BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya kegiatan penelitian.Objek ini sangat mempengaruhi dalam pelaksanaan penelitian, karena dengan adanya objek tersebut peneliti dapat memperoleh bahan yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini yang akan menjadi objek penelitian adalah SDN Tikukur Bandung. Berikut adalah uraian tentang sejarah , visi dan misi , struktur organisasi dan deskripsi kerjanya.

1.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

1. Nama sekolah : SDN TIKUKUR
2. Alamat sekolah
    a. Jalan : Titimplik Nomor 1
    b. Kelurahan : Sadang Serang
    c. Kecamatan : Coblong
    d. Kota : bandung
    e. Provinsi : Jawa Barat
    f. Kode Pos : 40133
    g. No. Telepon/HP : (022) 2504130
    h. Fax : -
    i. E-mail : bandungsdntikukur@yahoo.co.id
3. Tahun Operasional : 1928

4. Status tanah : Milik Pemerintah
5. Tegangan /daya listrik : 3500 Watt

1.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi SDN Tikukur

   Terbentuknya pribadi yang unggul dalam prestasi, berjiwa wirausaha, berwawasan lingkungan dan berakhlak mulia.

2. Misi SDN Tikukur

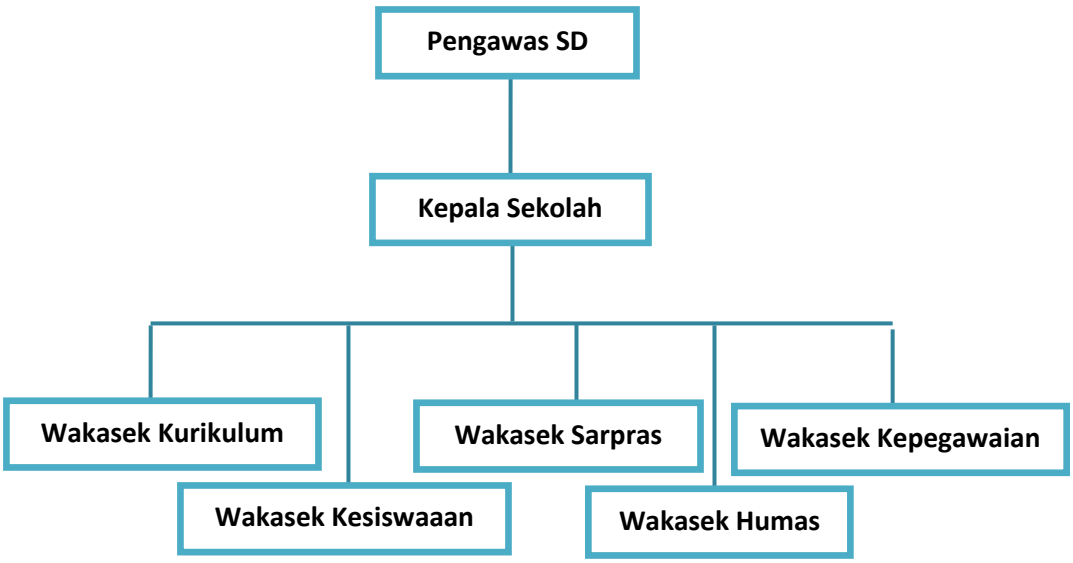
   Bertolak pada visi sekolah serta tujuan umum pendidikan dasar, misi sekolah dikembangkan sebagai berikut:

   a. Menumbuhkembangkan pemahaman, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama yang dianut untuk meningkatkan keimanan, ketaqwaan dan akhlak mulia
   b. Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan berhasil guna melalui pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa *(student centered learning)* dengan multi metode dan media, antara lain melalui CTL, PAKEM, serta layanan bimbingan dan konseling
   c. Menigkatkan kualitas layanan pendidikan dan optimalisasi berbagai kegiatan intra dan ekstrakurikuler secara berkelanjutan yang berwawasan ilmu pengetahuan
   d. Menumbuhkembangkan semangat berprestasi dan budaya kompetitif yang jujur dan sportif bagi siswa dalam upaya meningkatkan prestasi.

