

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian mempunyai makna yang bisa menjelaskan keseluruhan secara garis besar dari beberapa proses yang dilalui mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta tahapan – tahapan yang sudah dikerjakan sampai memperoleh hasil akhir. Desain penelitian merupakan hal yang penting sehingga nantinya mampu menarik kesimpulan dari hasil akhir yang sudah dilakukan dalam seluruh proses penelitian.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

Keterangan dalam setiap tahapan didalam desain penelitian adalah sebagai berikut :

A. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini peneliti mencari tahu informasi mengenai kegiatan dan proses belajar mengajar yang diberikan guru kepada para siswa sekolah dasar khususnya mata pelajaran bahasa Inggris dimana didapatkan sebuah informasi bahwa siswa mendapat pembelajaran dari guru dalam penyampaian materi berdasarkan dari buku. Umumnya anak akan cenderung gampang merasa bosan, mudah teralihkan atau tidak fokus dan kurang berminat dalam belajar ketika saat proses belajarnya tidak dibawakan dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Penyampaian materi bisa dilakukan lewat berbagai media seperti bercerita, menonton video, bermain *game*, mendengarkan lagu. Lagu adalah salah yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi yang bisa menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga membuat anak menjadi tertarik dan fokus. Adapun selain dari buku siswa juga mendapat media belajar berupa sebuah *aplikasi* yang membantu seorang guru dalam mengajar atau menyampaikan materi namun hanya berupa pengucapan kata. Berkembangnya teknologi saat ini masih belum banyak *aplikasi* belajar tentang bahasa inggris khususnya *vocabulary* yang dibawakan dengan menggunakan lagu anak, sehingga diharapkan dengan adanya *aplikasi* media belajar *vocabulary* pada lagu anak Indonesia berbasis *android* dapat membantu dalam proses belajar. *Aplikasi* ini dibuat bertujuan agar proses belajar mengajar pada anak sekolah dasar tidak cenderung membosankan dimana anak pada umumnya cenderung menyukai hal-hal menyenangkan dan menghibur.

B. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke objek penelitian untuk mendapatkan keterangan atau informasi yang berkaitan dengan topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Peneliti pada tahap ini melakukan 2 metode, yaitu :

1. Studi pustaka : Peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengambil dan memanfaatkan buku – buku dan jurnal – jurnal sebagai referensi dan memiliki hubungan dengan masalah yang diteliti.
2. Wawancara : Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada ibu guru pengajar bahasa Inggris dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

C. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah pengumpulan data. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

D. Pembuatan Program

Setelah pengolahan data menggunakan UML selesai selanjutnya program dibuat dengan *Android Studio* dan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

E. Pengujian Program

Tahap pengujian akan dilakukan untuk menjalankan aplikasi yang bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi sesuai dengan perancangannya dan meminta saran sebagai referensi untuk melakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya.

3.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan dua teknik, yaitu :

A. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan berupa pencarian berbagai sumber untuk mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan dalam penelitian yang berkaitan baik dari buku maupun dari jurnal.

1. Buku : Buku yang digunakan ialah yang diterbitkan 10 tahun terakhir dari penelitian ini dan memiliki ISBN.
2. Jurnal : Jurnal yang diambil dalam penelitian ini ialah jurnal yang diterbitkan 5 tahun terakhir dari penelitian ini dan sudah memiliki ISSN atau e-ISSN.

B. Wawancara

Memberikan beberapa pertanyaan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini kepada ibu pengampu bahasa Inggris baik itu ketika proses sebelum perancangan aplikasi maupun ketika aplikasi akan diuji dimana akan menjadi referensi untuk perbaikan kedepannya.

