

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Media pembelajaran pengenalan huruf hiragana dan katakana bertujuan untuk menampilkan pembelajaran huruf hiragana dan katakana secara menarik. Dalam pembelajaran ini akan menampilkan tata cara penulisan huruf jepang yang dijalankan pada *visual studio*. Media pembelajaran yang dirancang ini tidak lepas dari *visual studio*.

IV.1.1. Tampilan Menu

Adapun tampilan menu dalam media pembelajaran ini adalah seperti pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Menu

Pada tampilan ini merupakan *interface* sebelum memulai pembelajaran huruf yang memiliki tombol ayo belajar, uji ingatan, tentang dan keluar.

IV.1.2. Tampilan Menu Ayo Belajar

Adapun tampilan menu ayo belajar media pembelajaran huruf hiragana dan katakana adalah seperti pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Menu Ayo Belajar

Pada interface diatas merupakan tampilan untuk memilih pembelajaran. Dalam tampilan terdapat empat pembelajaran antara lain belajar hiragana, belajar katakana, audio hiragana dan audio katakana.

IV.1.3. Tampilan Huruf Belajar Hiragana

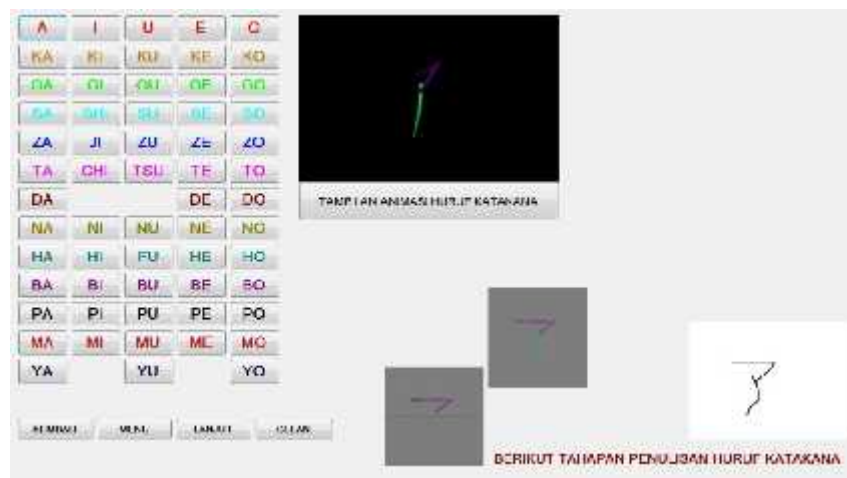
Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf hiragana adalah seperti pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Huruf Belajar Hiragana

IV.1.4. Tampilan Huruf Belajar Katakana

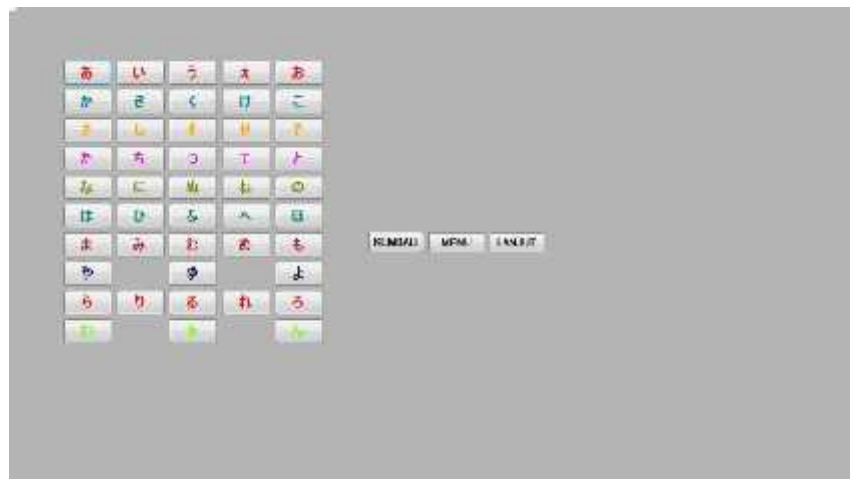
Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf katakana adalah seperti pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Huruf Belajar Katakana

IV.1.5. Tampilan Huruf Hiragana

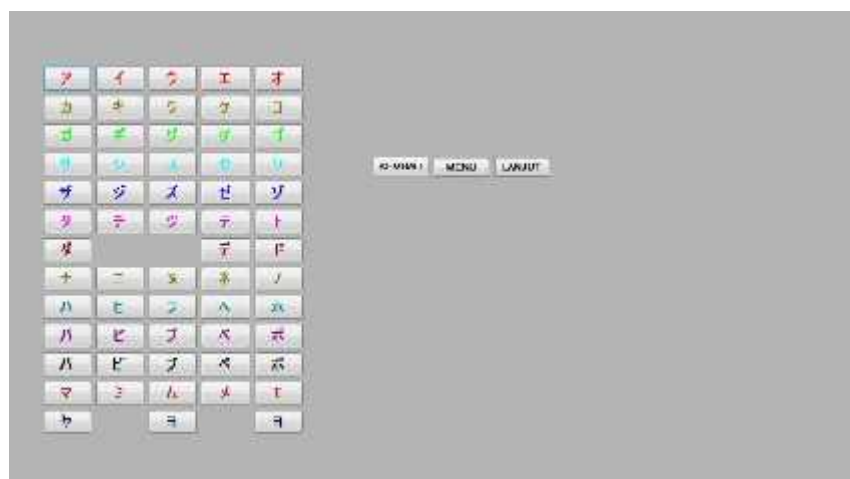
Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf hiragana adalah seperti pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Huruf Hiragana

