BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya kegiatan penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini yang akan menjadi objek penelitian adalah Madrasah Ibtidaiyah Idris Asadul Usud Cimahi. Berikut adalah uraian tentang sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi kerjanya.

3.1.1 Sejarah singkat sekolah

1. Nama sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Idris Asadul Usud
2. Alamat sekolah

a. Jalan : Raya Jend Amir Machmud No 21

b. Kelurahan : Padasuka

c. Kecamatan : Cimahi Tengah

d. Kota : Cimahi

e. Provinsi : Jawa Barat

f. Kode Pos :

g. No. Telepon : (022) 6631203

h. Fax : -

i. E-mail :

3. Tahun Operasional : 2011
4. Status tanah : Milik Pribadi
5. Tegangan/daya listrik : 3500 Watt

3.1.2 Visi dan misi sekolah

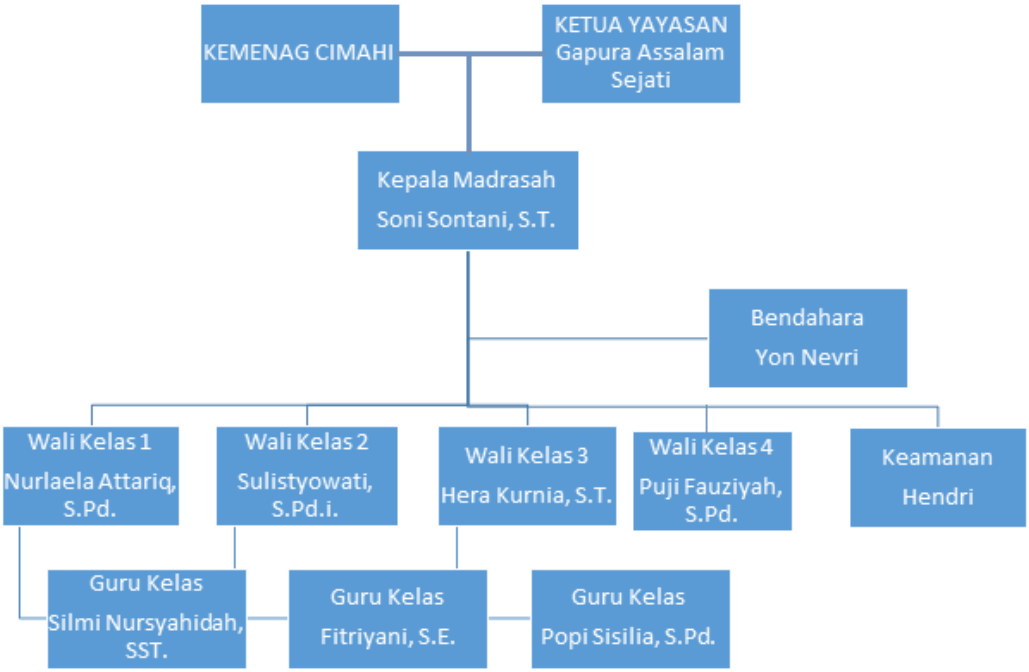
1. Visi MI Idris Asadul Usud

   Menjadi sekolah terdepan dan unggul dalam mendidik, mengajar, dan melatih siswa menjadi generasi pewaris para Nabi.

2. Misi MI Idris Asadul Usud
   a. Membentuk karakter siswa yang sesuai dengan sifat para Nabi
   b. Turut serta berperan aktif mendukung program pemerintah dalam bidang pendidikan terutama menciptakan generasi prestasi yang memilik kecerdasan aqliyah, ruhiyah dan jasadiyah.
   c. Membangun madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat.

3.1.3 Struktur organisasi

Struktur organisasi MI Idris Asadul Usud yang sedang berjalan saat ini adalah sebagai gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
(Sumber : Diagram Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Idris Asadul Usud)

3.1.4 Deskripsi tugas

A. Kemenag Cimahi

Pelayanan, bimbingan dan pembinaan dibidang pendidikan madrasah, pendidikan agama dan keagamaan.

