

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

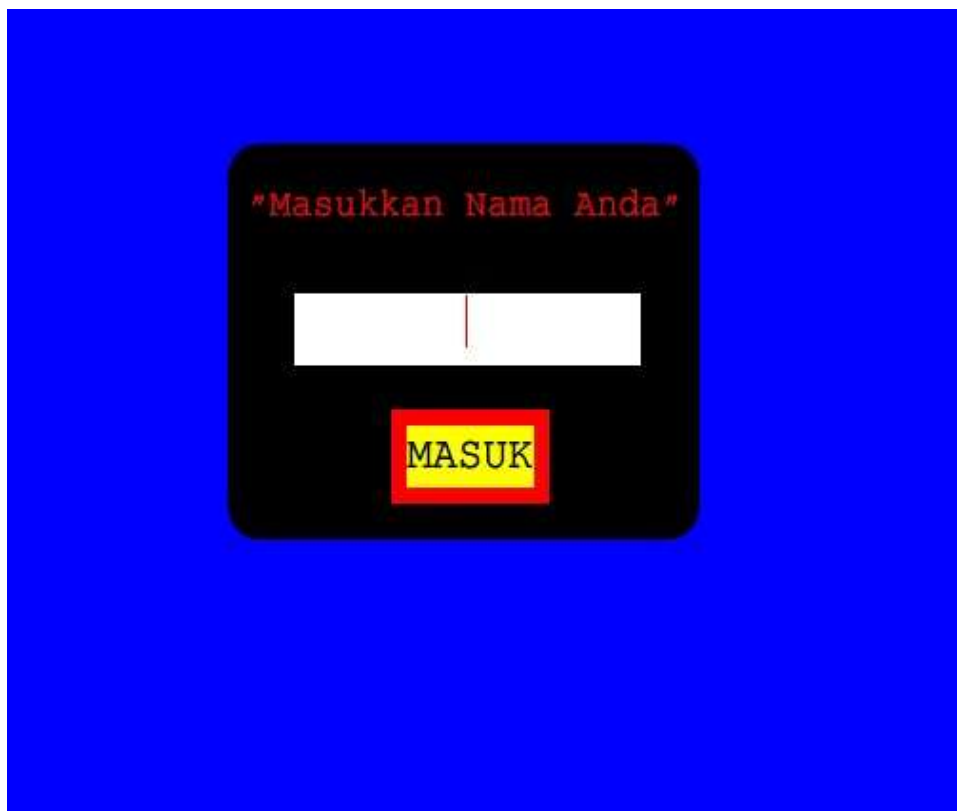
1. Tampilan *Form* Awal



Gambar IV.1 : Tampilan *Form* Awal Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi Pada anak

Tampilan *form* awal aplikasi merupakan yang muncul pada saat aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak dijalankan. Setelah tampilan awal selesai maka mengklik tombol panah sebelah kanan, kemudian tampilan form registrasi, seperti terlihat pada gambar IV.2.

