

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

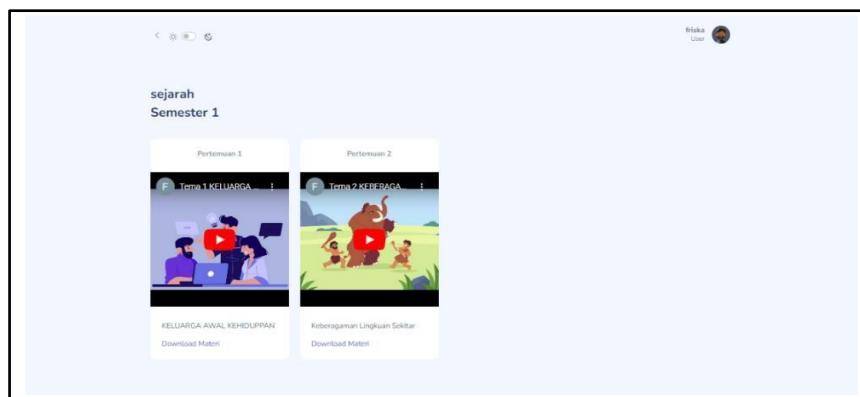
Hasil penelitian adalah sebuah video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada Kelas 1 SMP Widya Dharma. Video animasi tersebut ditampung pada sebuah perangkat lunak yang juga dibangun pada penelitian ini, yaitu berupa sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh user untuk mengakses materi serta video animasi dan juga terdapat admin yang dapat mengelola data pada media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian dalam bentuk tampilan adalah sebagai berikut.

##### 4.1.1. Tampilan Web Media Pembelajaran

User Tampilan dari media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa (user) adalah sebagai berikut.

##### 4.1.1.1. Tampilan Menu Beranda User

Menu beranda user merupakan menu yang akan tampil apabila user telah berhasil masuk ke dalam sistem. Pada menu beranda beberapa sub- menu di dalamnya, yaitu menu materi dan video. Tampilan menu beranda user dapat dilihat pada gambar 4.1.



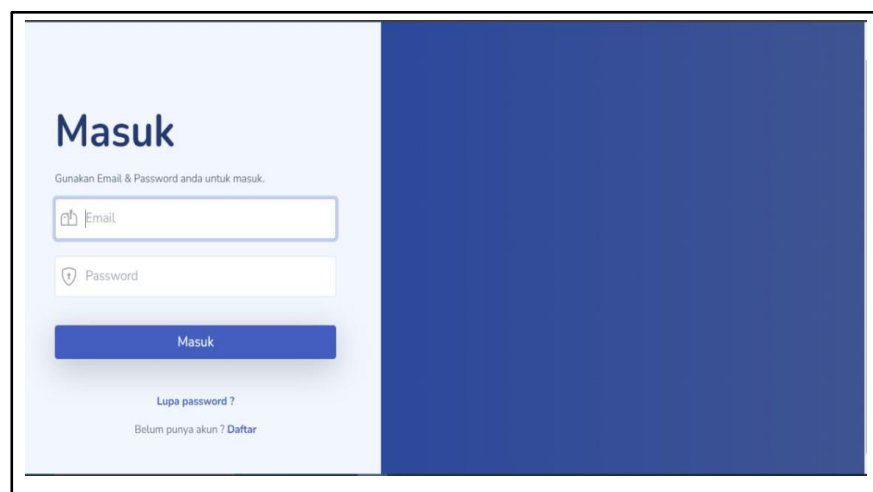
**Gambar 4. 1** Tampilan Menu Beranda User

### 4.1.2. Tampilan Website Media Pembelajaran

Admin Tampilan dari website yang akan digunakan admin untuk mengelola data materi, data pengguna, dan video adalah sebagai berikut.