3.3. Operasional Variabel

Variabel adalah sesuatu yang dijadikan objek dalam sebuah penelitian yang memiliki sebuah nilai. Variabel juga merupakan sebuah objek yang saling berkaitan dalam sebuah penelitian yang dapat menjadikan penelitian tersebut mempunyai kesimpulan dan hasil (In & Asyik, 2018). Dapat dikatakan bahwa variabel ialah penjelasan dari objek yang akan dijelaskan yang saling berkaitan

dimana akan memudahkan penerapan dalam pembuatan aplikasi didalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Tabel Operasi Variabel

Variabel	Definisi Operasi Variabel
Lagu Anak Indonesia	Lagu dapat dinikmati dari berbagai kalangan mulai dari orang dewasa sampai anak-anak. Bagi anak-anak, lagu umumnya akan berisi tentang perasaan yang menyenangkan dan kegiatan yang relevan dengan dunia anak-anak seperti mengajak bermain dan belajar.
Vocabulary	Vocabulary ialah salah satu aspek yang harus dipelajari ketika seseorang belajar bahasa Inggris. Vocabulary adalah kosa kata yang merupakan hal penting yang harus dipelajari karena dalam penerapannya ketika berbicara dalam bahasa Inggris sangat berpengaruh sekali dalam menyusun sebuah kalimat.

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

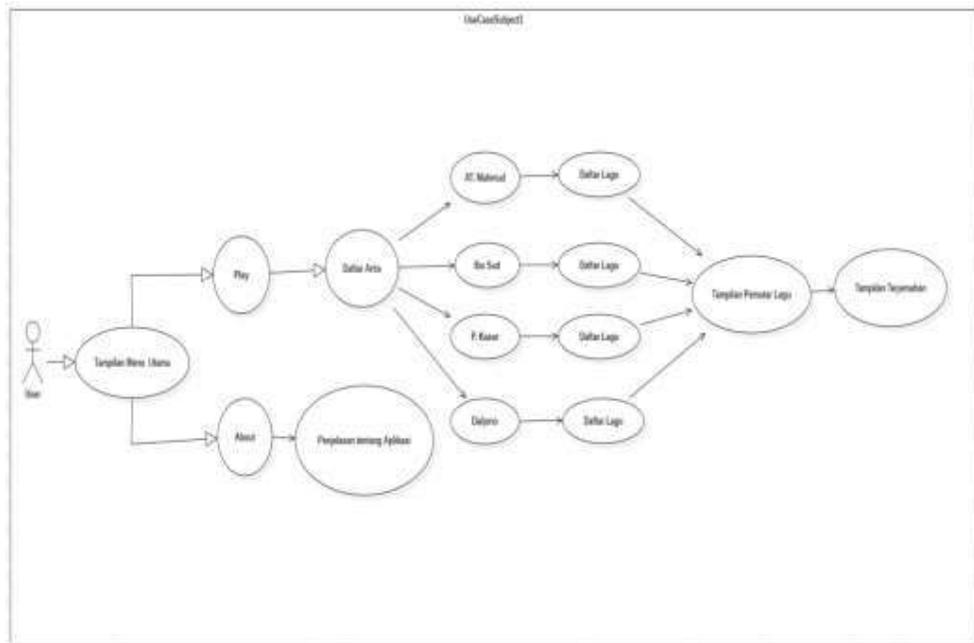
3.4. Proses Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem Aplikasi Media Belajar *Vocabulary* Pada Lagu Anak Indonesia Berbasis *Android* peneliti menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) diantaranya meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

3.4.1. Desain *Unified Modeling Language* (UML)

1. Diagram *UseCase*

Keterangan dalam diagram dibawah ini adalah *user* sebagai penggunanya. Pada penggunaannya dalam aplikasi ini *user* akan ditampilkan sebuah pilihan tombol *Play* dan *About* dimana mempunyai fungsi masing-masing yaitu pada bagian tombol *About* akan menampilkan informasi tentang aplikasi, lalu tombol *Play* akan diarahkan menuju daftar artis, daftar lagu , pemutar lagu hingga terjemahan.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

