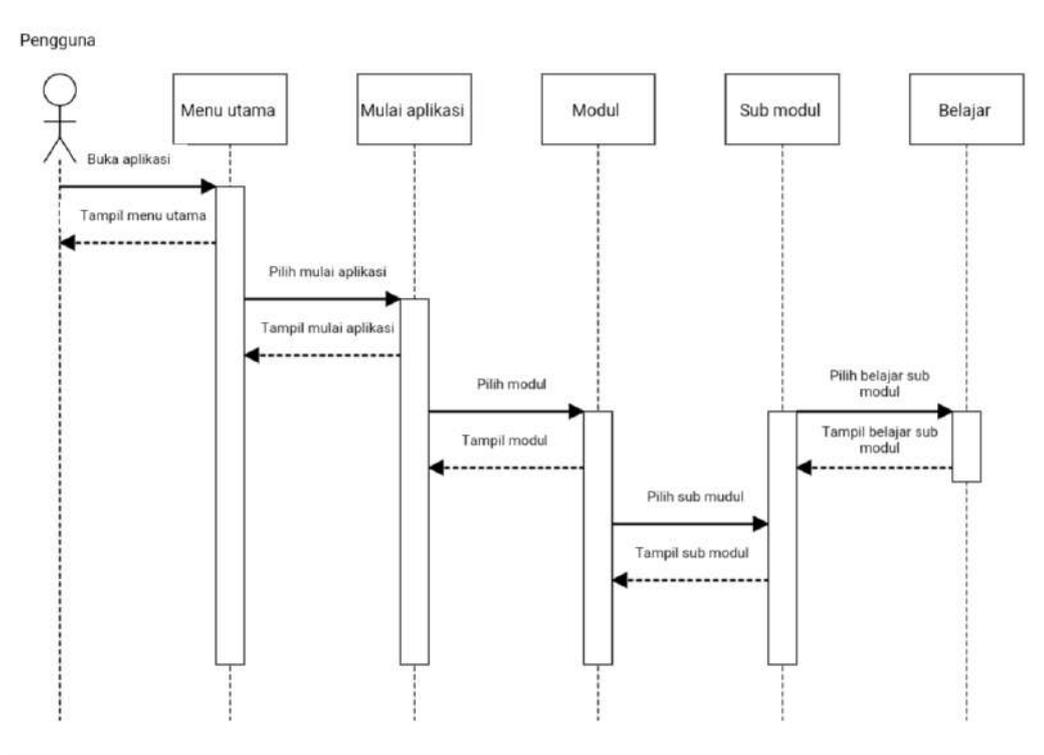
Gambar 3.5 menggambarkan *message* yang dikirim dan diterima apabila pengguna memilih menu petunjuk. Pada awalnya, pengguna membuka aplikasi belajar, kemudian aplikasi tersebut menampilkan halaman menu utama. Pada halaman menu utama, pengguna memilih menu petunjuk, kemudian aplikasi menampilkan halaman petunjuk.



Gambar 3.6 *Sequence* Petunjuk

Gambar 3.6 menggambarkan *message* yang dikirim dan diterima apabila pengguna memilih menu salah satu modul pada halaman mulai aplikasi. Pada awalnya, pengguna membuka aplikasi belajar, kemudian aplikasi tersebut menampilkan halaman menu utama. Pada halaman menu utama, pengguna memilih menu mulai aplikasi, kemudian aplikasi menampilkan halaman mulai aplikasi. Pada halaman mulai aplikasi, pengguna memilih modul, kemudian akan tampil halaman modul yang berisi submodul. Pada halaman modul yang berisi

submodul, pengguna memilih submodul, kemudian akan tampil halaman submodul yang berisi pembelajar dari submodul yang dipilih.