#### 4.1.2.1. Tampilan Menu Login Admin

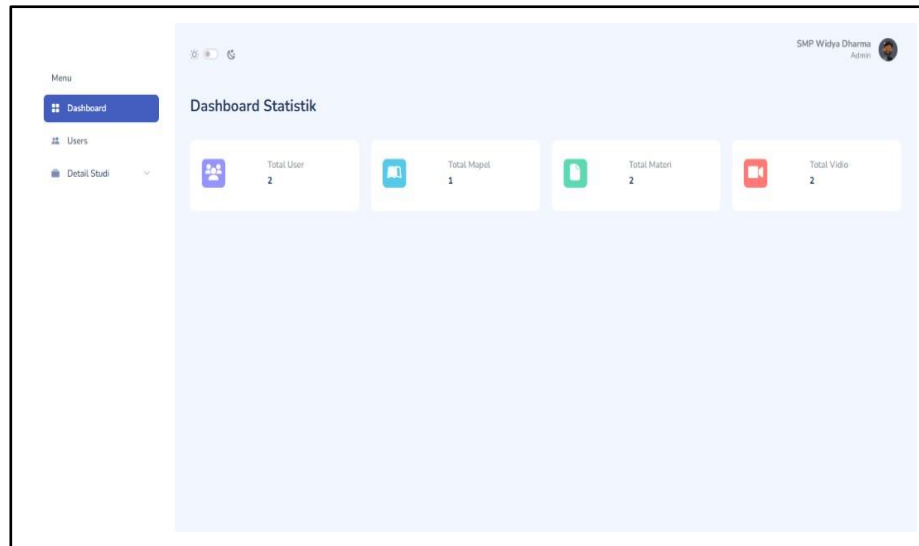
Menu login admin merupakan menu yang akan digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam admin sistem. Pengelola sistem, yaitu admin akan memasukkan username dan password untuk dapat masuk ke dalam admin panel untuk dapat mengelola data pada sistem pembelajaran sejarah. Tampilan menu login admin dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4. 2** Tampilan Login Admin

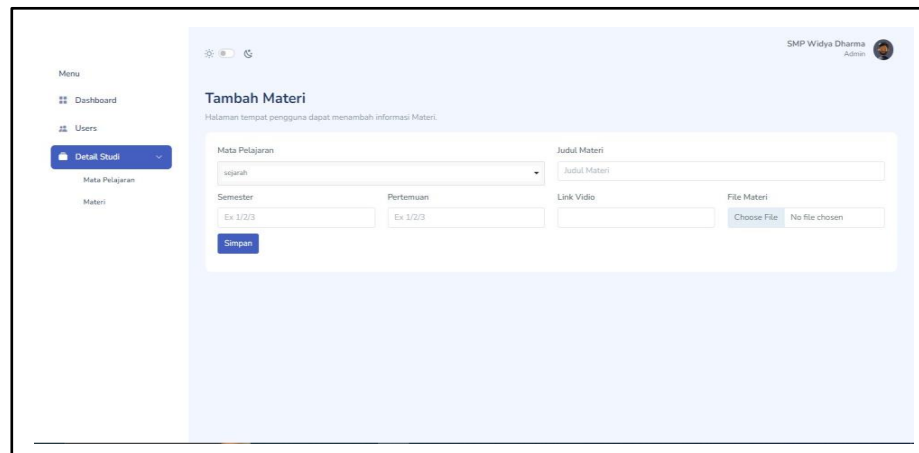
#### 4.1.2.2. Tampilan Menu Beranda Admin

Menu beranda admin merupakan menu yang akan tampil apabila admin berhasil masuk ke dalam sistem dengan menggunakan username dan password yang telah diverifikasi oleh sistem. Pada menu ini admin dapat melakukan tambah data materi, dan Video. Pada menu ini pula admin dapat melakukan kelola data pengguna, seperti menghapus, dan mengubah data pengguna. Tampilan menu beranda admin dapat dilihat pada gambar 4.3.



**Gambar 4. 3** Dashboard Admin

Pada menu beranda admin, admin dapat menambah materi baru dengan cara menekan tombol tambah materi. Setelah ditekan maka akan muncul form, yaitu pertemuan, link youtube (untuk video animasi), dan file materi. Tampilan form tambah materi dapat dilihat pada gambar 4.4.



**Gambar 4. 4** Tambah Materi

Pada menu beranda admin, admin dapat menambah materi baru dengan cara menekan tombol tambah materi. Setelah ditekan maka akan muncul form, yaitu pertemuan, link youtube (untuk video animasi), dan file materi. Tampilan form tambah materi dapat dilihat pada gambar 4.4.

The screenshot shows the 'Tambah Materi' form with the following fields and values:

- Mata Pelajaran: sejarah
- Judul Materi: (empty)
- Semester: Ex 1/2/3
- Pertemuan: Ex 1/2/3
- Link Vidio: (empty)
- File Materi: Choose File / No file chosen

**Gambar 4. 5** Tambah Materi

Admin juga dapat melakukan penghapusan serta perubahan kepada data pengguna dengan cara menekan tombol hapus (berlogo tempat sampah) untuk menghapus data dan menekan tombol ubah (berlogo mata) untuk mengubah data pengguna menjadi admin. Tampilan dari ubah data pengguna dapat dilihat pada gambar 4.5.

