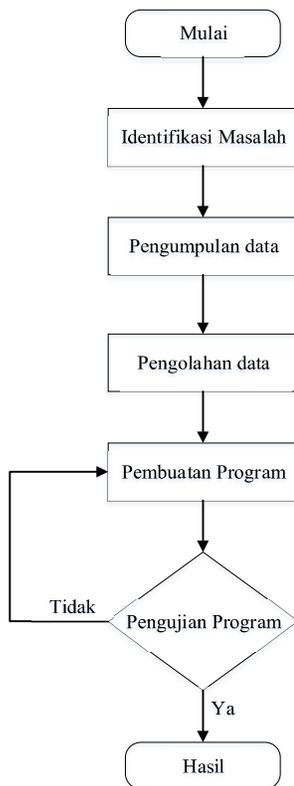


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut (Dantes, 2012, p. 167), Desain penelitian merupakan bentuk dari semua aktivitas yang dilakukan selama penelitian berlangsung, dimulai dari awal proses penelitian hingga kita mendapatkan hasil akhir, sehingga bisa menarik kesimpulan dari keseluruhan proses dalam penelitian



Gambar 3.1 Desain Penelitian
Sumber: Data Penelitian (2020)

Penjelasan dari desain penelitian adalah:

1. Mulai, untuk memulai jalannya program.
2. Identifikasi Masalah, Cara menemukan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.
3. Pengumpulan Data,
 - 1) Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dari beberapa buku pelajaran dan beberapa jurnal yang paling lama diterbitkan 10 tahun terakhir tentang pancasila, rumah adat, games, provinsi, dan pmograman.
 - 2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data.
4. Pengolahan Data, mengelolah data dengan menggunakan UML.
5. Pembuatan Program, perancangan program menggunakan *software* android studio.
6. Pengujian Porgram, setelah seluruh tahaan sudah dijalankan akan dilakukan simulasi terhadap pengguna anak Sekolah Dasar.

3.2. Pengumpulan Data

Penulis menggunakan 2 metode pengumpulan data adalah:

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini adalah:

1. Buku Pelajaran

Buku pelajaran yang digunakan pada studi literatur ini merupakan buku yang terbit 10 tahun terakhir yang mempunyai ISBN. Buku yang digunakan adalah buku yang judul Atlas Geografi Indonesia dan Dunia.

2. Jurnal

Jurnal yang digunakan pada studi literatur ini merupakan journal yang berhubungan dengan penelitian ini, jurnal yang diterbitkan 10 tahun terakhir yang memiliki ISSN atau e-ISSN.

3.2.2 Wawancara

Ada 2 kali dilakukan wawancara sebagai berikut :

1. Survei

Survei dilaksanakan guna berjumpa terhadap Ibu Ria Amelida Frilen Sihombing, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SD CLARISSA untuk meminta izin melakukan penelitian. Dengan adanya survei penulis dapat menanyakan masalah apa yang sering dihadapi dalam mengajar anak Sekolah Dasar, dan bertanya materi-materi pembelajaran anak Sekolah Dasar.

2. Simulasi

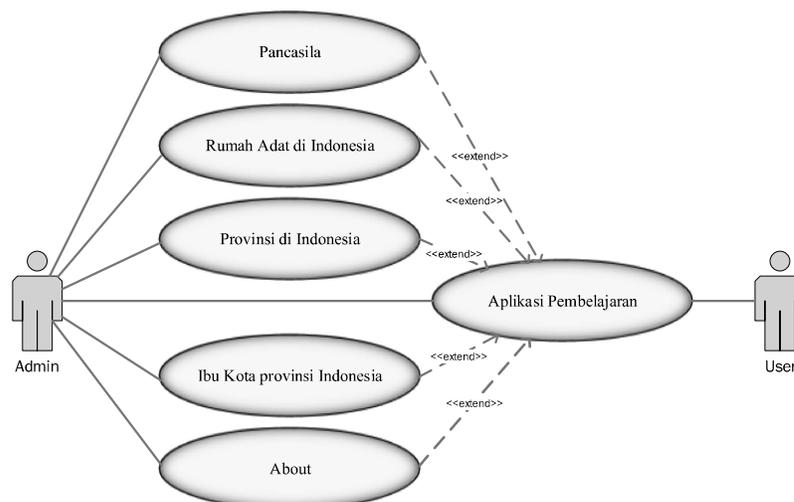
Simulasi dilaksanakan dengan cara wawancara kepada Ibu Rumala, S.Th selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang mengajar di kelas IV SD dan simulasi program kepada siswa SD.