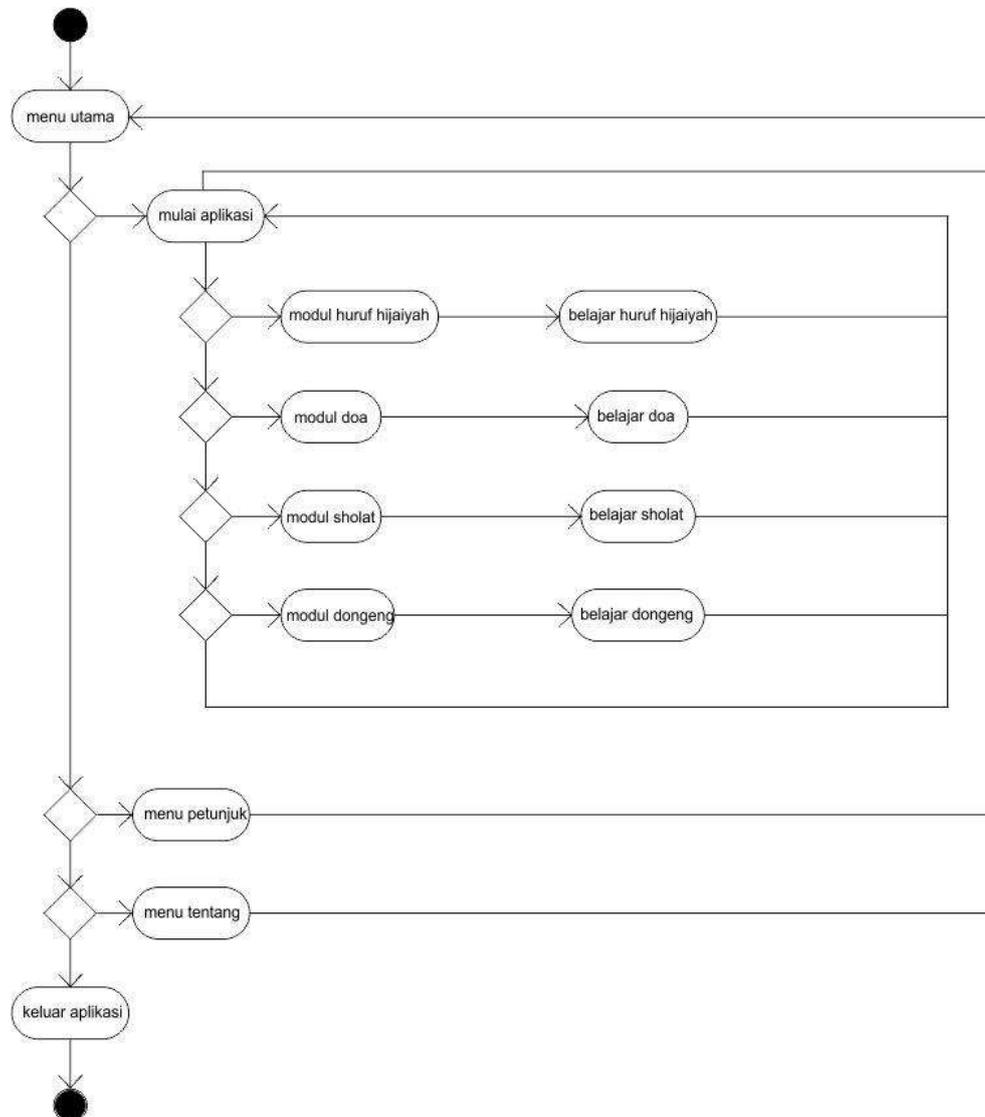


Gambar 3.7 *Squence Menu Modul*

c. *Activity Diagram Aplikasi Belajar*

Activity diagram pada aplikasi belajar yang akan dibuat menggambarkan aliran kerja dari aplikasi belajar. *Activity* diagram dari aplikasi belajar digambarkan pada gambar 3.7. Diagram tersebut menggambarkan bahwa pengguna dapat memilih menu-menu yang terdapat pada aplikasi tersebut, yaitu menu aplikasi, petunjuk, tentang dan keluar. Pada menu mulai aplikasi, pengguna dapat memilih modul yang ada, yaitu belajar huruf *hijaiyah*, doa, sholat dan dongeng islami. Pada halaman modul belajar huruf *hijaiyah* sampai dongeng

islami, pengguna dapat memilih submodul didalamnya. Apabila pengguna memilih menu keluar, maka pengguna keluar dari aplikasi belajar.