The screenshot shows the 'Users' management page with a notification banner: "User berhasil di ubah." Below the notification is a table of users:

No	Name	Email	Role	Dibuat	Action
1	friska	friska18@gmail.com	User	2024-01-30 08:12:22	[Edit] [Delete]
2	SMP Widya Dharma	admin@gmail.com	Admin	2024-01-30 05:04:41	[Edit] [Delete]
3	Prof. Darius Koss	user@gmail.com	User	2024-01-30 05:04:41	[Edit] [Delete]

Showing 1 to 3 of 3 entries

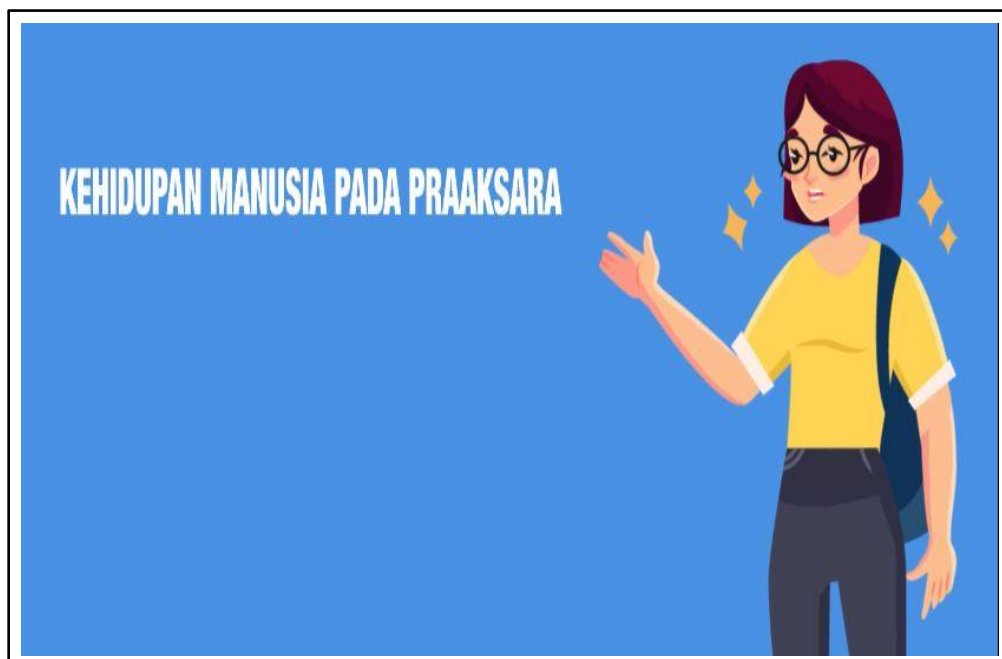
**Gambar 4. 6** Tambah User

### 4.1.3. Video Animasi

Pada penelitian ini fokus utamanya merupakan sebuah video animasi yang bertujuan sebagai pembelajaran mata kuliah sistem informasi secara digital. Video animasi yang dibuat merupakan animasi matapelajaran sejarah pada pertemuan pelajaran “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha, Dan Islam”. Hasil dari pembuatan video animasi tersebut dalam bentuk tampilan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

#### 4.1.3.1. Pembuka Video Animasi

Scene pembuka pada video animasi ini memberikan bocoran untuk tema yang akan di bahas pada scene selanjutnya. Tampilan video animasi dapat dilihat pada gambar berikut ini. Tema Kehidupan Manusia Pada Praaksara pada gambar 4.7 dan tema Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha, Dan Islam Di Indonesia pada gambar 4.8.



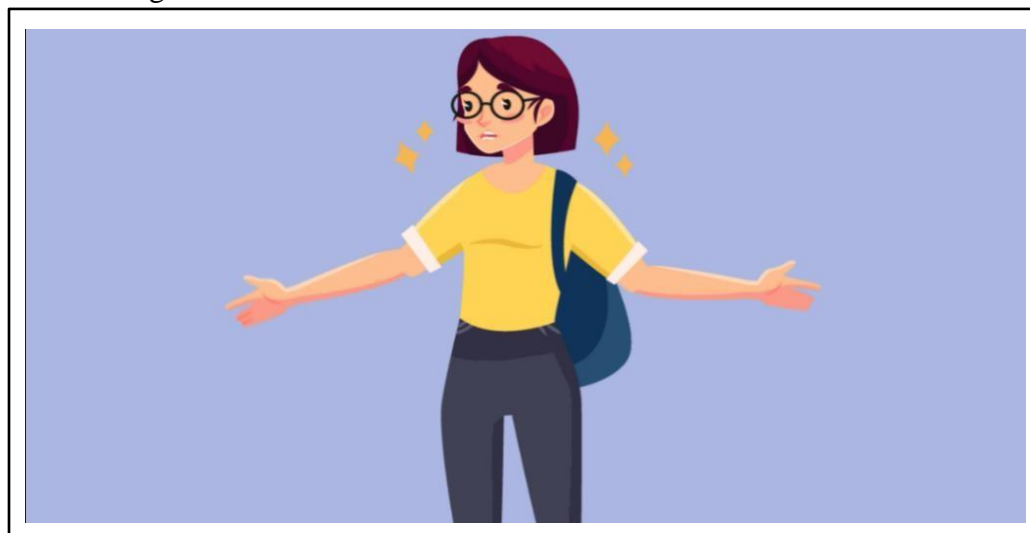
**Gambar 4. 7** Pembukaan Video Animasi Tema Kehidupan Manusia Pada Praaksara



