

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### IV.1 Hasil Program

##### IV.1.1. Form Menu Utama

*Form* menu utama merupakan *form* yang berisi pilihan-pilihan menu utama atau tampilan pertama saat program ini dijalankan. Tombol *new game* yaitu tombol memulai permainan setelah nama di inputkan, tombol *Option* adalah untuk menampilkan menu permainan, tombol *About* berisikan tentang tampilan dari aplikasi dan perancang, tombol *Quit* digunakan untuk keluar dari aplikasi, dan tombol *HighScore* digunakan untuk melihat *list score*. Siswa yang ingin bermain harus terlebih dahulu mengisi nama agar bisa memulai permainan.



Gambar IV.1 Form Menu Utama

##### IV.1.2. Form Quiz

*Form quiz* merupakan tempat ditampilkannya pertanyaan-pertanyaan dan nilai atau skor, dimana siswa yang bermain harus mengklik satu pilihan jawaban

dan akan lanjut ke pilihan pertanyaan no selanjutnya dan begitu seterusnya hingga level pertama selesai dengan 10 pertanyaan, pada *form* ini juga ditampilkan informasi jam dan tanggal. Untuk menambah minat Siswa pada *form* ini ditambahkan sebuah animasi karakter seseorang, jika jawaban benar maka karakter yang muncul adalah senang sedangkan jika jawaban salah maka karakter yang ditampilkan sedih.



**Gambar IV.2 Form Quiz**

#### **IV.1.3. Form Finish**

*Form finish* merupakan tampilan hasil dari jawaban siswa yang telah menjawab soal dan berisi laporan ketelitian Siswa dalam sekali permainan, yang menampilkan nama, skor, jawaban yang salah dan benar serta akurasi Siswa. Dalam *form* ini menunjukkan jumlah bobot pertanyaan dan menampilkan jumlah pertanyaan benar dan salah.



Gambar IV.3 Form Finish

#### IV.1.4. Form List Score

*Form* ini menampilkan laporan nama, hari, tanggal dan skor Siswa, yang didapat setelah memainkan permainan dengan menjawab pertanyaan. Pada *form* ini berisi *list score* yang diurut dari nilai tertinggi hingga nilai terendah.



Gambar IV.4 Form List Score

#### IV.1.5. Form *Option*

*Form option* berisi pengaturan-pengaturan yang ada pada *quiz*, seperti mulai dari *level* berapa, mode permainan yaitu mode permainan normal dan mode permainan lawan waktu serta pilihan gambar latar belakang atau *Background*.



Gambar IV.5 Form *Option*

#### IV.1.6. Form *About*

*Form about* berisi mengenai cara atau langkah-langkah permainan dan informasi mengenai penulis seperti nama, alamat, dan lain-lain.



**Gambar IV.6 Form About**

## IV.2 Pembahasan

Penulis membahas hasil dari perancangan *Quis* Cerdas Cermat menggunakan *Macromedia flash8*, yang bertujuan untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Dalam *Quis* ini siswa yang menjawab benar satu soal mendapat nilai 100, dan jika siswa menjawab salah maka nilai akan dikurangi 50 (-50). Pada *Quis* ini terdapat 6 level, dimana siswa dapat melanjutkan ke level berikutnya atau dapat juga berhenti pada level awal pada saat bermain. Metode pertanyaan pada *Quis* ini menggunakan metode acak pada pertanyaan tersebut agar tidak mudah ditebak oleh siswa.

**Tabel. IV.1 Hasil Uji Coba Minat Siswa SD**

| <b>Nama</b> | <b>Kelas</b> | <b>Keterangan</b>   |
|-------------|--------------|---|
| Lizya       | 4 SD         | Dari hasil percobaan yang dilakukan, siswa yang menyelesaikan soal/pertanyaan pada permainan <i>quis</i> tersebut mampu menjawab benar 90%. |
| Saika       | 4 SD         | Dari hasil percobaan yang dilakukan, siswa yang menyelesaikan soal/pertanyaan pada permainan <i>quis</i> tersebut mampu menjawab benar 60%. |
| Aqila       | 3 SD         | Dari hasil percobaan yang dilakukan, siswa yang menyelesaikan soal/pertanyaan pada permainan <i>quis</i> tersebut mampu menjawab benar 80%. |
| Nurul       | 5 SD         | Dari hasil percobaan yang dilakukan, siswa yang menyelesaikan soal/pertanyaan pada permainan <i>quis</i> tersebut mampu menjawab benar 90%. |
| Fadil       | 3 SD         | Dari hasil percobaan yang dilakukan, siswa yang menyelesaikan soal/pertanyaan pada permainan <i>quis</i> tersebut mampu menjawab benar 70%. |

### **IV.3 Kelebihan dan Kekurangan**

#### **IV.3.1. Kelebihan**

Adapun yang menjadi kelebihan pada rancang bangun aplikasi Quis Cerdas Cermat ini adalah:

1. Sebagai media hiburan dan menambah wawasan bagi anak-anak tingkat sekolah dasar dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.
2. Dirancang sesuai dengan kebutuhan anak-anak guna untuk menarik minat anak dalam belajar.
3. Melatih siswa tingkat dasar dalam mengerjakan atau menjawab soal-soal ujian.

### **IV.3.2. Kekurangan**

Adapun yang menjadi kekurangan pada rancang bangun aplikasi Quis Cerdas Cermat ini adalah:

1. Jika ingin menambah soal maka harus ditambah secara manual di file txt dan dapat dihapus secara manual.
2. Pada aplikasi ini dirancang secara sederhana dan belum bersifat online.
3. Permainan Quis Cerdas Cermat tidak akan mulai sebelum menginputkan nama terlebih dahulu.