Gambar 3.8 *Activity Diagram*

d. *Design* Antarmuka

Pada subbab ini akan dijelaskan desain antarmuka, animasi, dan narasi/*audio* pada halaman yang dibuat pada aplikasi yang dibuat. Berikut ini beberapa desain antarmuka, animasi, dan narasi/*audio* yang dibuat pada gambar 3.8 menggambarkan desain antarmuka halaman awal. Halaman awal terdiri dari judul aplikasi serta tombol-tombol yaitu tombol mulai aplikasi sampai keluar.



Gambar 3.9 Rencana Layout Aplikasi

Pembuatan aplikasi belajar dimulai dari pembuatan objek-objek yang diperlukan untuk aplikasi, seperti bujur sangkar, lingkaran dan lain-lain. Objek yang dibuat dalam pengembangan aplikasi belajar berupa *android* merupakan objek grafik dua dimensi. Pembuatan objek gambar yang sederhana, seperti bujur sangkar, lingkaran dibuat pada aplikasi *powerpoint* langsung, sedangkan objek

gambar seperti gambar *background* dan gambar orang dibuat pada aplikasi *CorelDRAW X7*. Objek yang dibuat sesuai dengan desain antarmuka yang telah dibuat sebelumnya.

B. Implementasi

1. Halaman Intro



Gambar 3.10. Desain Antarmuka Halaman Awal

Gambar 3.10 menggambarkan desain antarmuka halaman awal. Halaman awal terdiri dari judul aplikasi serta satu tombol, yaitu tombol *play* untuk memulai modul pembelajaran.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman awal ini adalah suara instrumen musik lagu ketika aplikasi dibuka.

2. Halaman Belajar

Gambar 3.11 menggambarkan desain antarmuka halaman pemilihan modul pembelajaran. Halaman ini berisi *icon-icon* yang mewakili modul pembelajaran, jika *icon* tersebut dipilih maka modul pembelajaran yang dipilih akan muncul pada layar. Selain itu terdapat tombol informasi yang memuat *tutorial* singkat menggunakan aplikasi pembelajaran ini.



Gambar 3.11. Desain Antarmuka Halaman Belajar

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah bunyi “*clik*” dari masing-masing *icon* modul jika disentuh / dipilih oleh *user*.

3. Halaman Modul Belajar Huruf *Hijaiya*



Gambar 3.12. Desain Antarmuka Halaman Modul Belajar Huruf *Hijaiya*

Gambar 3.12 menggambarkan desain antarmuka halaman modul belajar huruf *hijaiya*. Halaman ini berisi 5 *icon* dan 1 tombol yang terdiri dari 4 *icon* modul pembelajaran, diantaranya Belajar Huruf *Hijaiya*, *Harokat*, *Tanwin* dan *Iqro*. Lalu juga terdapat 1 tombol *home*. Tombol *Home* ini digunakan untuk kembali pada halaman utama aplikasi.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah bunyi “klik” dari masing-masing *icon* modul dan tombol jika disentuh / dipilih oleh *user*.

4. Halaman Modul Belajar Huruf *Hijaiya*



Gambar 3.13. Desain Antarmuka Halaman Modul Huruf *Hijaiya*

Gambar 3.13 menggambarkan desain antarmuka halaman modul huruf *hijaiya*. Halaman ini berisi 30 *icon* dan 1 tombol yang terdiri dari 30 *icon* huruf *hijaiya*, diantaranya huruf *hijaiya* “*alif*” sampai “*ya*”. Lalu juga terdapat 1 tombol *home*. Tombol *Home* ini digunakan untuk kembali pada halaman utama pembelajaran huruf *hijaiya*.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara huruf *hijaiya* yang sesuai dengan *icon* huruf yang di pilih *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon home* dipilih oleh *user*.