3.3. Metode Perancangan Sistem

APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH ADAT, PROVINSI, DAN IBU KOTA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID menggunakan rancang system *Unified Modeling Language* (UML), yaitu *Use Case* Diagram, Diagram Kelas, *Sequence* Diagram, *Activity* Diagram.

3.3.1 Use Case Diagram

Berikut ini adalah *Use Case* Diagram dari Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia berbasis Android.



Gambar 3.2 Diagram *Use Case*
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan *use case* Diagram tersebut, aplikasi pembelajaran ini mempunyai 2 aktor admin dan pengguna. Admin dapat menghapus dan mengubah menu pembelajaran, analisis pengguna, dan menu *about*. Pengguna bisa menggunakan menu pembelajaran, dan menu *about*, tapi tidak bisa menghapus dan mengubah aplikasi tersebut.

Sesuai dengan gambar 3.2, Keterangannya adalah:

1. Aplikasi Media Pembelajaran

Aplikasi Media Pembelajaran adalah menu utama yang akan menampilkan pilihan menu adalah : Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia, *About*.

2. Rumah Adat di Indonesia

Rumah Adat di Indonesia merupakan menu yang akan menampilkan hasil dari Rumah Adat di Indonesia.

3. Provinsi di Indonesia

Provinsi di Indonesia merupakan menu untuk menampilkan hasil dari Provinsi di Indonesia.

4. Ibu Kota di Indonesia merupakan menu untuk menampilkan hasil dari Ibu Kota di Indonesia.

5. *About*/Tentang

About adalah menu yang akan menampilkan profil pembuat aplikasi.

3.3.2 Activity Diagram

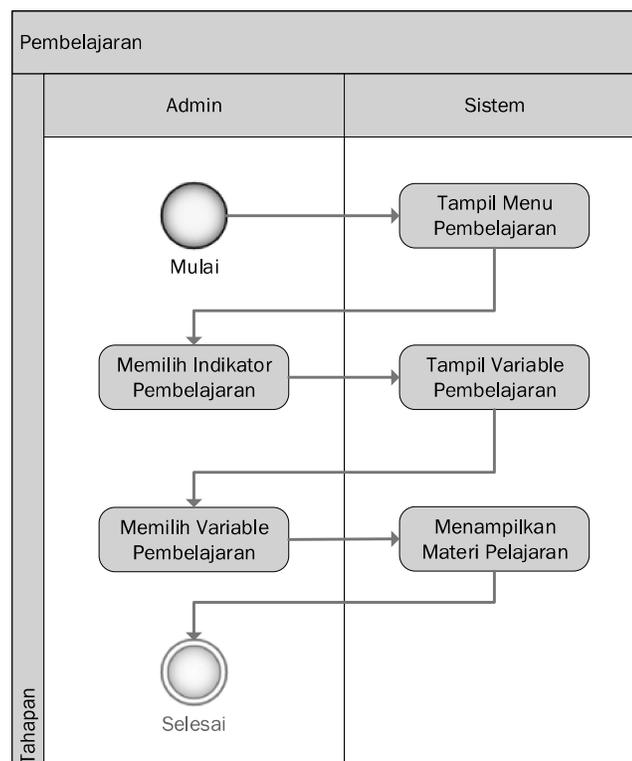
Dibawah ini adalah *Activity Diagram* dari Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia Berbasis Andorid.

1. Menu Pembelajaran

Terdapat 2 aktor di dalam menu aplikasi pembelajaran ini adalah:

a. Admin

Admin dalam aplikasi ini bisa menambah, mengubah, dan menghapus menu dalam aplikasi pembelajaran ini.



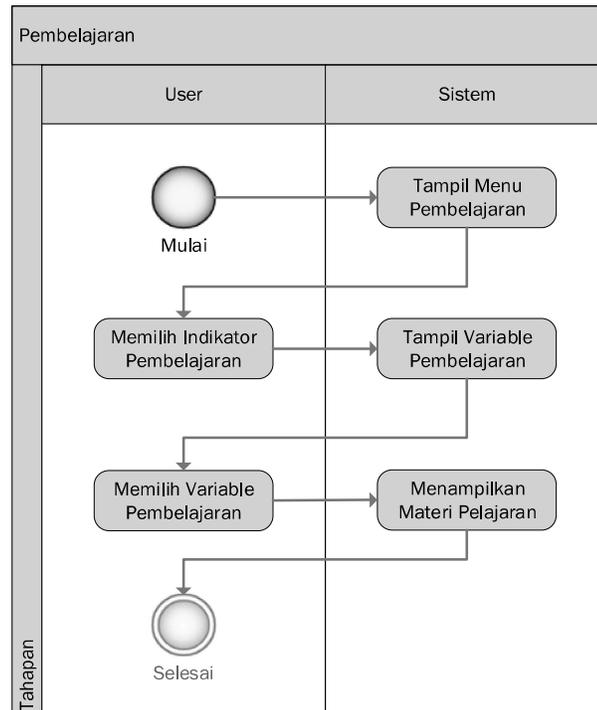
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.3, Keterangannya adalah:

- 1) Admin membuka aplikasi untuk melihat aplikasi sudah beroperasi dengan baik, aplikasi akan menampilkan menu pembelajaran yang terdiri dari indikator Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota dan *about*.
- 2) Admin membuka Indikator pembelajaran (Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota), aplikasi akan menampilkan indicator yang dipilih.
- 3) Admin memilih variabel, sistem akan menampilkan detail variabel (detail / penjelasan dari variabel yang dipilih).
- 4) Selesai.

b. *User*

Pengguna/*usrer* dalam aplikasin hanya dapat menggunakan aplikasi ini, tidak dapat menghapus, mengubah, dan menambahkan menu kedalam aplikasi ini.



Gambar 3.4 Activity Diagram *User*
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.4, Keterangannya adalah:

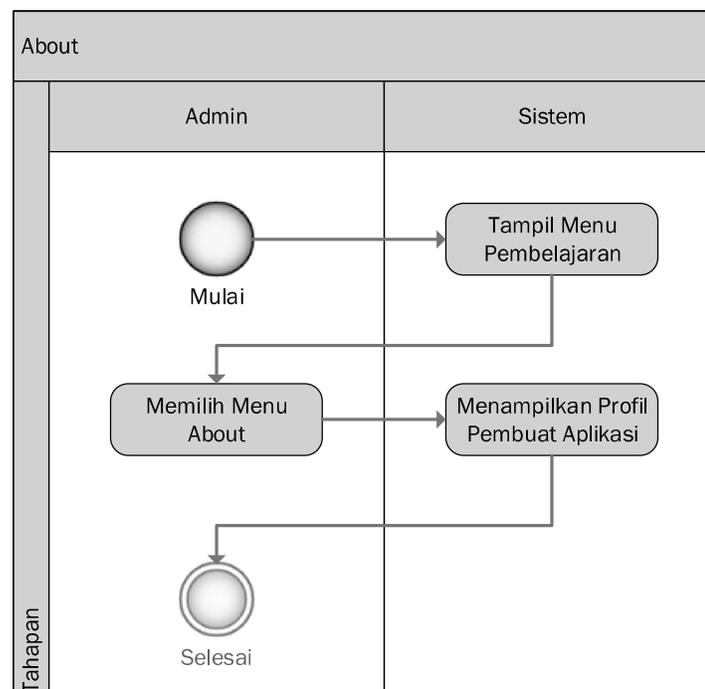
- 1) *User* menggunakan aplikasi ini, system akan menampilkan menu indicator Pancasila, Rumah adat, Provinsi, dan Ibbu kota, dan *about*.
- 2) *User* memilih menu Pancasila, system akan menampilkan menu pancasila dengan detail.
- 3) *User* memilih menu rumah adat, provinsi, dan ibu kota, system akan menampilkan menu dengan detail.
- 4) *User* memilih menu *about*, system akan menampilkan menu *about* dengan detail.
- 5) Selesai.

2. Menu *About*

Terdapat 2 aktor dalam menu *about* pada aplikasi ini adalah:

a. Admin

Admin dalam aplikasi ini bisa menambah, mengubah, dan menghapus menu *about* dalam aplikasi ini.



