

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Adapun yang akan dibahas dalam bab ini yaitu mengenai hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat serta akan dipaparkan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini.

1. Untuk menjalankan aplikasi, *double* klik aplikasi, kemudian akan muncul tampilan awal program sebagai tampilan pembuka menu utama.
2. Pada tampilan menu utama akan terdapat dua tombol, yaitu :
 - a. Tombol Bangunan Sejarah digunakan untuk masuk ke halaman yang berisi tentang informasi bangunan – bangunan sejarah yang ada di Sumatera Utara.
 - b. Tombol Kuis digunakan untuk masuk kehalaman kuis.
3. Pada halaman Bangunan Sejarah akan terdapat *icon – icon* yang muncul pada peta Sumatera Utara yang jika di klik akan memunculkan informasi tentang bangunan sejarah yang dipilih.

IV.1.1 Tampilan Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dari sistem pembelajaran bangunan bersejarah di Sumatera Utara, berikut keterangannya.

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini anda dapat memilih tombol yang ingin anda klik, untuk masuk ke menu berikutnya sesuai dengan tombol yang anda pilih, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Bangunan Sejarah

Tampilan ini menampilkan ikon – ikon yang berisi informasi bangunan sejarah yang ingin dilihat. Untuk lebih jelasnya bentuk tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Bangunan Sejarah

3. Tampilan Kuis

Tampilan ini menampilkan halaman mulai kuis, halaman ini meminta pengguna untuk mengisi kotak dengan nama mereka sebagai orang yang

akan mengerjakan soal kuis tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar IV.3



Gambar IV.3 Tampilan Mulai Kuis

Tampilan soal kuis ini menampilkan soal – soal kuis pilihan berganda sebagai pengukur kemampuan pengguna dalam belajar. Dalam satu halaman terdapat 1 soal pilihan berganda, setelah pengguna mengklik jawaban yang dianggap benar, secara otomatis halaman akan berpindah ke soal yang berikutnya, untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar IV.4.



Gambar IV.4 Tampilan Soal Kuis

4. Tampilan Hasil Kuis

Halaman ini menampilkan hasil yang diperoleh pengguna setelah selesai menjawab soal latihan yang terdiri dari 5 soal. Tampilan ini ada kotak yang nama pengguna yang sesuai dengan apa yang pengguna isi pada tampilan mulai kuis sebelumnya, jika pengguna tidak mengisi kotak tersebut, maka tampilan hasil ini juga tidak akan terisi atau kosong. Dibawah nama terdapat kotak yang berisikan nilai yang diperoleh pengguna sesuai dengan berapa benar yang diperoleh dari soal yang tersedia . proses perhitungan ini disimpan pada *Actionscript* yang terdapat pada program macromedia flash 8. Pada tampilan ini juga terdapat 2 tombol, yaitu tombol Ulangi untuk kembali kehalaman mulai kuis dan tombol X untuk keluar dari aplikasi, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Hasil Kuis

IV.2 Uji Coba Hasil

Uji coba sistem bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Dengan adanya pengujian sistem tentunya dapat dilakukan pengamatan terhadap aplikasi, sehingga apabila masih terdapat kesalahan dapat dilakukan perbaikan

IV.2.1 Skenario Pengujian

Setelah aplikasi media pembelajaran bangunan sejarah selesai dibuat, maka dilakukan pengujian aplikasi terhadap siswa – siswi sekolah dasar sebagai subjek pengujian aplikasi. Berikut adalah data yang didapat dari hasil pengujian tersebut.

Tabel IV.1 Data Hasil Pengujian Aplikasi

| No | Nama | Sekolah | Mengerti | |
|----|------------------|------------|----------|-------|
| | | | Ya | Tidak |
| 1. | M. Abiyyu Asyam | SDN 050749 | | |
| 2. | Sahrul Nasution | SDN 050749 | | |
| 3 | Mas Fuad Hasan | SDN 050749 | | |
| 4 | Maya Chintya | SDN 050749 | | |
| 5 | Dewi Sina | SDN 050749 | | |
| 6 | Dodi Harahap | SDN 050749 | | |
| 7 | Juli | SDN 050749 | | |
| 8 | Joko Utoyo | SDN 050749 | | |
| 9 | Wahab Dalimunthe | SDN 050749 | | |
| 10 | Angga Vlamino | SDN 050749 | | |

Dari hasil pengujian pada table IV.1 dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran, 70 % siswa SD yang diuji dapat memahami dan menyerap materi yang telah disediakan didalam aplikasi tersebut.

IV.2.2 Hasil Pengujian

Aplikasi media pembelajaran bangunan sejarah yang dirancang mempunyai kelebihan dan kekurangan yang ditemukan, yaitu:

1. Kelebihan dari aplikasi yang dirancang
 - a. Aplikasi pembelajaran ini dirancang khusus melakukan pembelajaran bangunan sejarah untuk tingkat sekolah dasar.
 - b. Aplikasi ini dilengkapi dengan menu kuis serta hasil yang diperoleh setelah menjawab soal kuis.
 - c. Aplikasi ini memberikan informasi tentang bangunan – bangunan sejarah yang ada di sumatera utara yang jarang terdengar atau dilihat oleh masyarakat pada umumnya.

2. Kekurangan dari aplikasi yang dirancang:
 - a. Aplikasi ini bersifat *single user*.
 - b. Soal – soal kuis yang tersedia belum bersifat acak.
 - c. Desain dari aplikasi masih perlu perbaikan lagi agar lebih menarik.
 - d. Aplikasi masih perlu pengembangan lagi dalam menyajikan informasi menggunakan animasi objek yang menarik sehingga anak lebih tertarik.