5. Halaman Modul Belajar *Harokat*



Gambar 3.14. Desain Antarmuka Halaman Modul *Harokat*

Gambar 3.14 menggambarkan desain antarmuka halaman modul *harokat*. Halaman ini berisi 3 *icon* dan 3 tombol yang terdiri dari 3 *icon* huruf *hijaiya* yang diberi 3 jenis *harokat*, diantaranya terdapat *harokat* “a”, “i” dan “u”. Lalu juga terdapat 3 tombol, *next*, *back* dan *home*. Tombol *next* ini digunakan untuk melanjutkan huruf *hijaiya* yang *berharokat* selanjutnya sesuai urutan. Tombol *back* pada halaman ini juga berfungsi sebagai tombol kembali ke huruf *hijaiya*

berharokat sebelumnya, sedangkan tombol *home* berfungsi sebagai tombol kembali ke *menu* utama modul belajar huruf *hijaiya*.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara huruf *hijaiya berharokat* yang sesuai dengan *icon* huruf yang di pilih *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon home, next* dan *back* dipilih oleh *user*.

6. Halaman Modul Belajar *Tanwin*



Gambar 3.15. Desain Antarmuka Halaman Modul *Tanwin*

Gambar 3.15 menggambarkan desain antarmuka halaman modul *tanwin*. Halaman ini berisi 3 *icon* dan 3 tombol yang terdiri dari 3 *icon* huruf *hijaiya* yang diberi 3 jenis *tanwin*, diantaranya terdapat harokat “an”, “in” dan “un”. Lalu juga terdapat 3 tombol, *next*, *back* dan *home*. Tombol *next* ini digunakan untuk

melanjutkan huruf *hijaiya* yang *bertanwin* selanjutnya sesuai urutan. Tombol *back* pada halaman ini juga berfungsi sebagai tombol kembali ke huruf *hijaiya bertanwin* sebelumnya, sedangkan tombol *home* berfungsi sebagai tombol kembali ke *menu* utama modul belajar huruf *hijaiya*.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara huruf *hijaiya bertanwin* yang sesuai dengan *icon huruf* yang di pilih *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon home, next* dan *back* dipilih oleh *user*.

7. Halaman Modul Belajar *Iqro* 1



Gambar 3.16. Desain Antarmuka Halaman Modul *Iqro* 1

Gambar 3.16 menggambarkan desain antarmuka halaman modul *iqro* 1. Halaman ini berisi 12 *icon* dan 3 tombol yang berdiri dari 12 *icon* huruf *hijaiya*

yang terdiri dari 2 sampai 3 huruf *hijaiya* tiap *iconnya*. Lalu juga terdapat 3 tombol, *next*, *back* dan *home*. Tombol *next* ini digunakan untuk melanjutkan huruf *hijaiya* yang *bertanwin* selanjutnya sesuai urutan. Tombol *back* pada halaman ini juga berfungsi sebagai tombol kembali ke huruf *hijaiya bertanwin* sebelumnya, sedangkan tombol *home* berfungsi sebagai tombol kembali ke *menu* utama modul belajar huruf *hijaiya*.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara gabungan dari 2 sampai 3 huruf *hijaiya* yang sesuai dengan *icon* huruf yang di pilih *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon home*, *next* dan *back* dipilih oleh *user*.