Gambar 3.5 Activity Diagram *About* admin

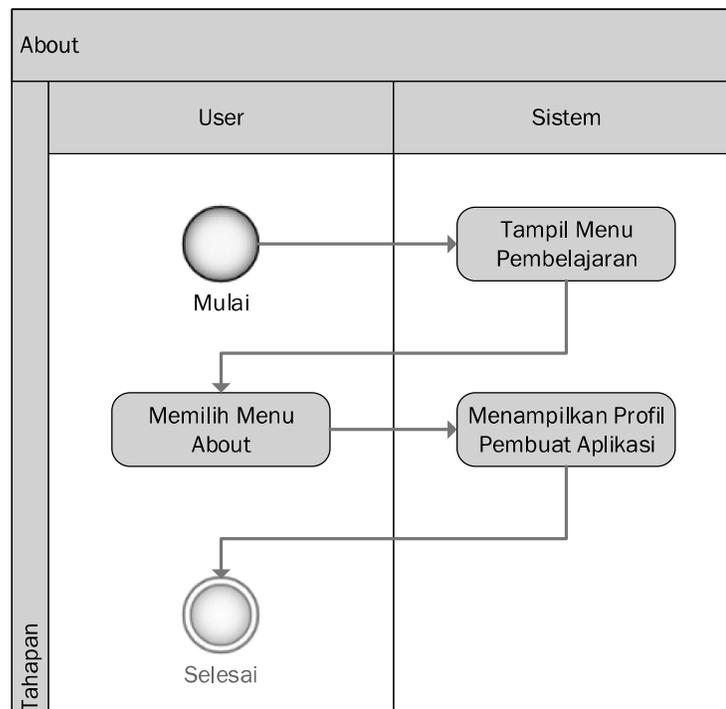
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.5, Keterangannya adalah:

- 1) Admin membuka aplikasi untuk melihat aplikasi sudah beroperasi dengan baik, aplikasi akan menampilkan menu *about*.
- 2) Selesai.

b. User

Pengguna/*usrer* dalam aplikasin hanya dapat menggunakan aplikasi ini, tidak dapat menghapus, mengubah, dan menambahkan menu kedalam aplikasi ini.



Gambar 3.6 Activity Diagram About user
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.6, Keterangannya adalah:

- 1) *User* menggunakan aplikasi ini, system akan menampilkan menu *about*.
- 2) Selesai.

3.3.3 Sequene Diagram

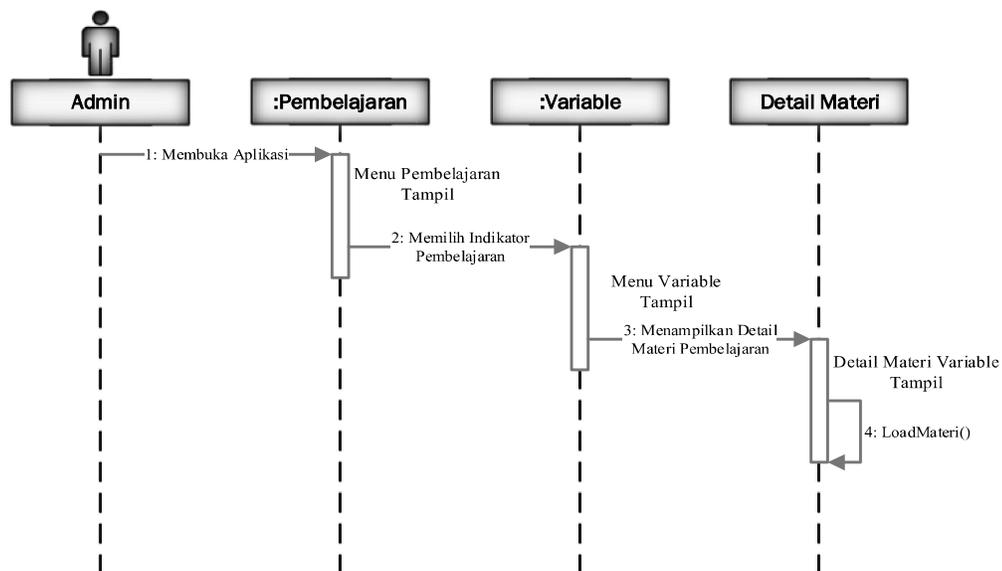
Dibawah ini adalah *Sequence* Diagram dari Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia Berbasis Andorid.

1. Menu Pembelajaran

Terdapat 2 aktor di dalam menu aplikasi pembelajaran ini adalah:

a. Admin

Admin dalam aplikasi ini bisa menambah, mengubah, dan menghapus menu dalam aplikasi pembelajaran ini.