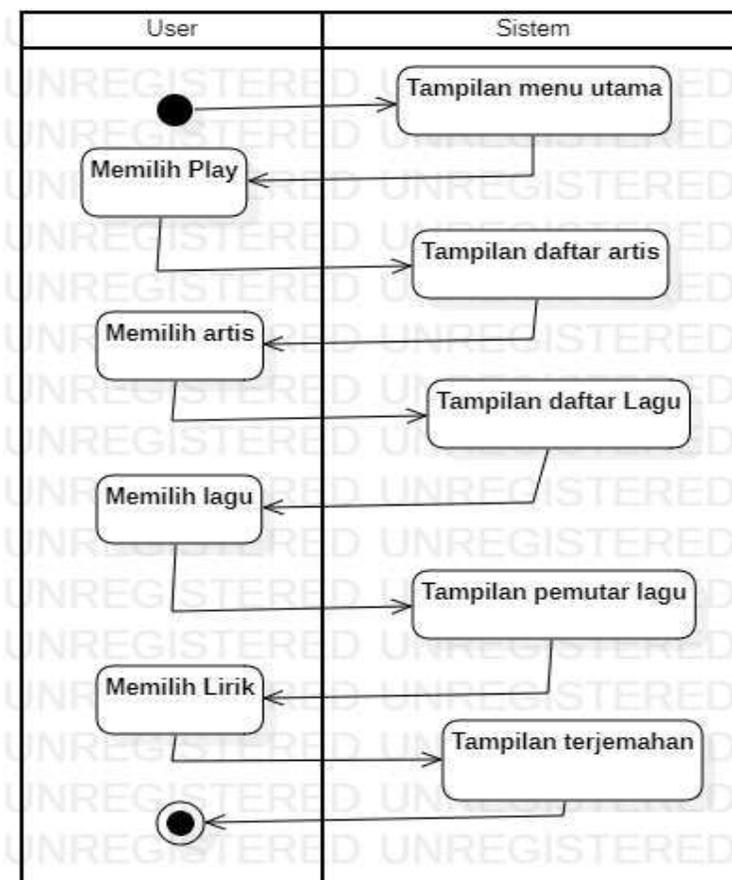
2. Diagram Aktivitas

Pada bagian Aktivitas diagram akan menjelaskan tentang gambaran mengenai alur kegiatan yang akan diproses didalam aplikasi yang sudah dibuat. Menjelaskan tentang tindakan yang akan ditampilkan dari keputusan *user* dan akan direspon oleh sistem sehingga akan ditampilkan sebuah tampilan yang sesuai dengan perintah yang sudah ditentukan mulai dari awal hingga akhir proses. Berikut merupakan gambaran tampilan beserta penjelasannya.

1. Activity Diagram Bagian Pemutar Lagu

Activity Diagram pada gambar diatas menjelaskan tentang urutan proses yang akan dijalankan. Aktifitas yang akan dilakukan ketika pengguna mulai

menjalankan aplikasi yaitu pada tampilan menu utama pengguna memilih tombol *play* maka selanjutnya akan muncul tampilan daftar artis. Kemudian setelah menu artis maka akan muncul tampilan menu daftar lagu kemudian muncul tampilan pemutar lagu sampai pada tampilan terjemahan lirik lagu yang dipilih oleh pengguna.