8. Halaman Modul Belajar Doa Harian



Gambar 3.17 Desain Antarmuka Halaman Doa Harian

Gambar 3.17 menggambarkan desain antarmuka halaman modul doa harian. Halaman ini berisi 8 tombol yang terdiri dari 6 tombol pilihan doa. Lalu juga terdapat 2 tombol, *next* dan *home*. Tombol *next* ini digunakan untuk melanjutkan pilihan doa harian. Tombol *back* pada halaman ini juga berfungsi sebagai tombol kembali ke pilihan doa harian, sedangkan tombol *home* berfungsi sebagai tombol kembali ke menu utama.

a. Desain Narasi/Audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara doa harian sesuai dengan yang dipilih oleh *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon home* dipilih oleh *user*.

9. Halaman Doa



Gambar 3.18 Desain Antarmuka Halaman Doa

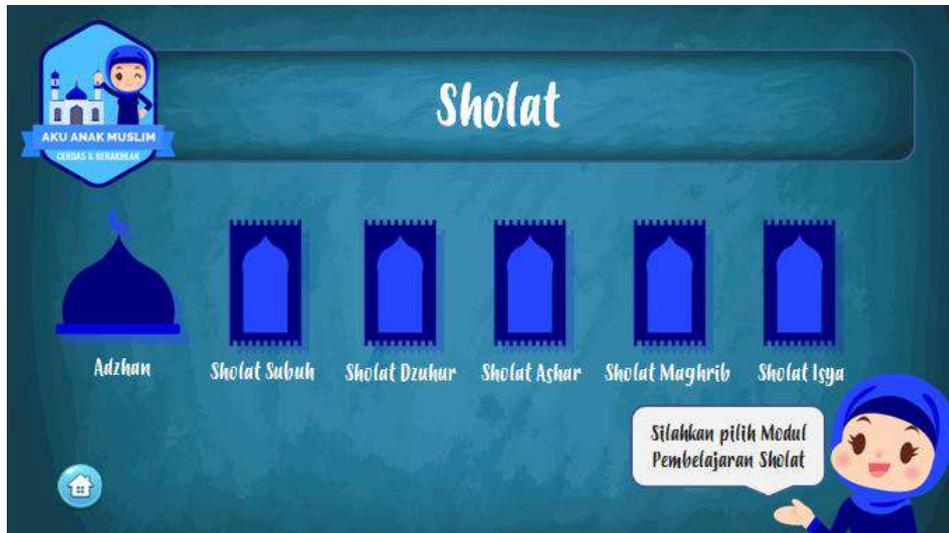
Gambar 3.18 menggambarkan desain antarmuka halaman doa harian. Halaman ini berisi 2 tombol yang terdiri dari 1 tombol untuk memutar *audio* doa. Lalu juga terdapat 1 tombol, *back*. Tombol *back* ini digunakan untuk kembali pada menu pilihan doa harian.

a. Desain narasi/*audio*

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara doa harian sesuai dengan yang dipilih oleh *user*.
- 2) Suara “klik” jika *icon back* dipilih oleh *user*.

10. Halaman Modul Belajar Sholat



Gambar 3.19 Desain Antarmuka Halaman Doa

Gambar 3.19 menggambarkan desain antarmuka halaman Modul Belajar Sholat. Halaman ini berisi 7 tombol yang terdiri dari 6 *icon* untuk memilih modul

pelajaran. Lalu juga terdapat 1 tombol *home*. Tombol *home* ini digunakan untuk kembali pada menu utama aplikasi.

a. Desain narasi/audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara “klik” jika *icon* dan tombol dipilih oleh *user*.

11. Halaman Modul Belajar Adzhan



Gambar 3.20 Desain Antarmuka Halaman Modul Belajar Adzhan

Gambar 3.20 menggambarkan desain antarmuka halaman Modul Belajar Sholat. Halaman ini berisi 3 tombol yang terdiri dari 1 tombol untuk memutar *audio* adzhan. Lalu juga terdapat 1 tombol *next* untuk melanjutkan bacaan adzhan selanjutnya. Dan terdapat 1 tombol *back*, Tombol *back* ini digunakan untuk kembali pada bacaan adzan sebelumnya.