Gambar 3.7 Sequence Diagram Admin
Sumber: Data Penelitian (2020)

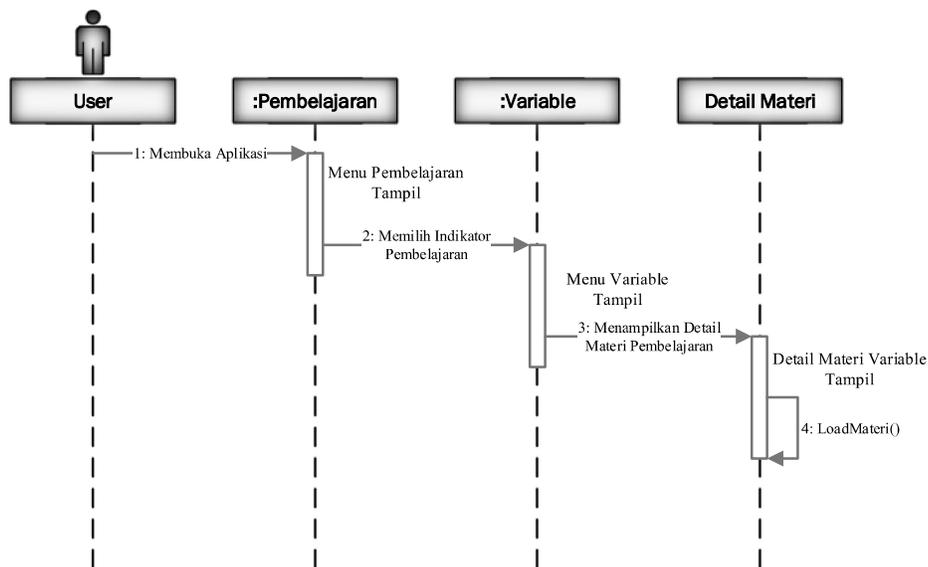
Sesuai dengan gambar 3.7, Keterangannya adalah:

- 1) Admin membuka aplikasi untuk melihat aplikasi sudah beroperasi dengan baik, aplikasi akan menampilkan menu pembelajaran yang terdiri dari indikator Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota dan *about*.
- 2) Admin membuka Indikator pembelajaran (Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota), aplikasi akan menampilkan indicator yang dipilih.

- 3) Admin memilih variabel, sistem akan menampilkan detail variabel (detail / penjelasan dari variabel yang dipilih).
- 4) Selesai.

b. User

Pengguna/*usrer* dalam aplikasin hanya dapat menggunakan aplikasi ini, tidak dapat menghapus, mengubah, dan menambahkan menu kedalam aplikasi ini.



Gambar 3.8 *Sequence Diagram user*

Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.8, Keterangannya adalah:

- 1) *User* menggunakan aplikasi ini, system akan menampilkan menu indicator Pancasila, Rumah adat, Provinsi, dan Ibbu kota, dan *about*.
- 2) *User* memilih menu Pancasila, system akan menampilkan menu pancasila dengan detail.

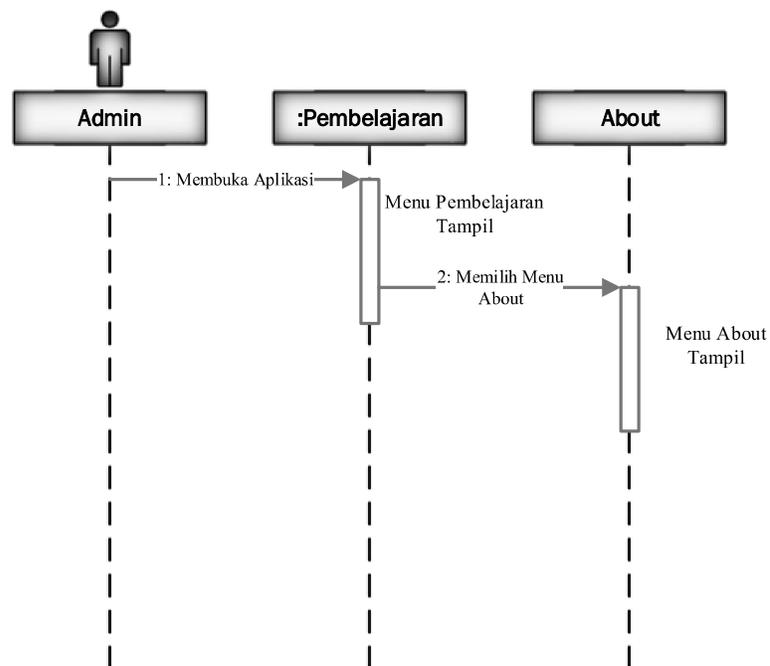
- 3) *User* memilih menu rumah adat, provinsi, dan ibu kota, system akan menampilkan menu dengan detail.
- 4) *User* memilih menu *about*, system akan menampilkan menu *about* dengan detail.
- 5) Selesai.