e. Mengembangkan kreativitas sesuai minat dan bakat yang mendukung jiwa kewirausahaan dan ekonomi kreatif
f. Mengenbangkan kemandirian melalui pembelajaran kreatif, aktif , inovatif, dan menyenangkan
g. Mengembangkan disiplin menaati peraturan yang berlaku disekolah
h. Membudayakan gemar membaca dan kunjungan ke perpustakaan
i. Mengembangkan sikap peduli social
j. Mengembangkan persahabatan melaui 3S (senyum, salam, sapa)
k. Mengembangkan wawasan dan cinta lingkungan
l. Mengembangkan keterampilan bersumber dari lingkungan
m. Mewujudkan perilaku 3R (Reduce, Reuse, Recycle)
n. Mengembangkan wawasan dan cinta tanah air
o. Mengembangkan prestasi akademik dan non akademik melalui kegiatan pembelajaran dan pengembangan diri
p. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak dalam pengelolaan tugas-tugas kependidikan di sekolah

1.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi SDN Tukukur yang sedang berjalan saat ini adalah sebagai gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

1.1.4 Deskripsi Kerja

a. Pengawas SD

1. Melakukan pembinaan pengembangan kualitas sekolah, kinerja kepala sekolah, kinerja guru, dan kinerja seluruh staf sekolah.
2. Melakukan evaluasi dan monitoring pelaksanaan program sekolah beserta pengembangannya.
3. Melakukan penilaian terhadap proses dan hasil program pengembangan sekolah secara kolaboratif dengan stakeholder sekolah.

b. Kepala Sekolah

1. Menyusun program kerja
2. Pelaksanaan rencana kerja

3. Supervise dan evaluasi
4. Kepemimpinan sekolah
5. System infromasi manajemen

c. Tugas wakil kepala sekolah kurikulum
   1. Menyusun program pengajaran (Program Tahunan dan Semester).
   2. Menyusun Kalender Pendidikan
   3. Menyusun SK pembagian tugas mengajar guru dan tugas tambahan lainnya.
   4. Menyusun jadwal pelajaran.
   5. Menyusun Program dan jadwal Pelaksanaan Ujian Akhir Semester/ Kenaikan Kelas, Ujian Sekolah dan Ujian Nasional.

d. Tugas wakil kepala sekolah kesiswaan
   1. Menyusun program pembinaan kesiswaan/ OSIS
   2. Menegakkan Tata Tertib Sekolah
   3. Membina dan melaksanakan koordinasi Kebersihan, Kerindangan, Keindahan, Kesehatan, dan Kekeluargaan (5 K)
   4. Memberi pengarahan dan penilaian dalam pemilihan pengurus OSIS
   5. Melakukan pembinaan pengurus OSIS dalam berorganisasi

e. Tugas wakil kepala sekolah sarpras
   1. Menginventarisasi barang
   2. Pendayagunaan sarana dan prasarana pendidikan penunjang KBM

3. Pendayagunaan sarana prasarana (termasuk kartu-kartu pelaksanaan pendidikan)
4. Pemeliharaan sarana dan prasaran pendidikan ; pengamanan, penghapusan,dan pengembangan
5. Pengelolaan alat-alat penunjang pembelajaran

f. Tugas wakil kepala sekolah humas

1. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orangtua/ wali siswa
2. Membina hubungan antar sekolah dengan komite sekolah
3. Membina pengembangan hubungan antar sekolah dengan lembaga pemerintah, dunia usaha dan lembaga-lembaga sosial lainnya
4. Memberi/ berkonsultasi dengan dunia usaha
5. Menyusun laporan pelaksanaan hubungan masyarakat secara berkala

g. Tugas wakil kepala sekolah kepegawaiaan

1. Mengatur daftar urut kepangkatan pegawai
2. Mekanisme pengangkatan, pengadaan, kenaikan pangkat dan mutasi pegawai
3. Pelaksanaan peraturan disiplin pns
4. Pengaturan kesejahteraan pegawai
5. Pelakasaan pengembangan dan pembinaan profesi pegawai

1.2 Metode Penelitian

1.2.1 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 Tematik untuk anak SD kelas 1".yaitu:

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

1.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

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

1.2.2.1 Sumber data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan koesioner 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 SDN Tikukur.

2) Wawancara*(interview)*

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka secara langsung dan Tanya jawab kepada pewawancara (pengumpul data) dengan respondennya adalah kepala sekolah , guru-guru kelas 1 serta bagian kurikulum SDN Tukukur, dengan tujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan di SDN Tikukur.

