BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah proses pembuatan *game* edukasi bahasa inggris untuk siswa SD. Penyusun melakukan penelitian di SD Mohamad Toha yang beralamat Jl. Mohamad Toha 22, Ciateul, Regol Kota Bandung, Kode pos : 40252 Nomer Telepon : 022 - 5203273 Waktu pelaksanaan penelitian di SD Mohamad Toha, Bandung.

3.2 Sejarah Singkat Perusahaan

SD Mohamad Toha tertelak di Jl Mohamad. Toha No. 22 Bandung. Dibangun pada jaman pemerintahan Belanda Tahun 1918 dan selesai pada tahun 1923, diperuntukkan orang-orang pribumi. Namun sejalan dengan berjalannya waktu sekolah ini berubah statusnya menjadi HIS Karang Pawulang. Guru / Staff pengajarnya orang Belanda, bangsa kita hanya Rd. Agah yaitu suami dari Pahlawan wanita asal Bandung Jawa Barat Rd Dewi Sartika. Keahlian yang diwariskan Rd Agah kepada murid SD Mohamad. Toha yaitu kesenangannya akan kesenian terutama seni tradisional. Tahun 1967 SD Mohamad Toha ditunjuk

sebagai SD Teladan dalam bidang kesenian. Dan sampai saat ini oleh Dinas dan K ditetapkan sebagai SD IPK (Induk Pengembangan Kesenian). Banyak prestasi yang dicapai dan menjadi kebanggaan para orangtua murid, sehingga tak sedikit yang ingin menyekolahkan putra-putrinya di SD Mohamad Toha. Banyak tamu yang datang melakukan studi banding, baik dalam maupun luar negeri, antara lain: Guru-guru dari Malaysia, Australia, Inggris, Spanyol dan Jepang.

Sampai saat ini adapun yang pernah memimpin SD Mohamad Toha yaitu :

1. Bapak Achmad Toha : 1995 s/d 1999
2. Bapak Ruchiyat Dhana : 1997 s/d 2003
3. Ibu Jajah Dahlia : 2002 s/d 2008
4. Ibu Euis Djuharoh : 2004 s/d 2011
5. Ibu H. Imah Rufaidah S.Pd : 2004 s/d 2011
6. Ibu H. Siti Aminah S.Pd : 2008 s/d 2012
7. Ibu R.E Martini S.Pd : 2008 s/d 2012
8. Bapak Drs. H. Ana Karyana : 2012 s/d sekarang

Berbagai macam prestasi yang diraih seperti Lomba Mata Pelajaran (KBM), lomba Calistung, Olah Raga, Bidang Seni sehingga pada tahun 2008 di bidang Olah Raga sampai ke tingkat Provinsi Cabang Olah Raga Tenis Meja 02SN. Keberhasilan ini atas dasar kerja sama dari semua pihak mulai dari pimpinan sampai ke personalnya mulai dari tahun 2012 sampai sekarang SD Mohamad Toha dipimpin oleh seorang kepala sekolah laki-laki yaitu Bapak Drs. H. Ana Karyana dengan kepemimpinan beliau SD Mohamad Toha semakin maju setiap kegiatan yang diadakan di Kota Bandung tidak pernah absen

Staf pengajar SD Mohamad Toha saat ini :

1. Drs. H ANA KARYANA (Kepala Sekolah)
2. ACE WENDAWATI, Ama.Pd (Guru)
3. DEDAH ROSIDAH, Ama.Pd (Guru)
4. AI TIN SURYATIN, Ama.Pd (Guru)
5. DINI MULYANI, S.Pd (Guru)
6. EUIS DINARSIH, S.Pd (Guru)
7. AYI RAHMAT, S.Pd (Guru)
8. UYU KURNIAWATI, S.Pd (Guru Penjaskes)
9. R. HETTY SUKMAYATI, S.Pd (Guru PAI)
10. ROBI YANDI, S.Pd (Guru)
11. LILI NURINDAH, S.Pd (Guru Bahasa Inggris)
12. SUPONO, S.T (Guru Komputer)
13. HENNY, S.Sn (Guru Tari)
14. SRI NURYATI (Tata Usaha)
15. ATEP SUHERMAN (Penjaga)

Sarana Bangunan Di SD Mohamad Toha :

1. 12 Kelas ruang belajar
2. 1 Ruang guru
3. 3 Unit perumahan penjaga
4. 2 Unit wc guru
5. 4 Unit wc murid
6. 1 Ruang kepala sekolah

7. 1 Ruang perpustakaan
8. 1 Ruang uks
9. 1 Ruang kesenian
10. 3 Ruang kantin
11. 1 Ruang penjas
12. 1 Lab komputer
13. 1 Aula
14. 1 Taman tunggu orang tua

Demikianlah kronologis dan sejarah SD Mohamad Toha berdiri sampai saat ini.

