

## **BAB IV**

### **HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini dibahas mengenai hasil dan pembahasan program aplikasi pembelajaran cara berwudhu. Selain itu bab ini juga akan dibahas mengenai spesifikasi dan kekurangan dari aplikasi ini.

#### **IV.1. Jalannya Uji Coba**

Bentuk implementasi sistem program aplikasi yang dibuat seperti pada rancangan sebelumnya adalah sebagai berikut :

##### **IV.1.1. Menjalankan Program**

Cara untuk menjalankan program adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi *Macromedia Flash 8 Professional*
2. Setelah itu klik menu *file open* pilih program media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Kemudian klik *Ctrl Enter* untu menjalankan program.

##### **IV.1.2. Interaksi Program dengan Pemakai**

Interaksi program dengan pemakai dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pemakai harus *login* terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini dengan cara masuk ke menu awal dan menekan tombol mulai.

2. Setelah menekan tombol mulai, maka akan tampil *form* pilihan – pilihan yang dapat digunakan oleh pemakai, antara lain :
  - a. Langkah – Langkah berwudhu dan
  - b. Animasi berwudhu.
3. Bila *user* memilih menu langkah – langkah berwudhu maka program akan menampilkan gambar langkah – langkah berwudhu, kemudian untuk melihat langkah – langkah berikutnya klik tombol selanjutnya, dan mengklik Menu untuk kembali ke *form* pilhan menu.
4. Bila *user* memilih menu animasi berwudhu maka program akan menampilkan form animasi berwudhu, antara lain :
  - a. Basuh Tangan.
  - b. Kumur – kumur.
  - c. Basuh hidung.
  - d. Basuh wajah.
  - e. Basuh lengan.
  - f. Basuh rambut.
  - g. Basuh telinga
  - h. Basuh kaki
5. Bila *user* memilih menu Basuh tangan maka program akan menampilkan animasi membasuh tangan. dan Sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.

6. Bila *user* memilih menu kumur - kumur maka program akan menampilkan animasi berkumur. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi
7. Bila *user* memilih menu basuh hidung maka program akan menampilkan animasi membasuh hidung. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.
8. Bila *user* memilih menu basuh wajah maka program akan menampilkan animasi membasuh wajah. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.
9. Bila *user* memilih menu basuh lengan maka program akan menampilkan animasi membasuh lengan. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.
10. Bila *user* memilih menu basuh rambut maka program akan menampilkan animasi membasuh rambut. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.
11. Bila *user* memilih menu basuh telinga maka program akan menampilkan animasi membasuh telinga. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.
12. Bila *user* memilih menu basuh kaki maka program akan menampilkan animasi membasuh kaki. Dan sebelumnya untuk kembali ke *form* pilihan animasi.

## IV.2. Tampilan layar

### 1. *Form* Pembuka

*Form* ini muncul pertama sekali pada saat program dijalankan. *Form* ini berisi judul dari aplikasi media pembelajaran yang dijalankan. Berikut tampilan *form* pembuka seperti pada gambar IV.1.



**Gambar IV.1. Form Pembuka**

### 2. *Form* Pilihan menu

*Form* pilihan menu dirancang untuk muncul setelah *login* sukses pada saat aplikasi media pembelajaran dijalankan. *Form* pilihan menu berfungsi untuk menampilkan pilihan menu yang terdiri dari langkah – langkah berwudhu dan animasi berwudhu. Berikut tampilan *form* pilihan menu seperti terlihat pada Gambar IV.2. dihalaman selanjutnya :



**Gambar IV.2. Form Pilihan Menu**

### 3. *Form* Pilihan langkah – langkah Wudhu

*Form* pilihan langkah – langkah Wudhu dirancang untuk muncul setelah *login* sukses dan masuk ke menu aplikasi media pembelajaran dijalankan.

*Form* pilihan langkah – langkah Wudhu berfungsi untuk menampilkan gambar langkah – langkah berwudhu. Berikut tampilan *form* pilihan langkah – langkah Wudhu seperti terlihat pada Gambar IV.3. dihalaman selanjutnya :



Gambar IV.3. Form Pilihan Langkah – langkah Berwudhu

#### 4. Form Pilihan Animasi Wudhu

*Form* pilihan animasi Wudhu dirancang untuk muncul setelah *login* sukses dan masuk ke menu aplikasi media pembelajaran dijalankan. *Form* pilihan animasi Wudhu berfungsi untuk menampilkan animasi langkah – langkah berwudhu. Berikut tampilan *form* pilihan animasi Wudhu seperti terlihat pada Gambar IV.4. dihalaman selanjutnya :



**Gambar IV.4. Form Pilihan Animasi Berwudhu**

### **IV.3. Hardware dan Software yang dibutuhkan**

Untuk membuat aplikasi media pembelajaran ini dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. Monitor, keyboard, mouse.
2. spesifikasi *Processor Intel Pentium*.
3. Sistem operasi *windows 7*
4. Software *Macromedia Flash 8 Professional*
5. Software *CorelDraw 12*.

#### **IV.4. Analisa Hasil**

Setelah program selesai dirancang, maka dilakukan uji sistem sebelum dilaksanakannya implementasi sistem untuk melihat apakah hasil program telah sesuai atau tidak seperti yang diharapkan.

Program ini telah dilakukan uji sistem dengan teknik statis, dimana telah dilakukan uji coba sistem untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan program, desain detail sistem, aturan – aturan format sistem, beserta *test running* program.

Hasil pengujian untuk semua kriteria diatas telah berhasil dengan baik, untuk test program telah menghasilkan sebuah perangkat ajar yang diharapkan dapat membantu pengajar untuk memberikan pengajaran tentang pembelajaran cara berwudhu dan para peserta didik dapat menerima pelajaran cara berwudhu dengan baik.

#### **IV.5. Kelebihan dan Kekurangan**

Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah :

1. Membuat suasana belajar lebih menarik dan tidak membosankan.
2. Dapat berwudhu dengan benar dan cepat.
3. Dapat melihat animasi berwudhu yang benar.
4. Dapat menambah minat belajar anak.

Kekurangan aplikasi media pembelajaran ini adalah :

1. Tidak dilengkapi dengan soal – soal dasar cara berwudhu.
2. Teori yang dibahas dalam aplikasi media pembelajaran ini masih terbatas, sehingga masih diperlukan penambahan teori tentang cara berwudhu.