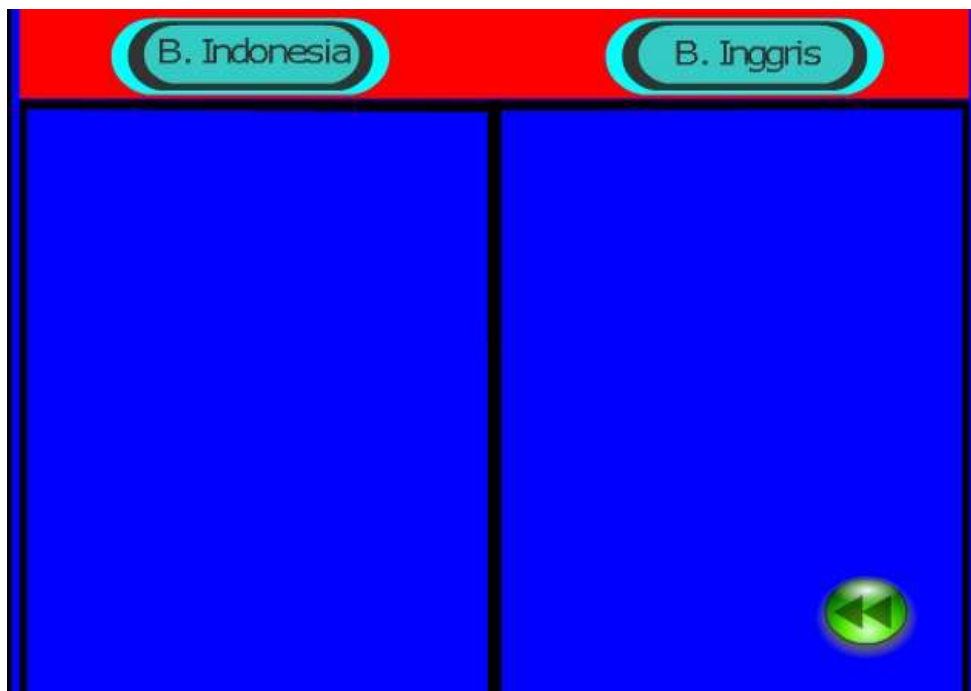
2. Tampilan *Form Registrasi*



Gambar IV.2 : Tampilan *Form Registrasi* Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan *form registrasi* ini user dapat memasukkan nama yang terdapat pada tengah-tengah kolom. Jika user mengklik tombol masuk, maka akan muncul menu pilihan mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, seperti terlihat pada gambar IV.3.

3. Tampil Menu Pilihan



Gambar IV.3 : Tampilan Menu Pilihan Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan menu pilihan mata pelajaran user dapat memilih sesuai dengan keinginannya. Jika user mengklik tombol Bahasa Indonesia maka akan tampil soal Bahasa Indonesia, Jika user mengklik tombol Bahasa Inggris maka akan tampil soal Bahasa Inggris. Namun jika user tidak ingin melanjutkan pelajaran maka dapat mengklik tombol tanda panah, maka tampilan kembali ke tampilan awal. Jika user mengklik tombol Bahasa Indonesia maka akan tampil soal, seperti terlihat pada gambar IV.4.

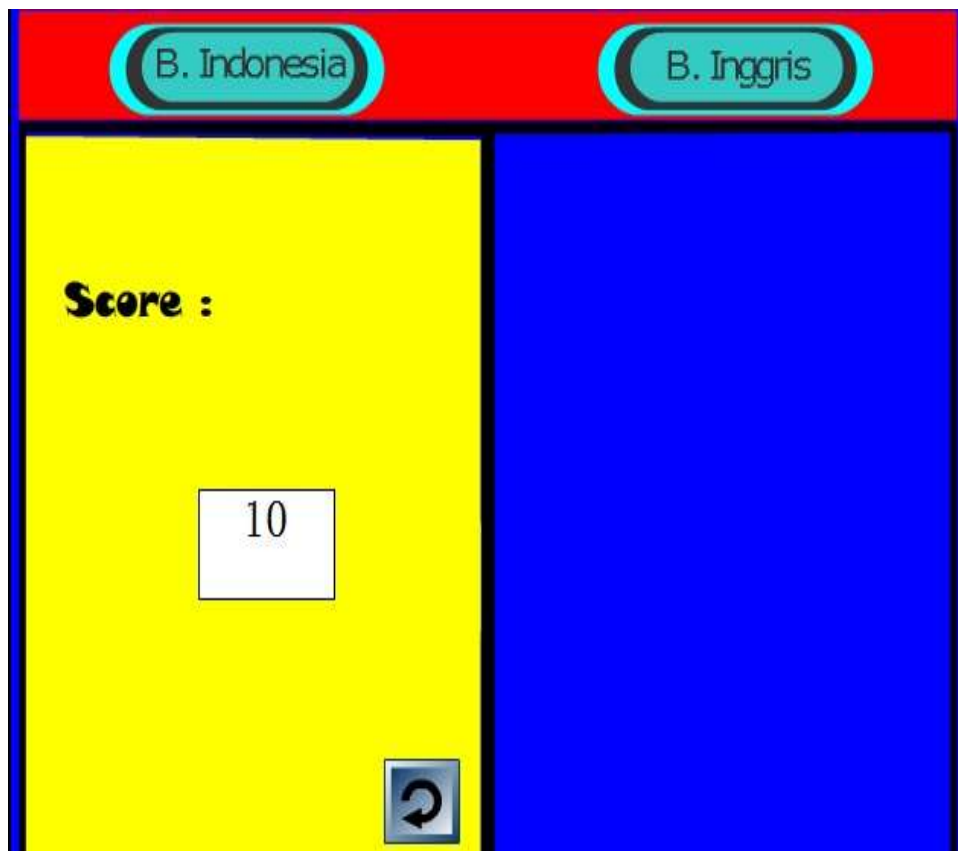
4. Tampilan *Form* Soal Bahasa Indonesia

B. Indonesia	B. Inggris
<p>1. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam meringkas buku, kecuali :</p> <p>a. Judul buku c. Ringkasan</p> <p>b. Penulis d. watak tokoh</p> <p>2. Dia melihat seekor burung hitam sedang bertarung dengan harimau... kata bertarung menunjukkan arti :</p> <p>a. Memiliki c. Memanggil</p> <p>b. Mengenakan d. Perbuatan yang atau memakai berbalasan</p>	

Gambar IV.4 : Tampilan *Form* Soal Bahasa Indonesia Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan ini user harus memilih soal berurutan dari nomor satu maka akan menghasilkan suara, kemudian menjawab soal, jika user memilih jawaban dengan benar maka akan tampil soal berikutnya, jika user menjawab salah, maka akan muncul langsung tampilan scorenya, seperti terlihat pada gambar IV.5.