1.2.2.2 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. Cara yang digunakan untuk pengumpulan data sekunder ini adalah metode dokumentasi , yaitu dengan cara peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti seperti:

1. Dokumen profil sekolah
2. Dokumen berupa visi dan misi sekolah
3. Dokumen berupa struktur organisasi sekolah

1.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem adalah metode pendekatan berorientasi objek

1.2.3.1 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.

1.2.3.2 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 : (Roger S Pressman, Ph.H,.2002, Rekayasa Perangkat Lunak)

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*)

   Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat.*Devoleper* dan pelanggan 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 (*Build/revise mock-up*)

   Proses selanjutnya adalah perancangan kilat, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada *software* yang terlihat oleh

customer atau *user* (misalnya : pendekatan *input* dan bentuk *output*). Idealnya, *prototype* melayani sebagian mekanisme untuk mengidentifikasi syarat dari sebuah s*oftware*.

3. Menguji hasil *project* yang dibuat (*Customer test drives mock-up*)

   Prototype dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software*yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan *customer* ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahaman terbaik terhadap kebutuhan apa yang telah dikerjakan.

1.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran tematik untuk anak SD kelas 1, yaitu:

1. *Use Case* Diagram

   Use Case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem indormasi yang akan dibuat. *Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem yang dtekankan “apa” yang diperbuat sistem , dan bukan”bagaimana”.

2. *Activity* Diagram

   Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktifivas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan

bagaimana berakhir. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*.

3. *Sequence* Diagram

   Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *class* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

4. *Collaboration* Diagram

   Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek sama seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *class*. Setiap *class* memiliki *sequence* number, di mana *class* dari level tertinggi memiliki nomor 1.

5. *Class* Diagram

   Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

6. *Component* Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency)* di antaranya. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

7. *Deployment* Diagram

Deployment atau *physical*diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *serve*r, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

1.2.4 Pengujian Software

Pada pengujian ini digunakan pengujian ***black box*** testing. Pengujian black box ini berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Menurut *hanif al fatta* (2007:172) pengujian *black box testing* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (requirement) yang disebut dalam spesifikasi. 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.

1.3 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

1.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan suaatu bentuk analisis data yang dikumpulkan saat dilakukannya proses penelitian. Ini digunakan untuk menghasilkan beberapa dokumen yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi. Beberapa bentuk dokumen yang dihasilkan dari proses penelitian, yaitu:

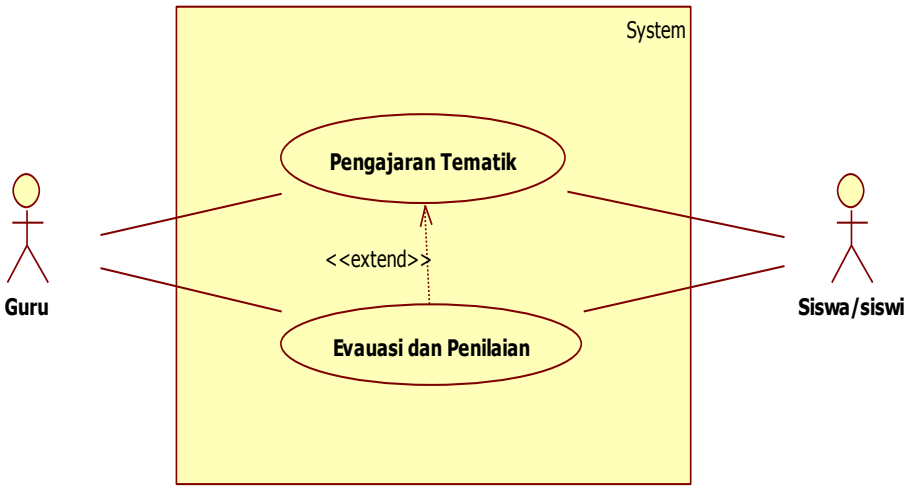
1. Dokumen profil sekolah
2. Dokumen visi dan misi sekolah
3. Dokumen struktur organisasi sekolah

1.3.2 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. Prosedur kegiatan system belajar yang sedang berjalan sebagai berikut:

1. Guru memberikan materi pelajaran kepada siswa/siswi kelas 1.
2. Siswa/siswi memperhatikan materi pelajaran yang diberikan guru.
3. Guru memberikan latihan-latihan/evaluasi kepada siswa/siswi kelas 1.
4. Siswa/siswi mengerjakan latihan-latihan yang diberikan guru.