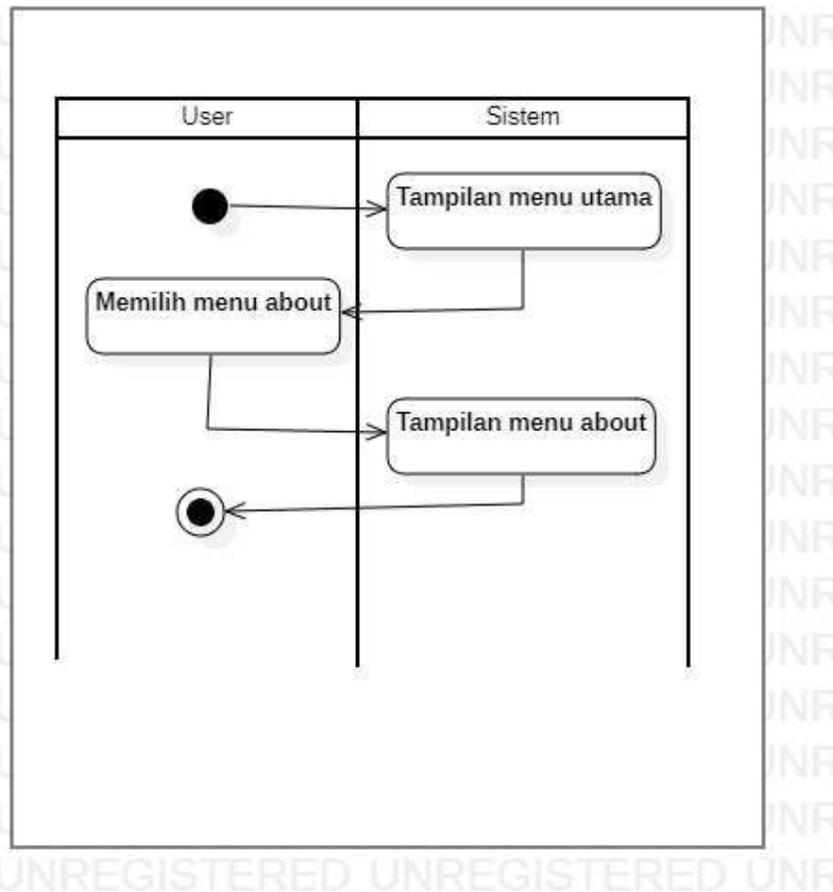


Gambar 3.3 Activity Diagram Pemutar Lagu

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

2. Activity Diagram Menu About

Pada gambar dibawah menjelaskan tentang aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu . Pada tampilan awal pengguna memilih menu *about* kemudian muncul tampilan berikutnya yaitu informasi tentang aplikasi tersebut.



Gambar 3.4 Activity Diagram Menu About

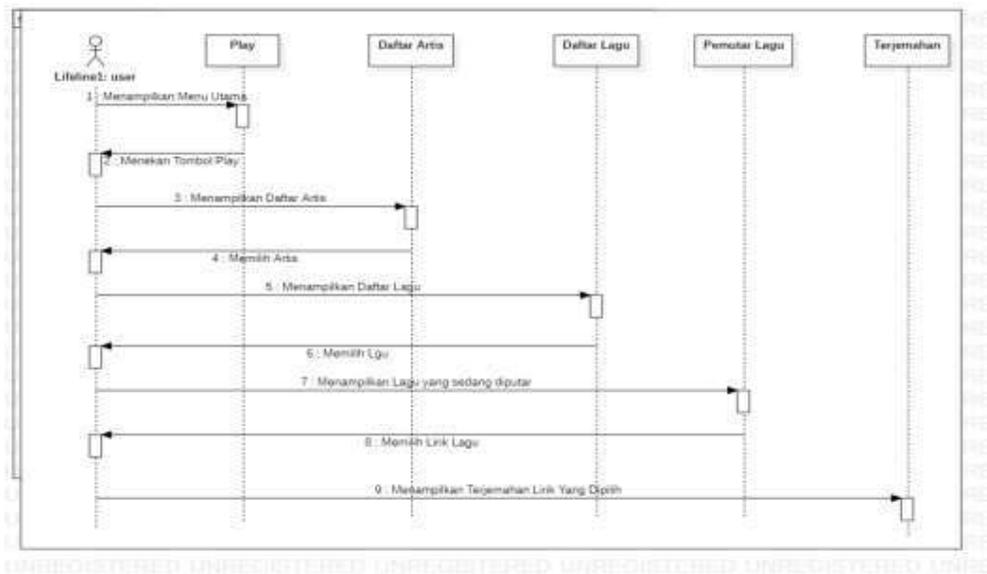
Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

3. Diagram *Sequence*

Diagram *sequence* merupakan penjelasan dari keseluruhan kejadian yang saling berkaitan pada setiap bagiannya dan menggambarkan setiap alur dari proses yang diambil dari *user* ke sistem. Berikut ini merupakan gambaran dari diagram *sequence* didalam aplikasi.

a. Diagram *Sequence* Bagian Pemutar Lagu

Gambar dibawah ini menjelaskan tentang kegiatan *user* saat menggunakan aplikasi pada bagian pemutar lagu. Pada tampilan awal akan muncul tombol *play* dan ketika pengguna menekan tombol tersebut maka akan muncul tampilan daftar artis kemudian daftar lagu hingga pada bagian pemutar lagu.