**Gambar 4. 8** Pembukaan Video Animasi Tema Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha, Dan Islam Di Indonesia

#### **4.1.3.2. Penjelasan Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-aksara,Hindu-Buddha, Dan Islam**

Scene selanjutnya menjelaskan tentang Kehidupan Manusia Pada Masa Pra-Aksara dan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia. Tampilan video animasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4. 9** Penjelasan Animasi Tema 1 dan Tema 2

#### 4.1.3.3. Penutup Video Animasi

Scene di bagian ini ditunjukkan untuk menutup akhir dari video animasi pembelajaran ini yang berisikan credit. Tampilan video animasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4. 10** Penutup Animasi Tema 1 dan 2

#### 4.1.4. Hasil Pengujian

Penelitian ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Sejarah Kelas 1 SMP Widya Dharma Menggunakan Metode EDDIE. Sistem yang dibangun perlu diuji sebelum diserahkan kepada calon pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan black box. Adapun pengujian blackbox dilakukan untuk menemukan kesalahan pada fungsi, kesalahan interface dan kesalahan kinerja.

**Table 4. 1** Website Sistem Pembelajaran Sejarah Kelas 1 SMP Widya Dharma Menggunakan Metode EDDI

<b>NO</b>	<b>SKENARIO PENGUJIAN</b>	<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	<b>HASIL</b>	<b>KESIMPULAN</b>
1	Mengosongkan username dan Password, lalu klik tombol Login	Sistem akan memberikan peringatan bahwa field username dan password harus diisi	Sistem memberikan peringatan bahwa field username dan password harus diisi	Valid
2	Hanya mengisi username dan mengosongkan password, lalu klik tombol Login	Sistem memberikan pemberitahuan dan meminta pengguna melengkapi data.	Sistem memberikan peringatan bahwa field username dan password harus diisi	Valid
3	Mengisi email dan password	Sistem akan mengarahkan ke halaman utama web (admin)	Sistem mengarahkan ke halaman utama web (admin)	Valid
4	Menambah akun Data user	Sistem akan memberikan notifikasi berhasil	Sistem memberikan notifikasi berhasil	Valid
5	Menambah video	Sistem akan memberikan notifikasi berhasil	Sistem memberikan notifikasi berhasil	Valid
6	Menambah Materi	Sistem akan memberikan notifikasi berhasil	Sistem memberikan notifikasi berhasil	Valid
7	Pemilihan bab sejarah	Bab sejarah dapat dipilih dengan lancar	Pemilihan bab sejarah berfungsi baik	Valid
8	Pemutaran konten animasi motion grafik	Konten animasi motion grafik sesuai dengan sejarah	Animasi motion grafik menampilkan konten sejarah dengan baik	Valid



#### 4.2. Pembahasan

Penerapan media pembelajaran sejarah kelas 1 SMP Widya Dharma berbasis mobile diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Tujuan lainnya adalah menyediakan sebuah platform yang dapat diakses oleh siswa dan guru sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran serta video animasi dengan mudah dan interaktif. Hasil pengujian yang sesuai harapan menunjukkan bahwa sistem dapat mengelola dan memproses data dengan baik. Meskipun demikian terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang signifikan, yaitu:

##### 1. Kelebihan

- Tampilan pada media pembelajaran ini didesain *simple* dan *user friendly* sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran tersebut.
- Media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk belajar mengenai sejarah melalui *website* yang di dalamnya terdapat video animasi dan materi.
- Video animasi dapat di ulang-ulang bila perlu kejelasan
- Kemudahan dalam mengakses *website* dalam melihat animasi.

##### 2. Kekurangan

- Membutuhkan koneksi internet dalam mengakses *website* untuk melihat video animasi pembelajaran.
- Tidak adanya gerakan kaki pada karakter hanya bergeser ke kanan dan kekiri.