BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Urutan pembahasan yang akan diuraikan pada bab ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* dengan menerapkan 6 tahapan, yaitu enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Pada bab ini akan melanjutkan pembahasan yang telah di tulis pada bab sebelumnya .

4.1 Pembuatan

Pada tahapan ini, pembuatan aplikasi menggunakan *Software Android Studio.* Proses pembuatan aplikasi pengenalan untuk anak usia dini berdasarkan proses desain sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Login

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman login yang berisi nama dan umur, yang mana harus di isi sebelum masuk kedalam menu utama.

Gambar 4.1 Halaman Login

2. Halaman Menu Utama

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu utama di mana terdapat 8 menu yaitu menu angka, huruf, hewan, hijaiyah, warna, buah, hasil dan orang tua.

Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

3. Halaman Sub Menu

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman sub menu dari menu utama di mana terdapat tiga menu yaitu menu belajar, menguji dan mengeja.

Gambar 4.3 Halaman Sub Menu Utama

4. Halama Belajar Angka

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu belajar angka dimana terdapat gambar angka yang bisa di klik dan akan muncul suara.

Gambar 4.4 Halaman Belajar Angka

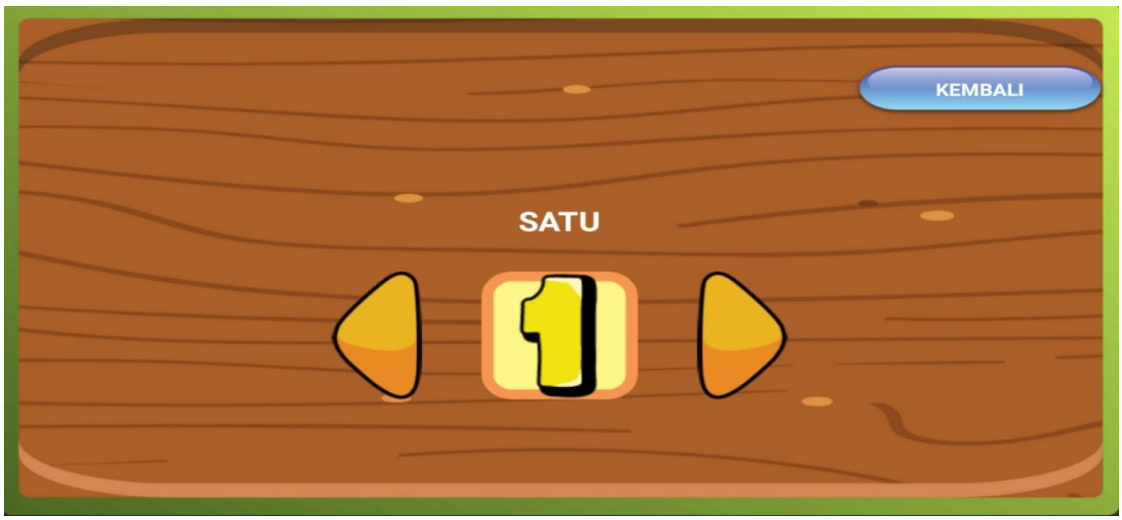
5. Halaman Pengujian Angka

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu pengujian angka dimana terdapat pertanyaan dari angka yang sudah di pelajari.

Gambar 4.5 Halaman Pengujian Angka

6. Halaman Pengejaan Angka

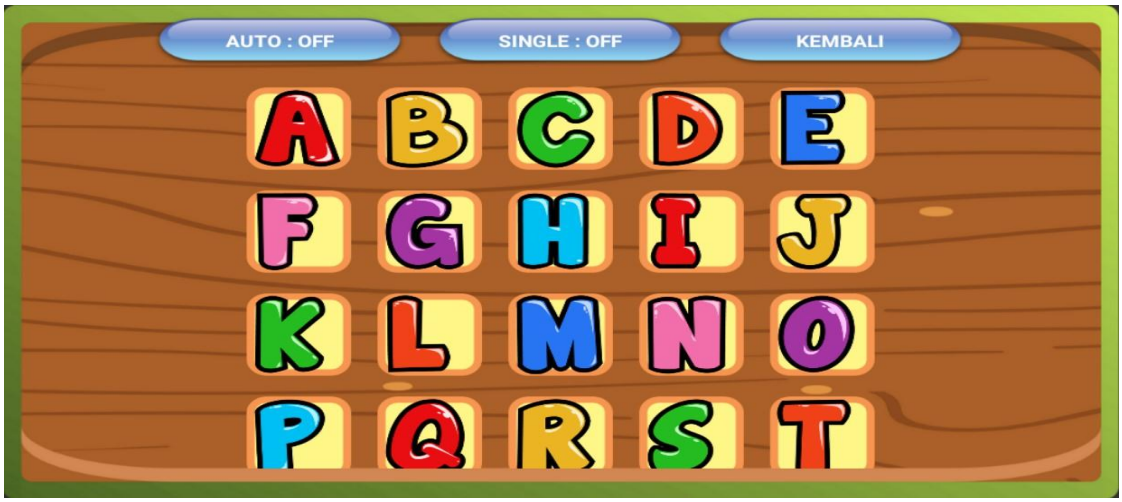
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu pengejaan angka dimana terdapat tulisan dan suara ejaan.