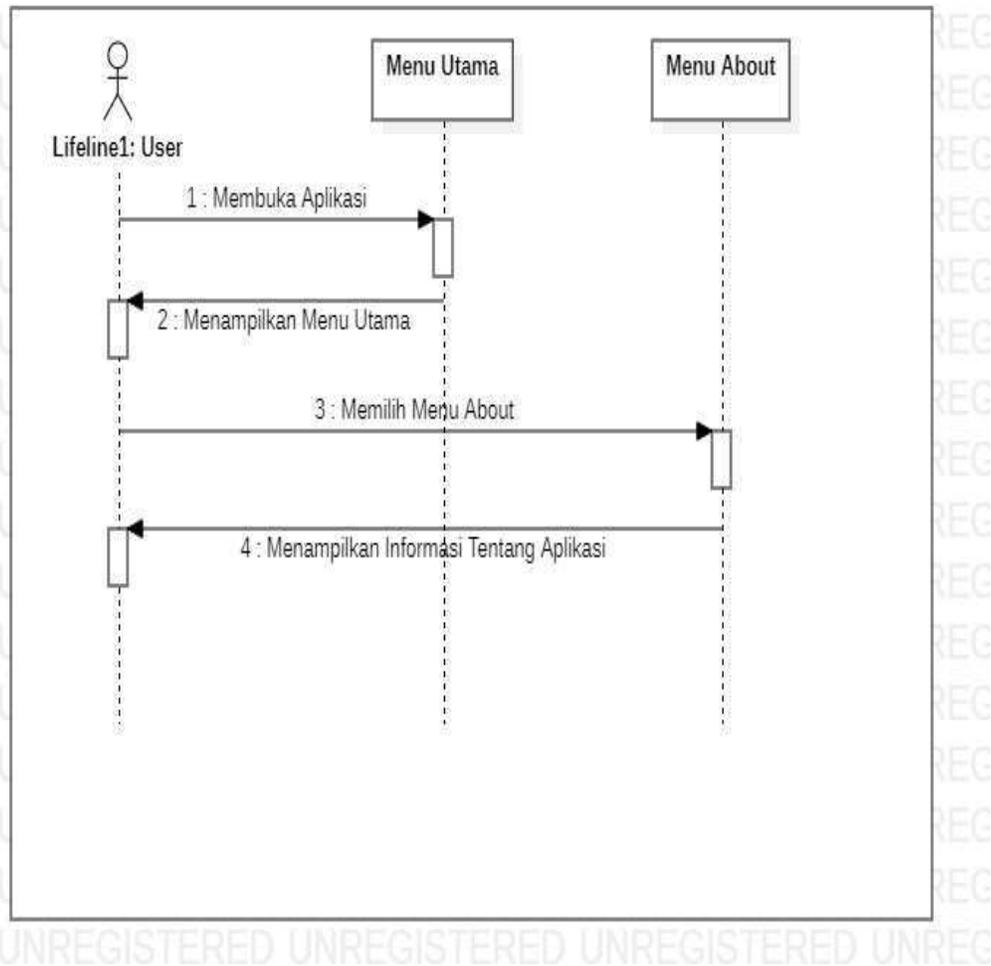


Gambar 3.5 Diagram *Sequence* Bagian Pemutar Lagu

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

b. Diagram *Sequence Menu About*

Pada gambar dibawah menjelaskan tentang aktifitas ketika pengguna memilih menu *about* maka tampilan selanjutnya akan menampilkan sebuah informasi mengenai aplikasi seperti tujuan aplikasi ini dibuat.