3.2.1 Visi dan Misi

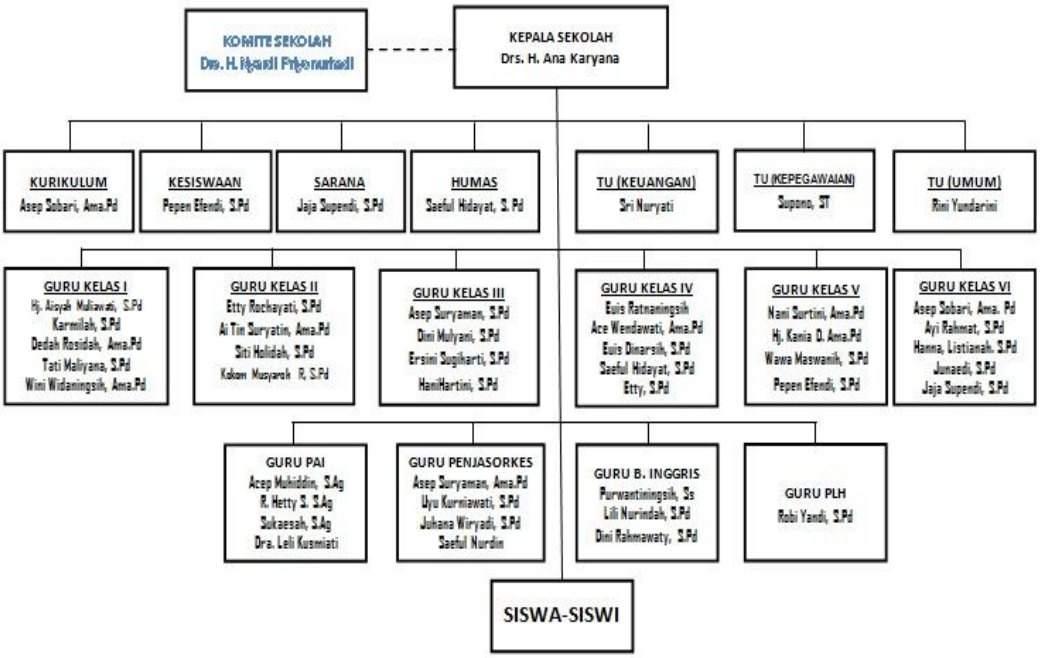
1. Visi

Mewujudkan pelayanan pendidikan yang optimal melalui pembelajaran yang responsif terhadap perubahan paradigma pendidikan sehingga terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa, mandiri dan unggul dalam prestasi.

2. Misi

a. Peningkatan mutu pendidikan
b. Peningkatan pelayanan pendidikan yang efisien dan efektif
c. Pengembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi
d. Pemasyarakatan budaya gemar membaca
e. Pengembangan seni dan budaya
f. Pengembangan olah raga
g. Pengembangan iman dan taqwa

3.2.2 Struktur Organisasi



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

——— Kebijakan

– – – – Koordinasi

3.2.3 Deskripsi Tugas

I. Kepala Sekolah

a. Kepala Sekolah Sebagai Pendidik (Edukator).

b. Kepala Sekolah Sebagai Manajer.

c. Kepala Sekolah Sebagai Administrator.

d. Kepala Sekolah Sebagai Supervisor (Penyelia).

e. Kepala Sekolah Sebagai Leader (Pemimpin).

f. Kepala Sekolah Sebagai Inovator.

g. Kepala Sekolah sebagai Motivator.

II. Ketua Dewan Sekolah

Sebagai perwakilan dari aspirasi orang tua siswa dalam untuk kebutuhan pendidikan siswa.

III. Tata Usaha

a. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.
b. Pengelolaan keuangan sekolah.
c. Pengurusan administrasi ketenagaan dan siswa.
d. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai serta tata usaha sekolah.
e. Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah.
f. Penyusunan dan penyajian data / statistik sekolah.
g. Mengkoordinasikan dan Melakukan 7K.
h. Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala.

IV. Guru Kelas

a. Melakukan penyusunan program pengajaran atau praktek
b. Melakukan penyajian program pengajaran atau praktek.
c. Melakukan evaluasi belajar mengajar
d. Melakukan analisis hasil evaluasi belajar atau praktek
e. Melakukan dalam penyusunan dan pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan.

f. Melakukan bimbingan dan konseling di kelas yang menjadi tanggung jawab.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sugiyono (2009:3) Metode Penelitian adalah metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer.