Gambar 4.6 Halaman Pengejaan Angka

7. Halaman Belajar Huruf

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu belajar huruf dimana terdapat gambar huruf yang bisa di klik dan akan muncul suara.



Gambar 4.7 Halaman Belajar Huruf

8. Halaman Pengujian Huruf

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu pengujian huruf dimana terdapat pertanyaan dari huruf yang sudah di pelajari.

Gambar 4.8 Halaman Pengujian Huruf

9. Halaman Pengejaan Huruf

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu pengejaan huruf dimana terdapat gambar, tulisan dan suara ejaan.

Gambar 4.9 Halaman Pengejaan Huruf

10. Halaman Belajar Hewan

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman menu belajar hewan dimana terdapat gambar hewan yang bisa di klik dan akan muncul suara.

Gambar 4.10 Halaman Belajar Hewan

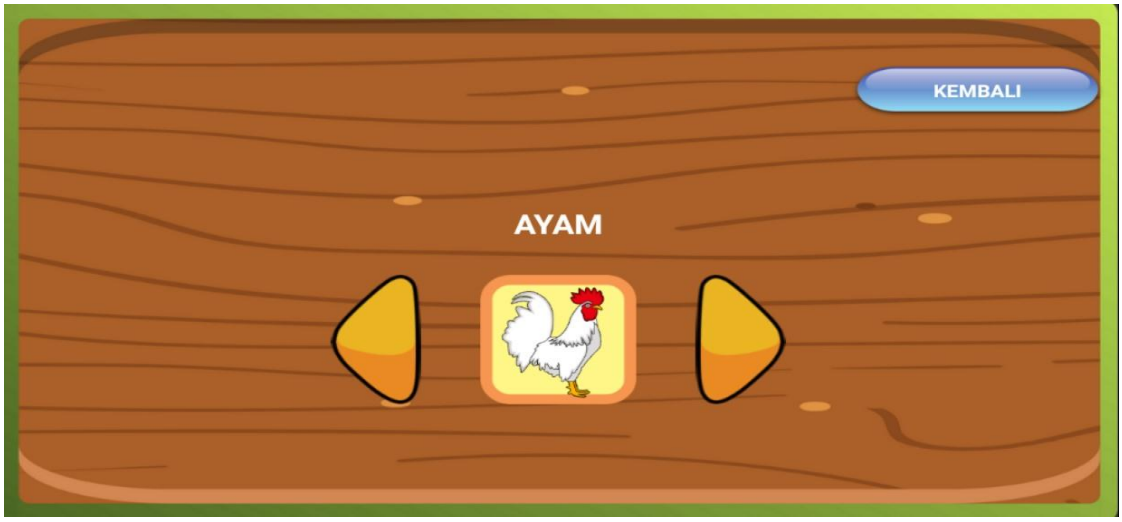
11. Halaman Pengujian Hewan

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengujian hewan, dimana terdapat pertanyaan tentang hewan yang sudah dipelajari.

Gambar 4.11 Halaman Pengujian Hewan

12. Halaman Pengejaan Hewan

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengejaan, dimana terdapat gambar, tulisan dan suara ejaan.



Gambar 4.12 Halaman Pengejaan Hewan

13. Halaman Belajar Hijaiyah

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman belajar hijaiyah dimana terdapat gambar angka yang bisa di klik dan akan muncul suara.

Gambar 4.13 Halaman Belajar Hijaiyah

14. Halaman Pengujian Hijaiyah

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengujian, dimana terdapat gambar dan pertanyaan.

Gambar 4.14 Halaman Pengujian Hijaiyah

15. Halaman Belajar Warna

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman belajar warna dimana terdapat gambar warna yang bisa di klik dan akan muncul suara.