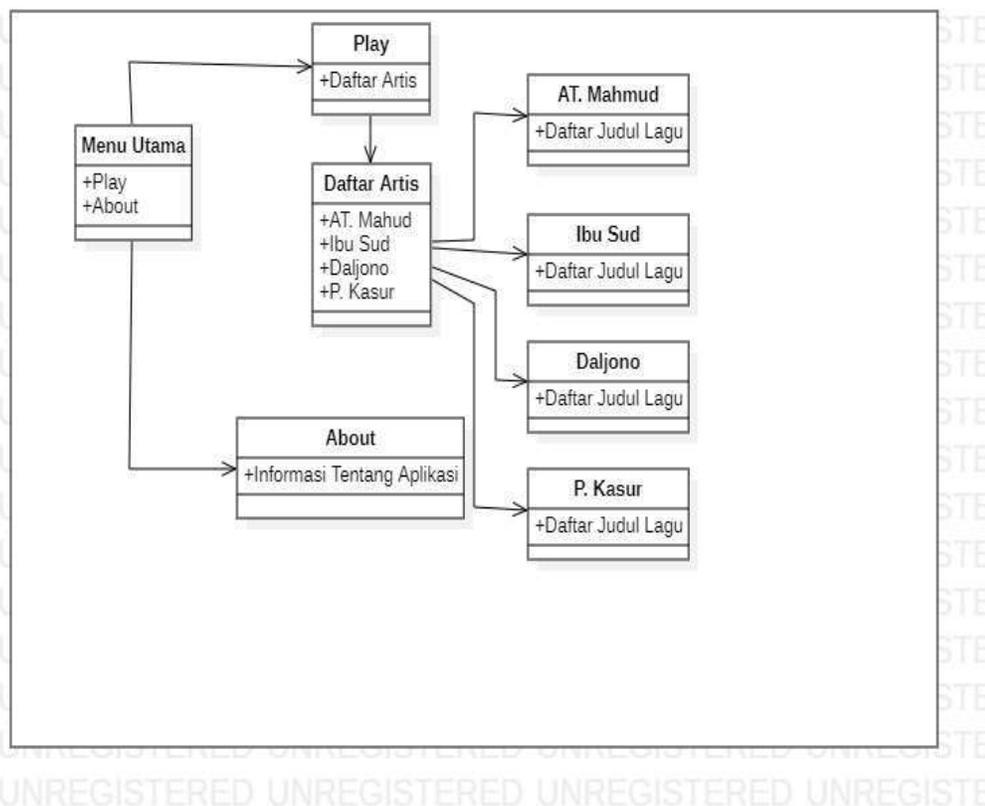


Gambar 3.6 Diagram *Sequence Menu About*

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

4. Diagram *Class*

Class diagram menjelaskan tentang garis besar hubungan antar semua atribut yang terdapat didalam sebuah sistem serta dalam perancangannya sehingga memastikan bahwa aplikasi yang dirancang nantinya dapat berjalan sesuai dengan diharapkan.



Gambar 3.7 *Class* Diagram dari aplikasi

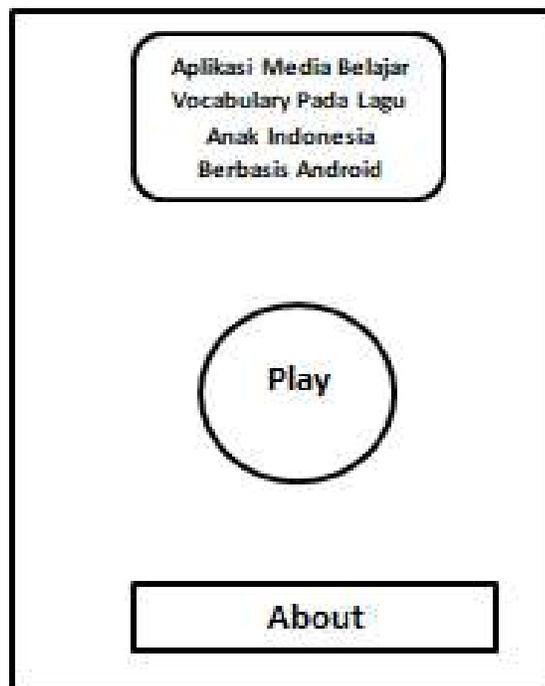
Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