B. Ketua Yayasan

1. bertanggungjawab secara administratif kegiatan kepengurusan yayasan
2. Melakukan kajian atas program/draft dari staf sekolah
3. Membantu menyelesaikan program kerja dari staf sekolah
4. memberikan solusi atas masalah yang dihadapi oleh staf sekolah

5. memberikan pembinaan dan sanksi atas perilaku staf sekolah yang menyimpang

C. Kepala Sekolah

1. Menyusun program kerja
2. Pelaksanaan rencana kerja
3. Supervise dan evaluasi
4. Kepemimpinan sekolah
5. System infromasi manajemen

D. Bendahara

1. Melakukan pengaturan keuangan
2. Melakukan transaksi keuangan
3. Melakukan evaluasi *budget*

E. Keamanan

1. Melaksanakan tugas pengamanan sekolah
2. Memonitoring lingkungan sekolah
3. Memelihara dan menjaga barang-barang milik sekolah
4. Bekerja sama dengan dinas terkait apabila ada masalah keamanan yang tidak dapat dilakukan secara internal

F. Wali Kelas/Guru

1. Membuat dan meyiapkan program serta perangkat pembelajaran.
2. Melakukan sosialisasi Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Sistem dan prosedur penilaian kepada siswa di awal pertemuan sebelum proses belajar mengajar awal dimulai.

3. Membuat daftar nilai
4. Membuat bahan ajar
5. Melaksanakan kegiatan penilaian berkesinambungan.
6. Melaksanakan tugas tambahan disekolah.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain penelitian

Desain penelitian dalam perancangan penelitian diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis sehingga penelitian tersebut lebih terarah dan teratur. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan "Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 Studi Kasus MI Idris Asadul Usud", yaitu :

1. Pengumpulan data
2. Analisis kebutuhan
3. Perancangan sistem
4. Pembuatan program
5. Pengujian
6. Implementasi

3.2.2 Jenis dan metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuisioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data primer, yaitu dengan menggunakan cara:

1. Observasi

Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan sistematik kejadian-kejadian yang sedang berjalan dan hal-hal lain yang mendukung dilakukannya penelitian. Observasi ini dilakukan pada proses belajar di MI Idris Asadul Usud.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka secara langsung dan tanya jawab kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah guru kelas 1, dengan tujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan di MI Idris Asadul Usud.

3.2.2.2 Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dimana peneliti mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan dahulu oleh pihak lain seperti karya tulis, jurnal maupun artikel. Berikut adalah beberapa dokumen yang penulis butuhkan :

1. Dokumen profil sekolah
2. Dokumen struktur organisasi sekolah
3. Dokumen buku bahan ajar

3.2.3 Metode pendekatan dan pengembangan sistem

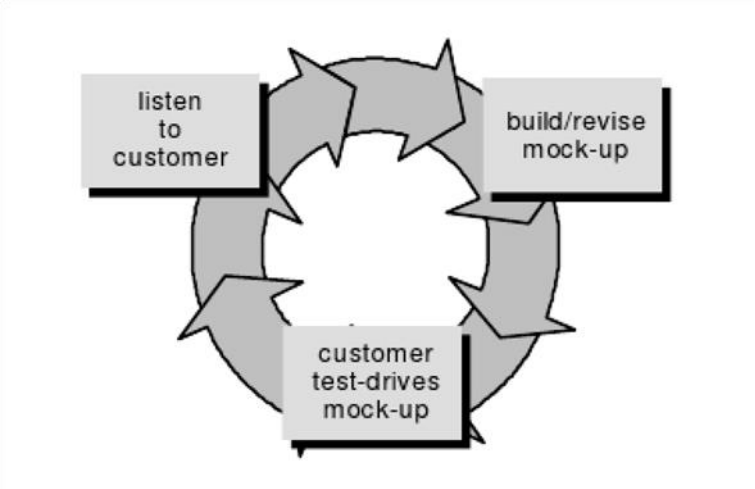
Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem adalah metode pendekatan berorientasi objek.

