

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini menjelaskan mengenai hasil dan implementasi program dari berbagai tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pembuatan Permainan Edukasi Interaksi Untuk Anak Pada Mata Pelajaran Matematika Berbasis Mobile Menggunakan Metode *ADDIE*, maka dihasilkan sebuah media permainan Pembelajaran matematika dari kelas 1 sampai kelas 6.

##### 4.1.1 Hasil Implementasi Tampilan

Berikut ini merupakan tampilan untuk dijadikan untuk tampilan awal yang akan digunakan dalam pembuatan permainan dan ditampilkan dalam *scene*, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop*. Gambar 4.1 dibawah ini merupakan hasil tampilan.



Gambar 4. 1 Tampilan Permainan

Pada tampilan tersebut pengguna dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dioperasikan. Pada tampilan di atas ada sebuah tombol / *button* yang dimana yang akan mengarahkan pengguna ke step selanjutnya pada materi permainan.

#### 4.1.2 Hasil Implementasi *Scene 1*

Pada bagian *scene 1* menampilkan *Home Page* tentang permainan edukasi mata pelajaran matematika,. Gambar 4.2 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 1*.



Gambar 4. 2 Tampilan Home Page

Pada Tampilan di atas adalah tampilan *scene 1* yang dimana pengguna akan memasuki tampilan awal sebelum permainan di mulai, dan di tampilan ada sebuah tombol/ *button* mulai untuk memulai permainan.

#### 4.1.3 Hasil Implementasi Scene 2

Pada bagian *scene 2* menampilkan informasi tentang kelas pada pelajaran matematika mulai dari kelas 1 sampai dengan 6 sekolah dasar. Gambar 4.3 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 2*.



Gambar 4. 3 Tampilan Pemilihan kelas

Pada tampilan di atas adalah sebuah tampilan yang dimana pengguna dapat memilih kelas pada minatnya yang ingin dimainkan dan dipelajari oleh pengguna.

#### 4.1.4 Hasil Implementasi Scene 3

Pada bagian *scene 3* menampilkan materi Pembelajaran dari mata pelajaran matematika. Gambar 4.4 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 3*.



Gambar 4. 4 Tampilan Scene 3 materi Pembelajaran

#### 4.1.5 Hasil Implementasi Scene 4

Pada Bagian *scene 5* menampilkan informasi tentang Pembelajaran telah selesai di kelas tersebut. Gambar 4.5 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 5*.



Gambar 4. 5 Tampilan Pembelajaran selesai

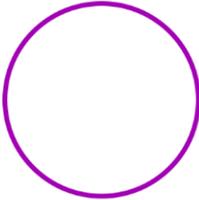
## 4.2 Hasil Pengujian

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah permainan berjalan dengan lancar dan normal. Berikut daftar *scene* yang dilakukan untuk uji coba dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pengujian pada Scene

Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Scene 1		Mampu menampilkan tentang Tampilan awal dari permainan edukasi mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar.
Scene 2		Mampu menampilkan Tampilan untuk pemilihan kelas dari kelas 1 sampai kelas 6 sekolah dasar.
Scene 3		Mampu menampilkan materi Pembelajaran di setiap kelas nya.

Scene 4		Mampu menampilkan tampilan ketika materi sudah selesai di pelajari dan tugas di kerjakan.
Tombol <i>home</i>		Mampu Kembali ke Halaman utama.
Tombol Kembali		Mampu Kembali Untuk ke menu sebelumnya.
Tombol selanjutnya materi		Mampu Selanjutnya pada materi kelas 1,dan 2.
Tombol latihan		Tombol Yang mengarahkan ke tugas/ latihan setelah materi di paparkan selesai.

Tombol Jawaban		Tombol Jawaban pada tugas.
Tombol jawaban		Tombol jawaban pada tugas.

### 4.3 Kelebihan dan kekurangan

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada permainan edukasi interaktif pada mata pelajaran matematika berbasis mobile menggunakan metode *addie*.

#### 4.3.1 Kelebihan

1. Penyampaian materi pembelajaran dengan desain mudah dipahami dan dimengerti.
2. Dapat memberikan materi pembelajaran kepada siswa sekolah dasar yang melihat permainan ini.
3. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan dan pemahaman.
4. Kemudahan dalam mengakses *website* dalam melihat permainan ini.

### 4.3.2 Kekurangan

1. Membutuhkan koneksi jaringan dalam mengakses website untuk melihat *game*
2. Isi dalam *website* hanya menampilkan permainan, tidak memiliki fitur lain.
3. Tidak adanya gerakan mata dan mulut pada karakter.
4. Tidak adanya gerakan animasi transisi hanya bergeser ke kanan dan kiri antar *page*.