a. Desain narasi/audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) *Audio* “Adzhan” tombol *play* dipilih oleh *user*
- 2) Suara “klik” jika tombol *next* dan *back* dipilih oleh *user*

12. Halaman Modul Belajar Sholat



Gambar 3.21 Desain Antarmuka Halaman Modul Belajar Sholat

Gambar 3.21 menggambarkan desain antarmuka halaman Modul Belajar Sholat. Halaman ini berisi 3 tombol yang terdiri dari 1 tombol untuk memutar audio bacaan Sholat, Lalu juga terdapat 1 tombol *next* untuk melanjutkan bacaan Sholat selanjutnya. Dan terdapat 1 tombol home, Tombol *home* ini digunakan untuk kembali pada menu utama modul belajar sholat.

a. Desain narasi/audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) *Audio* “Bacaan Sholat” saat tombol *play* dipilih oleh *user*
- 2) Suara “klik” jika tombol *next* dan *home* dipilih oleh *user*

13. Halaman Modul Dongeng Islami



Gambar 3.22 Desain Antarmuka Halaman Modul Dongeng Islami

Gambar 3.22 menggambarkan desain antarmuka halaman Modul Dongeng Islami. Halaman ini berisi 8 tombol yang terdiri dari 6 tombol untuk pilihan cerita dongeng, Lalu juga terdapat 1 tombol *next* untuk melanjutkan pilihan dongeng selanjutnya. Dan terdapat 1 tombol *home*, Tombol *home* ini digunakan untuk kembali pada menu utama modul aplikasi.

a. Desain narasi/audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Sura “klik” jika tombol Pilihan Cerita Dongeng, *Next* dan *Home* dipilih oleh *user*

14. Halaman Dongeng



Gambar 3.23 Desain Antarmuka Halaman Dongeng

Gambar 3.23 menggambarkan desain antarmuka halaman Modul Dongeng. Halaman ini berisi 3 tombol yang terdiri dari 1 tombol untuk memutar *audio* cerita dongeng, Lalu juga terdapat 1 tombol *next* untuk melanjutkan dongeng selanjutnya. Dan terdapat 1 tombol *home*, Tombol *home* ini digunakan untuk kembali pada pilihan dongeng islami..

a. Desain narasi/audio

Audio pada halaman ini adalah :

- 1) Suara “*Audio Dengeng*” yang dipilih jika tombol *play* dipilih oleh *user*.
- 2) Suara “*Klik*” jika tombol *next* dan *back* dipilih oleh *user*.

C. Uji Coba Aplikasi

No	Fungsi	Deskripsi	Hasil
1	Memulai aplikasi belajar	Menekan tombol <i>play</i> dan menampilkan modul pada aplikasi	Sesuai
2	Buka menu petunjuk	Membuka menu petunjuk dan menampilkan isi menu	Sesuai
3	Buka menu Tentang	Membuka menu tentang dan menampilkan isi menu	Sesuai
4	Keluar	Aplikasi tertutup dan kembali ke tampilan awal <i>smartphone</i>	Sesuai
5	Buka modul belajar huruf	Membuka modul belajar huruf <i>hijaiyah</i> dan menampilkan submodul huruf <i>hijaiyah</i> ,	Sesuai

	<i>hijaiyah</i>	<i>harokat, tanwin dan iqro</i>	
6	Buka modul doa harian	Membuka modul doa harian dan menampilkan submodul doa sebelum tidur, bangun tidur, sembul makan, sesudah makan, masuk kamar mandi, keluar kamar mandi, masuk rumah, keluar rumah, sebelum belajar	Sesuai
7	Buka modul sholat	Membuka modul sholat dan menampilkan submodul <i>adzan, sholat subuh, dzuhur, ashar, maghrib, isya'</i>	Sesuai
8	Buka modul dongeng islami	Membuka modul dongeng islami dan menampilkan submodul dongeng abu lahab, asshabus sabb, ashbul qoriyah, kebun yang menjadi hitam, pemilik kebun yang sombong, pemuda shaleh dari goa, pasukan gajah, uwais al-qarni,	Sesuai