3.2.3.1 Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan adalah pendekatan berorientasi objek. Dimana dalam melakukan pemecahan suatu masalah, metode ini tidak dilihat bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah tersebut tetapi lebih cenderung kepada objek-objek apa yang dapat melakukan pemecahan masalah tersebut. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

3.2.3.2 Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi yang akan dibuat adalah model *prototype*. Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap-tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototype
(Sumber : *Scout Learning* Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia [13, p. 41])

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Penulis melakukan kegiatan secara *random* mulai dari melihat kebutuhan pengguna, membangun aplikasi, kembali mendengarkan kebutuhan pengguna sampai pada tahap implemetasi. Berikut adalah tahap kegiatan Penulis :

1. Mendengarkan pengguna

   Penulis dan pengguna bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan untuk *software,* identifikasi apa saja syarat yang dikenal dan daerah *outline* dimana definisi tersebut diperintahkan.

2. Membangun atau mengubah kembali *project* yang dibuat

   Proses selanjutnya adalah perancangan kilat, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada *software* yang terlihat oleh pengguna (misalnya : pendekatan *input* dan bentuk *output*). Ditahap ini pelulis kembali mendengarkan pengguna, selanjutnya membangun aplikasi, begitu seterusnya sampai pada tahap pengujian.

3. Menguji hasil *project* yang dibuat

Penulis dan pengguna melakukan evaluasi dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan ketika pada saat yang sama memungkinkan penulis untuk memperoleh pemahaman terbaik terhadap kebutuhan apa yang telah dikerjakan sampai akhirnya pada tahap implementasi.

3.2.3.3 Alat bantu analisis dan perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 ini, yaitu :

a. *Use case* diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem, yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. Skenario use case

Skenario use case menggambarkan interaksi antar objek/bagian dalam bentuk urutan pengiriman pesan. Skenario use case merepresentasikan informasi yang diperoleh dari diagram kelas, diagram sekuen dan diagram use case untuk

mendeskripsikan gabungan antara struktur statis dan tingkah laku dinamis dari suatu sistem.

c. *Activity* diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem, dan bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

d. *Sequence* diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Sekuen diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario yang ada pada use case.

e. *Class* diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

f. *Deployment* diagram

Diagram deployment menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan sistem tambahan yang menggambarkan rancangan device, node, dan hardware serta sistem client/server.

3.2.4 Pengujian software

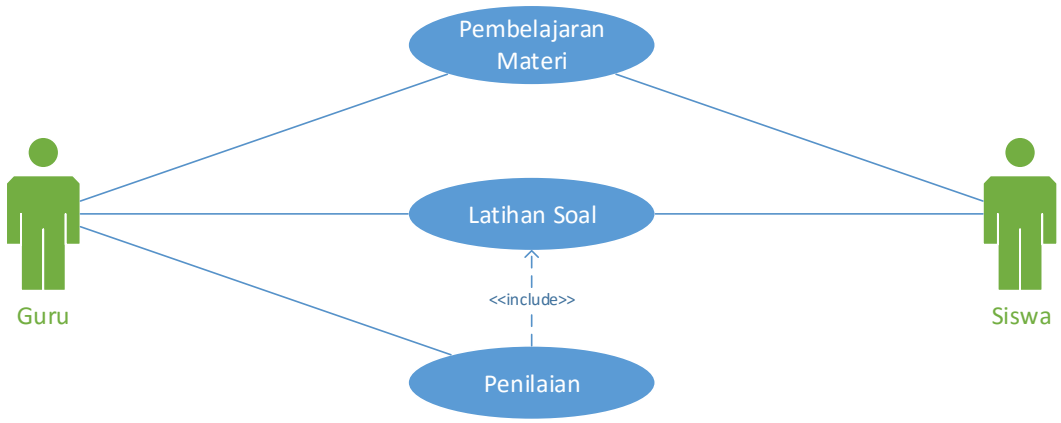
Pada pengujian ini digunakan pengujian ***black box*** testing. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengekseskusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan

Analisis terhadap prosedur-prosedur kegiatan belajar yang memberikan informasi hal-hal apa saja yang dikerjakan selama proses belajar yang sedang berjalan. Digambarkan dengan narasi yang akan dijelaskan pada kegiatan belajar.