IV.1.6. Tampilan Huruf Katakana

Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf katakana adalah seperti pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Huruf Katakana

IV.1.7. Tampilan Indonesia dan Hiragana

Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf indonesia dan hiragana adalah seperti pada gambar IV.7.

SIARA		INDONESIA				HIRAGANA	
☐	A	あ	い	う	え	お	
☐	KA	か	き	く	け	こ	
☐	SA	さ	し	す	せ	そ	
☐	TA	た	ち	つ	て	と	
☐	NA	な	に	ぬ	ね	の	
☐	HA	は	ひ	ふ	へ	ほ	
☐	MA	ま	み	む	め	も	
☐	YA	や		ゆ		よ	
☐	RA	ら	り	る	れ	ろ	
☐	WA	わ		を		ん	
☐	GA	が	ぎ	ぐ	げ	ご	
☐	ZA	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ	

Gambar IV.7. Tampilan Huruf Indonesia Hiragana

IV.1.8. Tampilan Indonesia dan Katakana

Adapun tampilan huruf media pembelajaran huruf indonesia dan katakana adalah seperti pada gambar IV.8.

SIARA		INDONESIA				KATAKANA	
☐	A	ア	イ	ウ	E	オ	
☐	KA	カ	キ	ク	ケ	コ	
☐	GA	ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ	
☐	SA	サ	シ	ス	セ	ソ	
☐	ZA	ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ	
☐	TA	タ	チ	ツ	テ	ト	
☐	DA	ダ			デ	ド	
☐	NA	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	
☐	HA	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	
☐	BA	バ	ビ	ブ	ベ	ボ	
☐	PA	パ	ピ	プ	ペ	ポ	
☐	MA	マ	ミ	ム	メ	モ	
☐	YA	ヤ		ユ		ヨ	

Gambar IV.8. Tampilan Huruf Indonesia Katakana

IV.1.9. Tampilan Uji Ingatan

Adapun tampilan uji ingat pada media pembelajaran huruf katakana adalah seperti pada gambar IV.9. dan Gambar IV.10.



Gambar IV.9. Tampilan Uji Ingat Huruf Katakana



Gambar IV.10. Tampilan Uji Ingat kata Katakana

IV.1.10. Tampilan Benar

Adapun tampilan benar media pembelajaran huruf hiragana dan katakana adalah seperti pada gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Benar

IV.1.11. Tampilan Salah

Adapun tampilan salah pada media pembelajaran huruf hiragan dan katakana adalah seperti pada gambar IV.12.



Gambar IV.12. Tampilan Salah

IV.2. Pembahasan

Dalam tulisan ini penulis membahas tentang hasil aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hiragana dan katakana, dimana hasil aplikasi dibuat menjadi tiga kategori agar pemakai tidak merasa bosan. Media pembelajaran yang di rancang hanya bisa berjalan di visual studio dan juga secara offline. Media ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat sehingga lebih mudah dalam mengenal huruf hiragana dan katakana.

IV.3. Uji Coba Sistem

Tahap ini merupakan bagian dimana akan dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang dirancang. Adapun pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox testing* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi. Tahap pengujian ini merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak. Berikut ini pengujian sistem dengan *blackbox testing* yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel IV.1. Hasil Pengujian Black Box Testing

No	Skema Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Umur	Kesimpulan
1	Menu Utama (menjalankan media pembelajaran)	Mulai menjalankan	Aplikasi memproses perintah pengguna	13	Mengerti
2	Uji Ingatan	Mulai Menjalankan	Aplikasi Memproses perintah pengguna	13	Mengerti
3	Tentang	Informasi penulis	Disaat tombol Tentang dipilih akan muncul informasi seputar penulis	13	Mengerti
4	Keluar	Menutup media pembelajaran	Tombol untuk menutup keseluruhan media pembelajaran	13	Mengerti

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana

Adapun kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Media yang dirancang menyajikan tebak huruf hiragana maupun katakana.
2. Menggunakan teks, gambar, suara, dan animasi sederhana sebagai pendukung pembelajaran.

Adapun kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Belum bisa digunakan secara *on-line*.
2. Hanya bisa digunakan dalam *desktop* dan visual studio yang terinstal.
3. Desain media pembelajaran yang tergolong sederhana.
4. Media Pembelajaran yang dirancang belum memakai *database*.