3.4.2. Desain Rancangan Aplikasi

Rancangan desain sebuah aplikasi yang dibuat akan mempermudah proses pembuatan/pengembangan aplikasi dimana menjelaskan secara singkat dan sederhana tampilan dari aplikasi tersebut nantinya ketika digunakan oleh pengguna.

1. Rancangan Menu Awal

Tampilan awal dibuat sederhana dengan menampilkan nama aplikasi, tombol *play* dan tombol *about*. Untuk memutar lagu maka pengguna harus menekan tombol *play*.

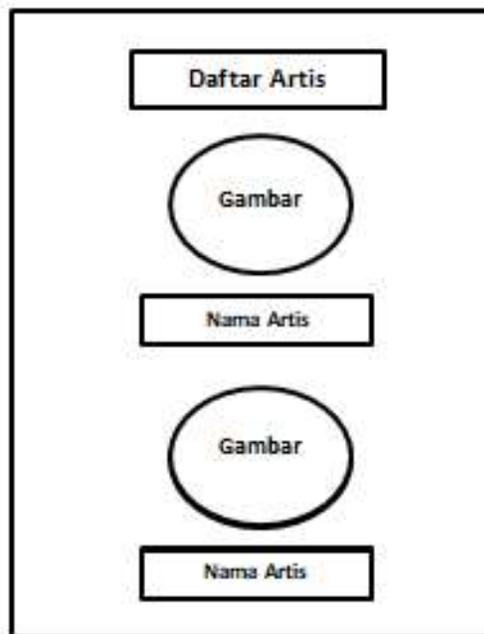


Gambar 3.8 Rancangan Menu Awal

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

2. Rancangan Tampilan Daftar Artis

Tampilan selanjutnya pengguna akan ditampilkan beberapa gambar beserta nama artis/pencipta lagu anak Indonesia sehingga pengguna menjadi tahu para pencipta lagu anak Indonesia.

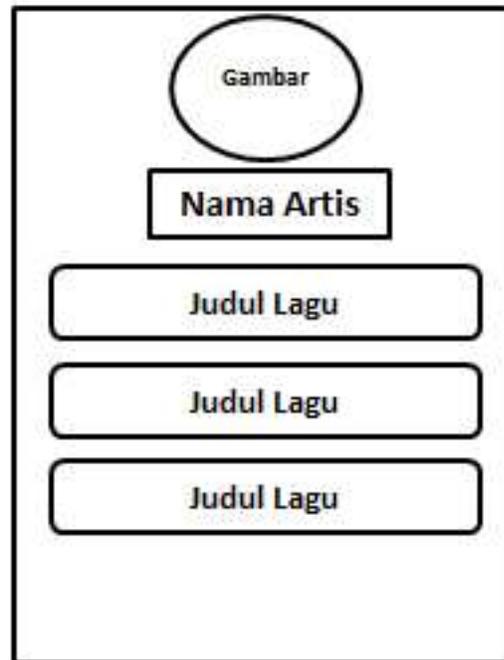


Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Daftar Artis

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

3. Rancangan Tampilan Daftar Lagu

Tampilan selanjutnya pengguna akan ditampilkan daftar lagu dari artis yang sudah dipilih sebelumnya.