1.3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.3 Use Case Diagram

1.3.2.2 Skenorio Use Case

Tabel 3.1 Skenario Use Diagram yang Sedang Berjalan

Nama Use Case	Pengajaran Tematik
Deskripsi	Guru memberikan pengajaran tematik
Primary actor	Guru
Supporting Actor	Siswa/siswi SD Kelas 1
Pre-Condition	Tema-tema pelajaran tematik
Normal Flow Of Event	Guru memberikan pengajaran tematik kepada sisiwa/siswi SD kelas 1

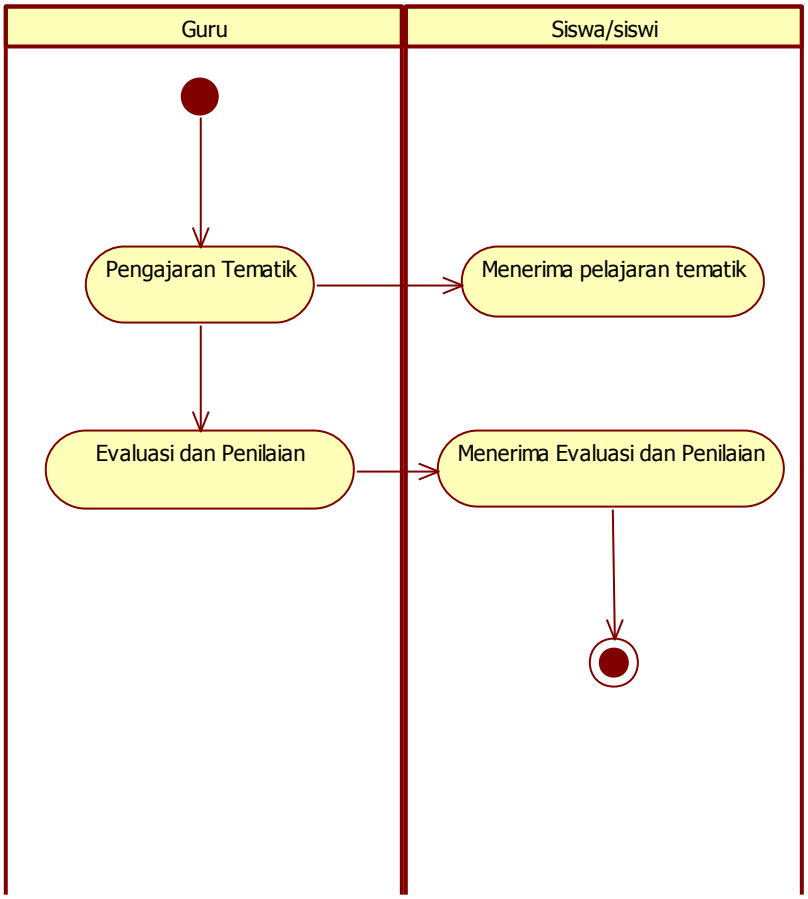
Aktivitas Alternative	-
Exception	-
Post-Condition	Guru memberikan pengajaran tematik

1.3.2.3 Activity Diagram

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

a. *Activity* Diagram Pengajaran Tematik

Pada proses belajar di SDN Tikukur untuk SD kelas 1 yaitu dimana guru menerangkan materi pelajaran kepada siswa/sisiwi. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk *activity* diagram dibawah ini:



Gambar 3.4 Activity Diagram

1.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu

ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 3.2 Evaluasi SistemYang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Solusi
1	Adanya kurikulum baru yang berbasis tematik yang dirasa sangat sulit untuk dihadapi anak SD kelas1	Siswa/siswi SD kelas 1	Membuat suatu media pembelajaran tematik sehingga mempermudah siswa/siswi dalam menghadapi kurikulum baru yang rumit
2	Pada kurikulum tematik adanya tingkat pencapaian berupa evaluasi pada setiap tema yang memngkinkan anak SD kelas 1 untuk lanjut ketema berikutnya.	Siswa/siswi SD kelas 1	Membuat suatu media pembelajaran dengan adanya bentuk latihan berupa soal random

3	Terjadinya distorsi (Bertolak-belakang Antara sistem belajar yang bersifat tematik dengan sistem penilaiaan, dengan kata lain bentuk evaluasi yang diberikan tidak berbentuk tematik).	Guru SD kelas 1	Membuat kesesuaian anatar materi dan bentuk evaluasi dalam media pembelajaran.