Gambar 4.15 Halaman Belajar Warna

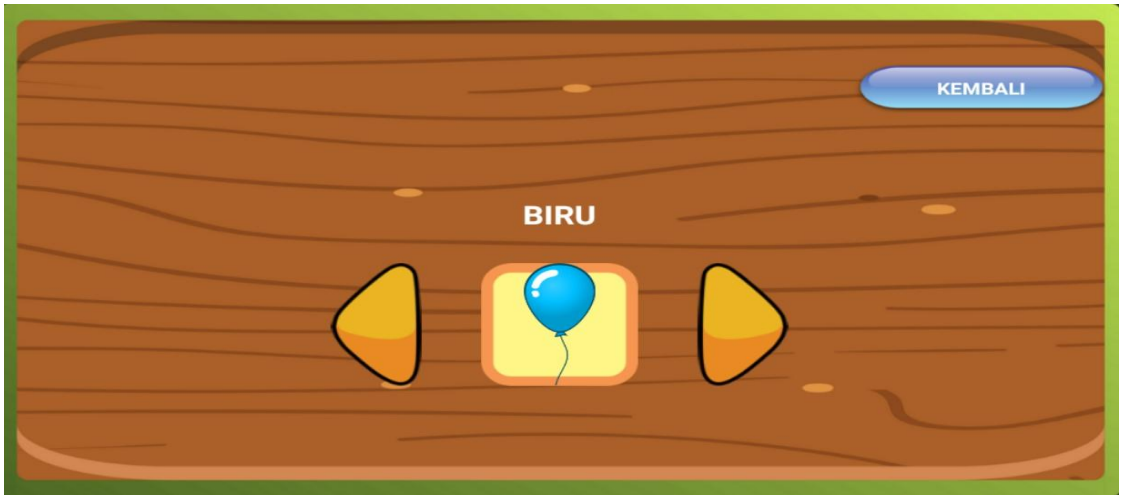
16. Halaman Pengujian Warna

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengujian warna, dimana terdapat gambar dan pertanyaan.

Gambar 4.16 Halaman Pengujian Warna

17. Halaman Pengejaan Warna

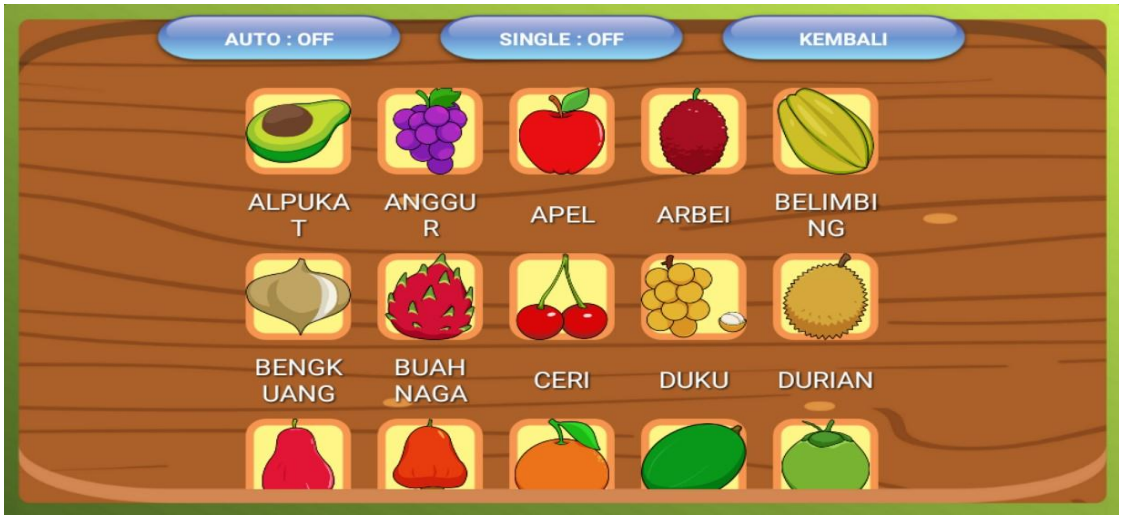
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengejaan warna, diamana terdapat gambar, tulisan dan suara ejaan.



Gambar 4.17 Halaman Pengejaan Warna

18. Halaman Belajar Buah

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman belajar buah dimana terdapat gambar warna yang bisa di klik dan akan muncul suara.



Gambar 4.18 Halaman Belajar Buah

19. Halaman Pengujian Buah

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman pengujian buah, dimana terdapat gambar buah dan pertanyaan.

Gambar 4.19 Halaman Pengujian Buah

20. Halaman Hasil

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman hasil, dimana halaman ini memunculkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Gambar 4.20 Halaman Hasil

21. Halaman Orang Tua

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman orang tua, dimana memunculkan waktu belajar anak dan berapa kali anak membuka menu belajar.