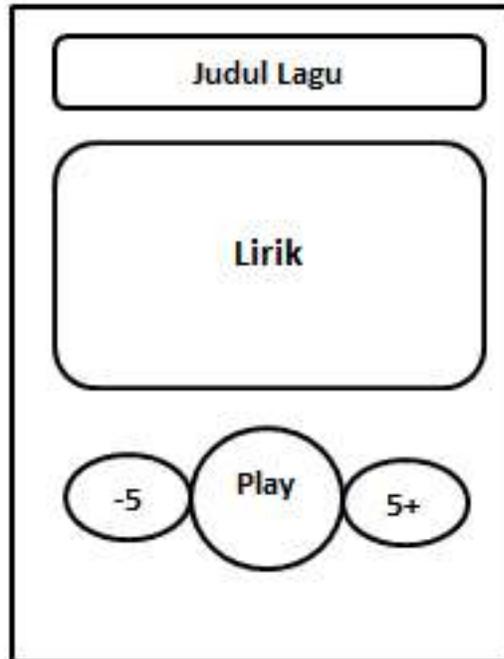
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Daftar Lagu

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

4. Rancangan Tampilan Menu Pemutar Lagu

Selanjutnya ketika pengguna sudah memilih salah satu lagu maka akan muncul tampilan pemutar lagu. Pengguna akan akan melihat beberapa tombol seperti tombol *play* untuk memainkan lagunya, tombol sebelum dan sesudah lima detik, dan menampilkan lirik lagu dalam bahasa Indonesia maupun bahasa

Inggris. Pengguna dapat melihat terjemahan langsung ketika lagu sedang dimainkan, namun pengguna juga dapat melihat kosa kata lain dengan menekan lirik lagu yang nantinya akan memunculkan tampilan selanjutnya.



Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Daftar Lagu

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

5. Rancangan Tampilan Terjemahan

Pada Tampilan selanjutnya lirik yang telah dipilih akan di jelaskan lagi perkata dalam satu kalimat tersebut dimana satu kata memiliki berbagai macam makna lain.

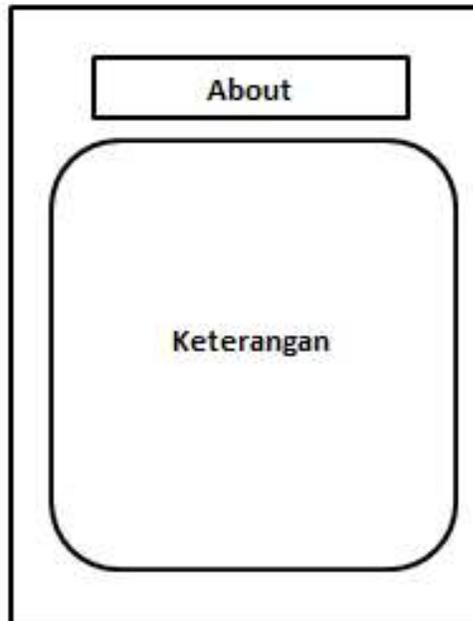


Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Terjemahan

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

6. Rancangan Tampilan *About*

Tampilan *about* akan menampilkan penjelasan singkat tentang aplikasi ini mengenai tujuan aplikasi ini dibuat dan ditujukan kepada siapa aplikasi ini dibuat.



Gambar 3.13 Rancangan *About*

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)

3.5. Lokasi Dan Jadwal Penelitian

3.5.1 Lokasi

Peneliti memilih lokasi penelitian yaitu di SDIT Darussalam 02 Batam yang beralamat di Kav. Sagulung Bersatu, Kel. Sei Lekop, Kec. Sagulung, Kota Batam – Kepulauan Riau

3.5.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian menjelaskan tentang waktu yang dibutuhkan dari semua proses pembuatan penelitian ini mulai dari tahap ke tahap. Berikut ini merupakan gambaran waktu yang dilakukan peneliti dalam proses pengerjaan penelitian ini.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu Kegiatan																			
	Mar				Apr				Mei				Jun				Jul			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penentuan Judul	■	■																		
Penyusunan BAB I		■	■	■	■	■	■													
Penyusunan BAB II						■	■	■	■											
Penyusunan BAB III										■	■	■	■	■	■					
Penyusunan BAB IV														■	■	■	■	■	■	
Penyusunan BAB V, Daftar Pustaka, Lampiran																		■	■	■

Sumber: Data Olahan Peneliti(2021)