3.3.2 Use case diagram



Gambar 3.3 *Use Case* Diagram

3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya

Tabel 3.1 Definisi Aktor

NO	AKTOR	DESKRIPSI
1	Guru	Guru memberikan pembelajaran bahasa inggris, latihan dan memberikan penilaian terhadap pembelajaran
2	Siswa	Siswa menerima pembelajaran bahasa inggris dan mengerjakan latihan soal

3.3.2.2 Definisi use case dan deskripsinya

Table 3.2 Definisi *Use Case*

No	*Use Case*	Deskripsi
UC-1	Pembelajaran materi	Berfungsi untk proses pembelajaran materi oleh guru kepada siswa
UC-2	Latihan soal	Berfungsi untuk memberikan latihan soal oleh guru dan dikerjakan oleh siswa
UC-3	Penilaian	Berfungsi untuk memberikan penilaian

3.3.3 Skenario *use case*

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Pembelajaran Materi

Nama Use Case	Pembelajaran materi
Deskripsi	Guru memberikan pembelajaran materi
Primary actor	Guru
Supporting Actor	Siswa
Pre-Condition	Guru memilih bab yang akan diajarkan di buku
Normal Flow Of Event	Guru memberikan pembelajaran materi bahasa Inggris kepada siswa
Post-Condition	Guru memberikan pembelajaran bahasa Inggris

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Latihan Soal

Nama Use Case	Latihan soal
Deskripsi	Siswa mengerjakan latihan soal
Primary actor	Siswa
Supporting Actor	Guru
Pre-Condition	Guru memilih latihan soal
Normal Flow Of Event	Guru memberikan latihan soal untuk siswa kerjakan
Post-Condition	Siswa mengerjakan latihan soal

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Penilaian

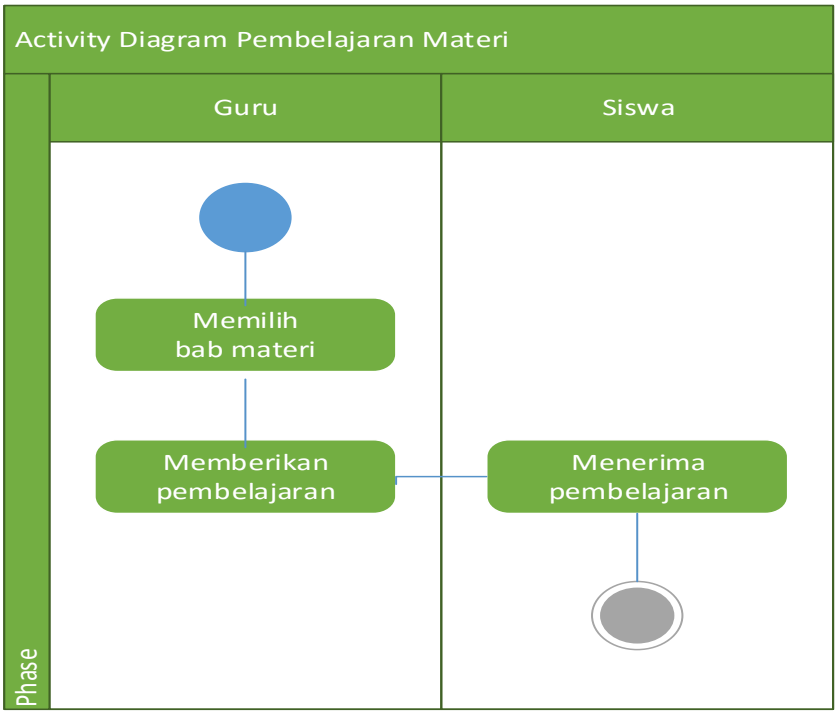
Nama Use Case	Penilaian
Deskripsi	Guru memberikan penliaian kepada siswa
Primary actor	Guru
Supporting Actor	Siswa
Pre-Condition	Siswa telah mengerjakan latihan soal
Normal Flow Of Event	Guru memberikan nilai atas hasil siswa yang telah mengerjakan latihan soal
Post-Condition	Guru memberikan nilai

3.3.4 *Activity* diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *Activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:

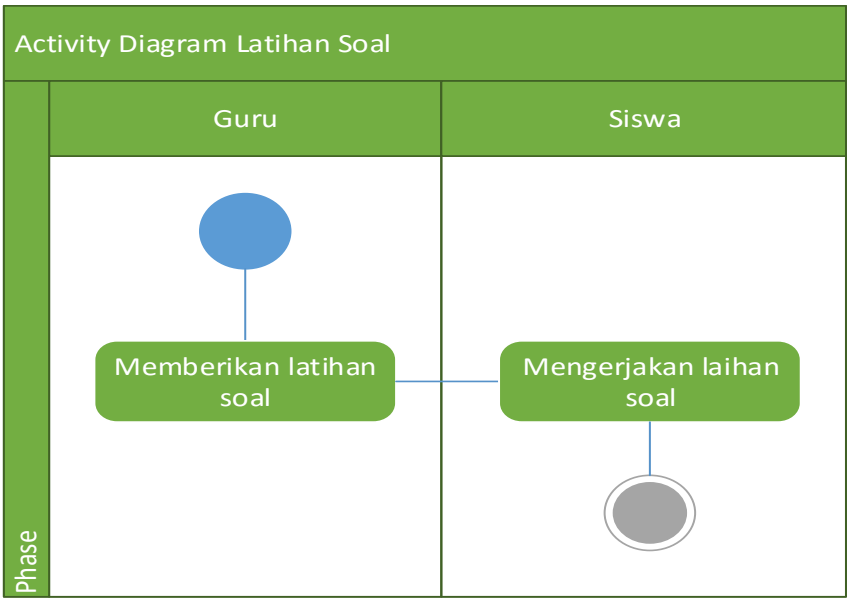
a. *Activity* Diagram Pembelajaran Materi

Pada proses belajar saat ini dimana guru menerangkan materi pelajaran kepada siswa/siswi menggunakan buku. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk *activity* diagram dibawah ini:



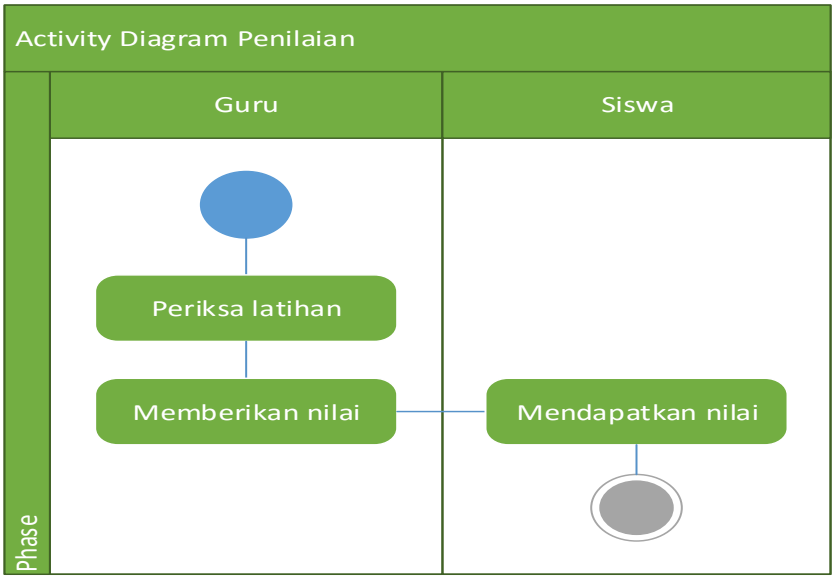
Gambar 3.4 Activity Diagram Pembelajaran Materi

b. *Activity* Diagram Latihan Soal



Gambar 3.5 *Activity* Diagram Latihan Soal

b. *Activity* Diagram Penilaian



Gambar 3.6 Activity Diagram penilaian

3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang sekarang ada. Berdasarkan analisa sistem yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No	Masalah	Rencana Pemecahan
1.	Metode pembelajaran masih secara manual yang bersifat monoton berdasarkan media	Pembangunan media pembelajaran secara interaktif yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi.

	yang digunakan, karena hanya menggunakan media buku.	
2.	Terbatasnya alat bantu yang membuat kegiatan belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.	Pembangunan media pembelajaran yang berbasis multimedia yang digunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari bahasa inggris yang interaktif.
3.	Belum adanya media interaktif yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari bahasa inggris.	Pembangungan media pembelajaran bahasa inggris interaktif yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.