		harta si-qarun	
9	Buka submodul huruh <i>hijaiyah</i>	Buka submodul huruf hijaiyah dan menampilkan isi submodul	Sesuai
10	Buka submodul <i>harokat</i>	Buka submodul <i>harokat</i> dan menampilkan isi submodul	Sesuai
11	Buka submodul <i>Tanwin</i>	Buka submodul <i>tanwin</i> dan menampilkan isi submodul	Sesuai
12	Buka submodul iqro	Buka submodul iqro dan menampilkan isi submodul	Sesuai
12	Buka submodul doa sebelum tidur	Buka submodul doa sebelum tidur dan menampilkan isi submodul	Sesuai
13	Buka	Buka submodul doa bangun	Sesuai

	submodul doa bangun tidur	tidur dan nmenampilkan isi submodul	
14	Buka submodul doa sebelum makan	Buka submodul doa sebelum makan dan menampilkan isi submodul	Sesuai
15	Buka submodul doa setelah makan	Buka submodul doa setelah makan dan menampilkan isi submodul	Sesuai
16	Buka submodul doa masuk kamar mandi	Buka submodul doa masuk kamar mandi dan menampilkan isi submodul	Sesuai
17	Buka submodul doa keluar kamar	Buka submodul doa keluar kamar mandi dan menampilkan isi submodul	Sesuai

	mandi		
18	Buka submodul doa keluar rumah	Buka submodul doa keluar rumah dan menampilkan isi submodul	Sesuai
19	Buka sub modul masuk rumah	Buka sub modul masuk rumah dan menampilkan isi submodul	Sesuai
20	Buka submodul doa sebelum belajar	Buka submodul doa sebelum belajar dan menampilkan isi submodul	Sesuai
21	Buka sub modul adzan	Buka submodul adzan dan menampilkan isi submodul	Sesuai
22	Buka submodul sholat subuh	Buka submodul sholat subuh dan menampilkan isi submodul	Sesuai

23	Buka submodul shalat duhur	Buka submodul shalat duhur dan menampilkan isi submodul	Sesuai
24	Buka submodul shalat ashar	Buka submodul shalat ashar dan menampilkan isi submodul	Sesuai
25	Buka submodul shalat maghrib	Buka submodul shalat maghrib dan menampilkan isi submodul	Sesuai
26	Buka submodul shalat isya	Buka submodul shalat isya dan menampilkan isi submodul	Sesuai
27	Buka submodul dongeng abu lahab	Buka submodul dongeng abu lahab dan menampilkan isi submodul	Sesuai
28	Buka submodul dongeng ashabus	Buka submodul dongeng ashabus dan menampilkan isi submodul	Sesuai

	sabt		
29	Buka sub modul dongeng ashabul qoriyah	Buka submodul dongeng ashabul qoriyah dan menampilkan isi submdoul	Sesuai
30	Buka submodul dongeng kebun yang menjadi hitam	Buka submodul dongeng kebun yang menjadi hitam dan menampilkan isi submodul	Seusai
31	Buka submodul dongeng pemilik kebun yang sombong	Buka submodul dongeng pemilik kebun yang sombong dan menampilkan isi submodul	Sesuai
32	Buka submodul dongeng	Buka submodul dongeng pemuda shaleh dari gua dan menampilkan isi submodul	Sesuai

	oemuda shaleh dari gua		
33	Buka submodul dongeng pasukan gajah	Buka submodul dongeng pasukan gajah dan menampilkan isi submodul	Sesuai
34	Buka submodul dongeng uwais al- qarni	Buka submodul dongeng uwais al-qarni dan menampilkan isi submodul	Sesuai
35	Buka submodul dongeng harta si qarun	Buka submodul dongeng harta si qarun dan menampilkan isi submodul	Sesuai