3.3.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian untuk perancangan *game edukasi* ini sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian menurut Moh. Nazir (2003:84) memaparkan bahwa desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Dari definisi di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian untuk merancang *game edukasi* merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh

penulis dalam Melakukan penelitian mulai dari perencanaan *game edukasi* sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

3.3.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan, dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

3.3.2.1 Sumber Data Primer (Observasi Dan Wawancara)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observation*)

   Dalam hal ini penyusun melakukan pengamatan pada SD Mohamad Toha untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung dan mengamati.

2. Wawancara (*Interview*)

   Dalam hal ini penyusun melakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. penyusun melakukan tanya jawab kepada Bapak Drs. H. Ana Karyana selaku kepala sekolah SD Mohamad Toha.

3.3.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dengan memperoleh dokumen dari buku paket Panduan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas III yang berdasarkan KTSP standar isi 2006 yang bersangkutan dengan obyek yang diteliti, yang dimaksudkan sebagai bukti bahwa penelitian benar benar dilakukan pada Sekolah Dasar, dan juga buku, ataupun pencarian dari internet.

3.3.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Sedangkan pengembangan sistem dapat dilihat sebagai sebuah proses. Lebih jauh pengembangan sistem pada dasarnya adalah proses perubahan, penghalusan, transformasi atau tambahan pada produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem berorientasi objek yang merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek.

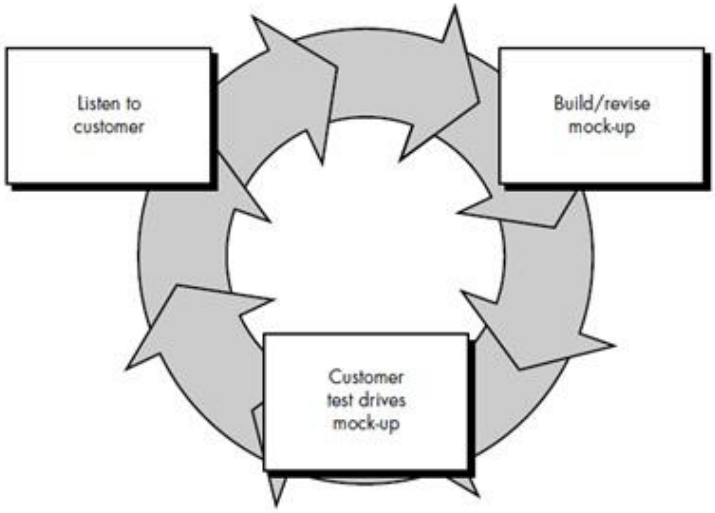
3.3.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode yang digunakan dalam pendekatan sistem yaitu metode terstruktur adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Proses
    a. Flow Chart

2. Perancangan Program
    a. Design
    b. Perancangan
    c. Cooding
    d. Testing

3.3.3.2 Metode Pengembangan Sistem



Gambar 3.2. Metode Pengembangan Prototipe

Sumber :kulishku-kampusku.blogspot.com/2013/05metode-pengembangan-perangkat-lunak_19.html?m=1

Berfungsi sebagai mekanisme pendefinisian kebutuhan Pertama, develop menggali semua kebutuhan user secara cepat kemudia membangun prototipe yang sesuai dengan yang diinginkan dengan cepat pula dan ditunjukkan ke user, baru dibuat PL yang sesuangguhnya berdasarkan komentar user terhadap prototipe.

1. Konsultasi Pembuatan Aplikasi

   Pengembang dan pengguna sistem melakukan diskusi, dimana pengguna (pemilik) sistem menjelaskan kepada pengembang, seperti apa aplikasi yang diinginkan.

2. Pembuatan dan Revisi Aplikasi

   Pengembang membuat prototipe dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna (pemilik) sistem.

3. Pengujian Aplikasi

   Untuk menguji hasil akhir dari pembuatan aplikasi tersebut dan diperlihatkan kepada pengguna (pemilik) sistem.

3.3.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu analisis dan perancangan yang dijadikan sebagai acuan penulis adalah sebagai berikut :

1. Flow Chart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

2. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fiture-fiture baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam

pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fiture-fiture baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis.

3.3.4 Pengujian Software

Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak secara manual maupun otomatis dengan tujuan untuk menguji apakah perangkat lunak tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada dua teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, yaituk teknik pengujian black box dan teknik pengujian white box :

3.3.4.1 Pengujian *Black Box*

Dalam perancangan *game* edukasi ini penyusun menggunakan pengujian Black Box, untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan - kesalahannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2) Kesalahan interface.
3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4) Kesakahan kinerja.
5) Inisialisasi dan kesalahan terminasi.