

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Subyek dan Obyek Penelitian**

Objek pada observasi multimedia Bahasa Inggris untuk Kelas 4 pada SD N Singasari, informasi mengenai mata pelajaran Bahasa Inggris diperoleh dari buku pelajaran kurikulum Merdeka untuk kelas 4 SD. Penelitian ini dilakukan di wilayah SD N Singasari.

Subjek penelitian berupa siswa kelas 4 di SD N Singasari dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa yang memperoleh mata pelajaran Bahasa Inggris.

#### **3.2. Alat dan Bahan Penelitian**

##### **3.2.1 Alat**

1. Laptop dengan *processor* Ryzen 3 2200u, 8GB RAM, 128GB SSD NVME, dan sistem operasi Windows 10.
2. Aplikasi *Macromedia flash 8*

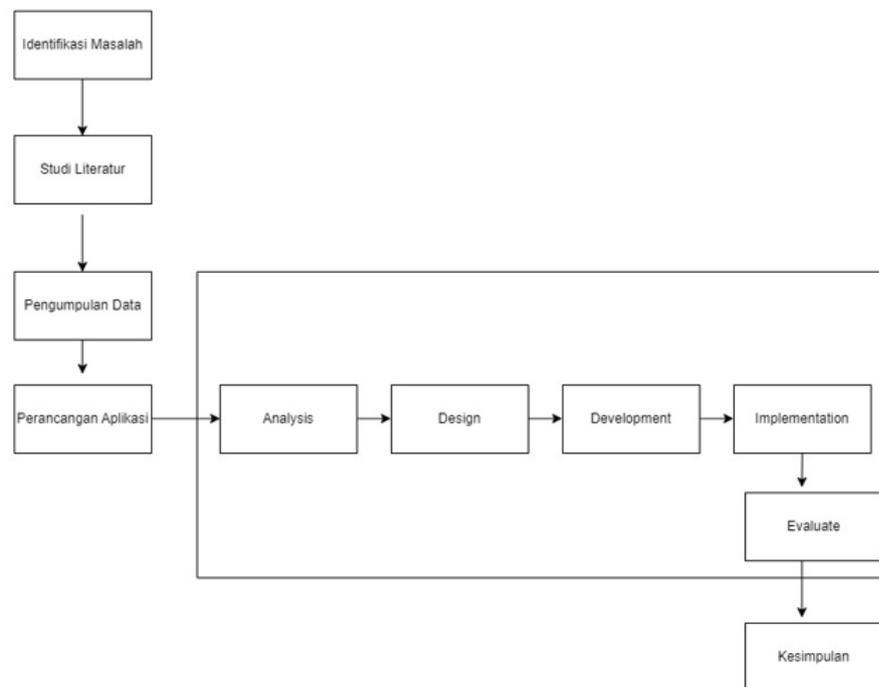
##### **3.2.1 Bahan**

1. Buku Pelajaran Bahasa Inggris kelas 4.

#### **3.3. Diagram Alir Penelitian**

Bagaimana diagram alir penelitian bekerja agar penelitian yang digunakan didalam penelitian sehingga lebih terstruktur dan efisien untuk mendapatkan data yang dapat digunakan pada perancangan sistem ini, diperlukan data dan informasi yang saling berhubungan dengan sistem yang akan dirancang.

### 3.4. Tahapan Penelitian



**Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian**

Penjelasan yang lebih rinci di bawah ini meliputi identifikasi masalah, study literatur, pengumpulan data, dan perancangan aplikasi dengan metode ADDIE.

#### 3.4.1 Identifikasi Permasalahan

Langkah pertama peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu SD Negeri Singasari dengan mengamati langsung dan berbicara dengan pengajar bahasa Inggris kelas 4.

#### 3.4.2 Studi Literatur

Penelitian menggunakan studi literatur yang mempelajari literatur-literatur yang sudah ada sebelumnya. Seperti artikel ilmiah, buku dan laporan ilmiah, dijadikan pedoman untuk membahas, mengkaji, mendeskripsikan suatu fenomena sebelumnya.

### 3.4.3 Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan informasi dari langkah penelitian pada poin ini. Penelitian ini juga menerapkan metode wawancara secara langsung kepada guru disekolah sebagai acuan kurikulum saat ini.

Untuk tempat dilakukannya penelitian ini adalah SD Negeri Singasari dengan melakukan angket dan wawancara pada siswa kelas IV untuk mendapat data.

#### 1. Observasi

Tahapan dengan cara melakukan penelitian secara langsung untuk mendapat informasi mengenai permasalahan yang ada untuk mendapatkan solusi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi gim edukatif pada SD Negeri Singasari.