Gambar 4.21 Halaman Orang Tua

4.2 Testing

Tahap *testing* dilakukan setelah selesai tahap *assembly* dengan menjalankan aplikasi/program dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, dilakukan pengujian aplikasi. Dari pengujian yang dilakukan secara berulang-ulang dapat diperoleh hasil pengujian pada tabel dibawah :

Tabel 4.1 Tabel Pengujian

NO	Kegiatan Testing	Hasil Pengujian
1	Halaman Login	Ok
2	Halaman Menu Utama	Ok
3	Halaman Belajar Angka	Ok
4	Halaman Pengujian Angka	Ok
5	Halaman Pengejaan Angka	Ok
6	Halaman Belajar Huruf	Ok
7	Halaman Pengujian Huruf	Ok
8	Halaman Pengejaan Huruf	Ok

9	Halaman Belajar Hewan	Ok
10	Halaman Pengujian Hewan	Ok
11	Halaman Pengejaan Hewan	Ok
12	Halaman Belajar Hijaiyah	Ok
13	Halaman Pengujian Hijaiyah	Ok
14	Halaman Belajar Warna	Ok
15	Halaman Pengujian Warna	Ok
16	Halaman Pengejaan Warna	Ok
17	Halaman Belajar Buah	Ok
18	Halaman Pengujian Buah	Ok
19	Halaman Pengejaan Buah	Ok
20	Halaman Hasil Uji	Ok
21	Halaman Orang Tua	Ok

4.3 Distribusi

Pada tahap ini aplikasi akan didistribusikan ke dalam layanan distribusi digital yang dikembangkan oleh G*oogle* yaitu *Google Play*. Ini berfungsi sebagai toko aplikasi resmi untuk sistem operasi Android, yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri dan mengunduh aplikasi yang dikembangkan dengan *Android software development kit* (SDK) dan diterbitkan melalui *Google*. *Google Play* juga berfungsi sebagai toko media digital, yang menawarkan program musik, buku, film, dan televisi. Ini sebelumnya menawarkan perangkat keras Google untuk pembelian sampai diperkenalkannya pengecer perangkat keras online yang

terpisah, *Google Store*, pada 11 Maret 2015, dan juga menawarkan publikasi berita dan majalah sebelum perbaikan *Google News* pada 15 Mei 2018.

4.4 Evaluasi

Selanjutnya pada tahap evaluasi, penulis melakukan pengujian aplikasi pada target penelitian, yaitu anak usia dini secara langsung. Pada evaluasi ini penulis mengajak anak usia dini untuk menggunakan aplikasi dengan bimbingan guru dan juga penulis sendiri, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil evaluasi secara langsung dan untuk melihat ketertarikan anak usia dini terhadap pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *android.* Dari pengujian yang telah dilakukan dengan bantuan guru, dari 8 anak di play group Mahkota Bunda dapat dilihat hasil pengujian dan ketertarikan terhadap aplikasi media pembelajaran pengenalan pengetahuan dasar pada anak usia dini. Dengan menggabungkan semua hasil dari pengujian yang ada di dalam aplikasi dapat dilihat hasil pada tabel dibawah.

Tabel 4.2 Tabel Penggabungan

No	Nama	Umur	Ketertarikan terhadap Aplikasi	Hasil Pengujian
1	Abid Naufal	4	Tertarik	Cukup Baik
2	Adinda Yunita	4	Tertarik	Cukup Baik
3	Dedi Mulyawan	4	Tertarik	Cukup Baik
4	Aurelia	4	Tertarik	Baik
5	Hafish Dzacky	5	Tertarik	Baik
6	Humaira	5	Tertarik	Baik
7	M. Abdullah Zaid	5	Tertarik	Baik
8	Oktaviani	5	Tertarik	Baik

Dari pengujian yang telah dilakukan terhadap anak usia dini, penulis memberikan kuisioner kepada guru sebagai bahan evaluasi terhadap aplikasi yang telah di buat.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Kuisioner Terhadap 2 Orang Guru

No	Evaluasi	Jumlah Responden 2 Orang Guru			
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1.	Bagaimana manfaat aplikasi dalam mendukung pembelajaran anak?		2		
2.	Bagaimana ketertarikan anak terhadap metode pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis android?		2		
3.	Bagaimana tingkat kenyamanan dalam menggunakan aplikasi ini?		2		
4.	Bagaimana pendapat anda tentang tampilan dalam aplikasi ini?		2		
5.	Bagaimana Penilaian anda dengan adanya aplikasi ini pada perangkat *mobile* android?	2			
6.	Bagaimana pendapat anda tentang proses proses belajar menggunakan suara dan gambar di dalam aplikasi?		2		