2. Menu *About*

Terdapat 2 aktor dalam menu *about* pada aplikasi ini adalah:

a. Admin

Admin dalam aplikasi ini bisa menambah, mengubah, dan menghapus menu *about* dalam aplikasi ini.



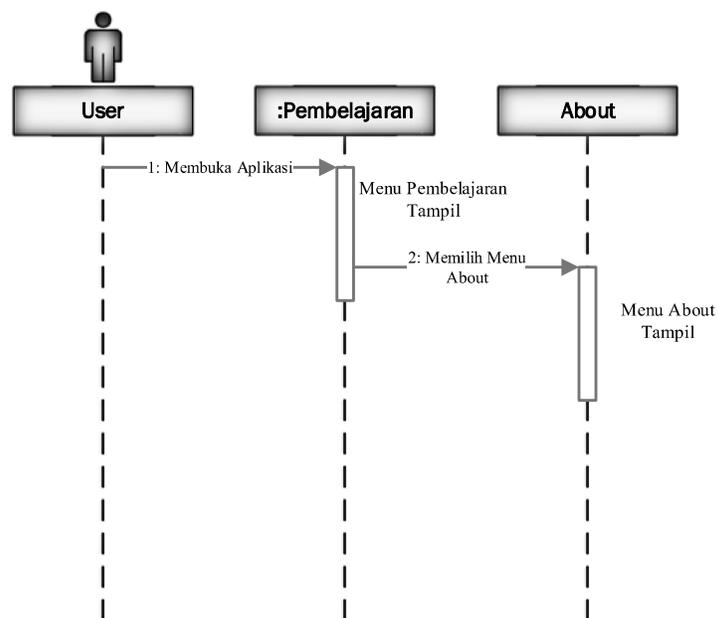
Gambar 3.9 *Sequence Diagram Admin*
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.9, Keterangannya adalah:

- 1) Admin membuka aplikasi untuk melihat aplikasi sudah beroperasi dengan baik, aplikasi akan menampilkan menu *about*.
- 2) Selesai.

b. User

Pengguna/*usrer* dalam aplikasin hanya dapat menggunakan aplikasi ini, tidak dapat menghapus, mengubah, dan menambahkan menu kedalam aplikasi ini.



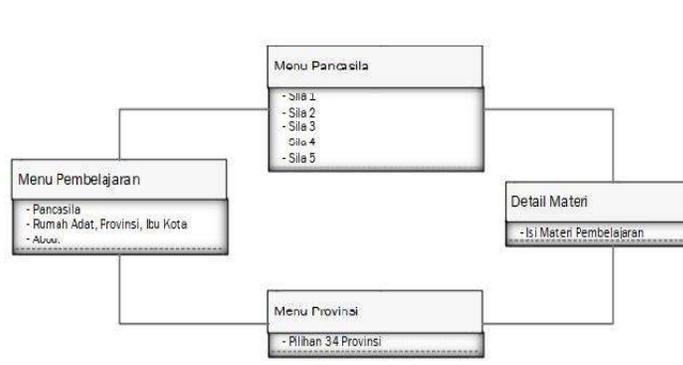
Gambar 3.10 *Sequence Diagram user*
Sumber: Data Penelitian (2020)

Sesuai dengan gambar 3.6, Keterangannya adalah:

- 1) *User* menggunakan aplikasi ini, system akan menampilkan menu *about*.
- 2) Selesai.

3.3.3 Class Diagram

Dibawah ini adalah *Class Diagram* dari Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia Berbasis Andorid.



Gambar 3.11 *Class Diagram*
Sumber: Data Penelitian (2020)

3.4. Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.4.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian harus ada lokasi penelitian, penelitian ini dilakukan di SD CLARISSA Batam yang beralamat di Bumi Sarana Indah B1 No.77 RT.001/RW.012 Buliang, Kota Batam.

3.4.2 Jadwal Penelitian

Peneliti harus menentukan jadwal penelitian, penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober 2019 sampai bulan Februari 2020 di SD CLARISSA Batam yang beralamat di Bumi Sarana Indah B1 No.77 RT.001/RW.012 Buliang, Kota Batam.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Tahap	Tugas	Jadwal																							
		Okt-2019				Nov-19				Des-2019				Januari 2020				Februari 2020				Maret 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
i	Pengajuan judul																								
ii	Bimbingan																								
iii	Riset																								
iv	Pengajuan surat penelitian ke SD CLARISSA Batam																								
v	Perancangan																								
vi	Pengumpulan data																								
vii	Analisis																								
viii	Menyimpulkan hasil																								
ix	Pengumpulan skripsi																								