#### 2. Wawancara

Tahapan wawancara dengan melibatkan guru bahasa Inggris melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui jumlah siswa, masalah, materi pembelajaran dalam proses belajar siswa pada pelajaran bahasa Inggris kelas 4. Hasil wawancara terlampir pada Lampiran 1.1. berikut pertanyaan dari peneliti kepada guru untuk mengetahui masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Jumlah siswa dari keseluruhan sekolah (dicari jumlah per kelas)?
2. Karakteristik siswa terhadap mata pelajaran bahasa inggris?
3. Kurikulum yang dipakai sekarang pada siswa kelas 4?
4. Bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran siswa?
5. Materi apa saja yang digunakan pada kelas 4?
6. Materi yang mudah dipahami siswa dan sulit di pahami siswa?
7. Saran jika saya membuat mengembangkan game edukatif bahasa inggris.  
Bapak atau ibu menginginkan materi apa saja yang menjadi prioritas?

1. Jumlah siswa dari keseluruhan sekolah(dicari jumlah per kelas)	Jumlah semua siswa : Siswa kelas 1: 12 Siswa kelas 2: 18 Siswa kelas 3: 30 Siswa kelas 4: 10 Siswa kelas 5: 12 Siswa kelas 6: 14
2. Karakteristik siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris	Berseemangat
3. Kurikulum yang dipakai di kelas 4	Kurikulum Merdeka
4. Bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran siswa	LKS dan Buku Paket
5. Materi apa saja yang diajarkan di kelas 4	Daily Activities, This Is My Bicycle, How Do You Go To School
6. Materi yang mudah dipahami siswa dan sulit dipahami siswa	Mudah dipahami : This Is My Bicycle Sulit dipahami : How Do You Go To School
7. Saran jika saya membuat dan mengembangkan multimedia interaktif Bahasa Inggris, Bapak atau ibu menginginkan materi apa saja yang menjadi prioritas	Media listening interaktif dan juga aplikasi pengenalan untuk kosakata susah dengan gambar agar lebih mudah dipahami siswa

Tabel 3.1 Hasil Wawancara

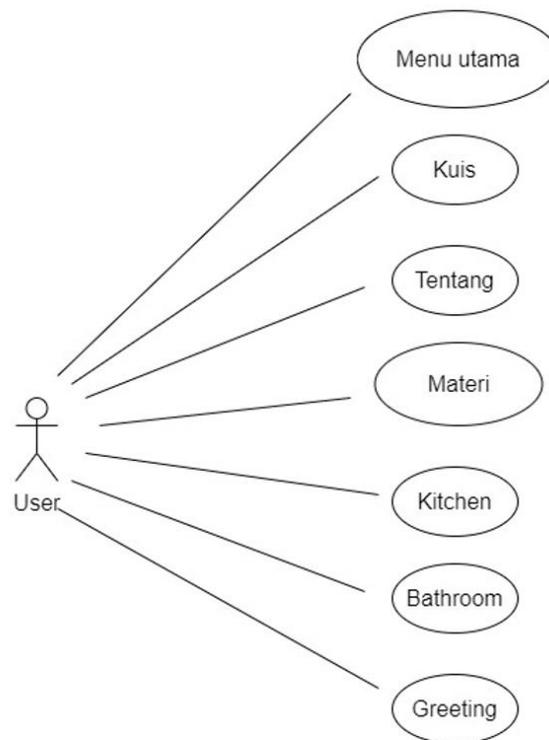
#### 3.4.4 Perancangan Aplikasi

##### *a. Analysis*

Peneliti akan mengidentifikasi media yang sesuai dengan tujuan siswa, isi/materi pembelajaran, sudut pandang, dan gagasan penyampaian dalam multimedia interaktif yang akan dihasilkan selama tahap analisis.

##### *b. Design*

Pada tahap design peneliti membuat rancangan untuk multimedia interaktif yang akan dibuat. Untuk merancang sebuah multimedia interaktif peneliti menggunakan salah satu model dari UML yaitu usecase diagram. Pada use case diagram, pengguna dapat mengakses halaman utama, menu kuis, menu materi, menu petunjuk arah, dan menu about untuk menggunakan fitur-fitur aplikasi. Di bawah ini adalah gambar use case diagram.



**Gambar 3. 2 Usecase Diagram**

*c. Development*

Produk yang dirancang sekarang akan diproduksi sesuai dengan struktur model yang dibuat dan dirancang sebelumnya.

*d. Implementation*

Pada tahap *implemmentation* multimedia interaktif akan diterapkan di SD Negeri Singasari oleh guru kelas 4 saat pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan laptop dan akan dipasangkan dengan LCD Proyektor sehingga semua siswa di kelas dapat melihat dengan jelas multimedia interaktif tersebut. Multimedia interaktif ini tidak perlu diinstal dikarenakan format aplikasi ini adalah flash yang cara pengoperasiannya

dengan double click pada file flash tersebut maka aplikasi akan langsung terbuka.

*e. Evaluation*

Melihat kembali dampak pembuatan multimedia interaktif di dalam pembelajaran dengan cara memberikan angket pada pengajar dan murid untuk menentukan apakah program itu telah dibuat telah layak digunakan atau masih ada perbaikan yang harus dilakukan.