5. Tampilan *Form Score* Bahasa Indonesia



Gambar IV.5 : Tampilan *Form Score* Bahasa Indonesia Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan *form score* ini merupakan nilai score untuk pengguna agar dapat mengetahui berapa nilai yang dihasilkan pada user. Namun jika user tidak ingin melanjutkan pelajaran Bahasa Inggris maka dapat mengklik tombol tanda panah, maka tampilan kembali ke tampilan awal. Jika user mengklik tombol Bahasa Inggris maka akan tampil soal, seperti terlihat pada gambar IV.6.

6. Tampilan *Form* Soal Bahasa Inggris

B. Indonesia	B. Inggris
<p>Score :</p> <p><input type="text"/></p>	<p>1. I ... to school yesterday.</p> <p>a. went c. walk</p> <p>b. go d. going</p> <p>2. The boys are in the field...football.</p> <p>a. play c. played</p> <p>b. plays d. playing</p>

Gambar IV.6 : Tampilan *Form* Soal Bahasa Inggris Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan ini user harus memilih soal berurutan dari nomor satu maka akan menghasilkan suara, kemudian menjawab soal, jika user memilih jawaban dengan benar maka akan tampil soal berikutnya, jika user menjawab salah, maka akan muncul langsung tampilan scorenya, seperti terlihat pada gambar IV.7.

7. Tampilan *Form Score* Bahasa Inggris



Gambar IV.7 : Tampilan *Form Score* Bahasa Inggris Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan *form score* ini merupakan nilai score untuk pengguna agar dapat mengetahui berapa nilai yang dihasilkan pada user. Namun jika user ingin kembali ke tampilan awal maka dapat mengklik tombol tanda panah, maka tampilan kembali ke tampilan awal. Jika user mengklik tombol profil maka akan tampil profil, seperti terlihat pada gambar IV.8.

8. Tampilan *Form* Profil

Gambar IV.8 : Tampilan *Form* Profil Aplikasi Media Pembelajaran Meningkatkan Retensi pada Anak

Pada tampilan *form* profil ini merupakan penulis menampilkan profil, untuk pengguna agar dapat mengetahui siapa penulisnya. Jika user mengklik tombol panah maka kembali ketampilan awal.

IV.2. Pembahasan

Pada bagian ini tentang pembahasan hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak menggunakan *software Macromedia Flash 8 Professional*. Aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak sangat mudah digunakan sehingga dapat dioperasikan atau dimainkan oleh user (pemain).

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Pada sub-bab ini akan penulis jelaskan kelebihan dan kekurangan dari Aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak. Berikut penjelasan secara rinci :

IV.3.1. Kelebihan

Adapun kelebihan aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak dapat digunakan dengan mudah.
2. Memberi kemudahan bagi para anak-anak untuk mengasah kemampuan tanpa didampingi seorang mentor.
3. Aplikasi ini akan lebih mudah dipahami anak-anak karena aplikasi ini menggunakan audio/visual. Sebagai kita ketahui dalam dunia psikologi

anak, anak-anak lebih mudah memahami sesuatu hal yang baru, jika hal itu diajarkan dalam bentuk media, apalagi audio/video.

4. Dapat dijalankan pada komputer yang memiliki *spesifikasi* yang tidak terlalu tinggi.

IV.3.2. Kekurangan

Adapun kekurangan dari aplikasi media pembelajaran meningkatkan retensi pada anak adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana, sehingga dibutuhkan perancangan yang lebih baik lagi.
2. Soal pilihan didalam aplikasi ini tidak secara random.
3. Aplikasi ini memiliki sedikit animasi, sehingga diperlukan penambahan animasi lagi. agar aplikasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
4. Pada aplikasi ini, tidak dilengkapi dengan soal-soal mata pelajaran yang banyak. sehingga masih diperlukan penambahan soal-soal tentang mata pelajaran untuk mengasah kemampuan anak.