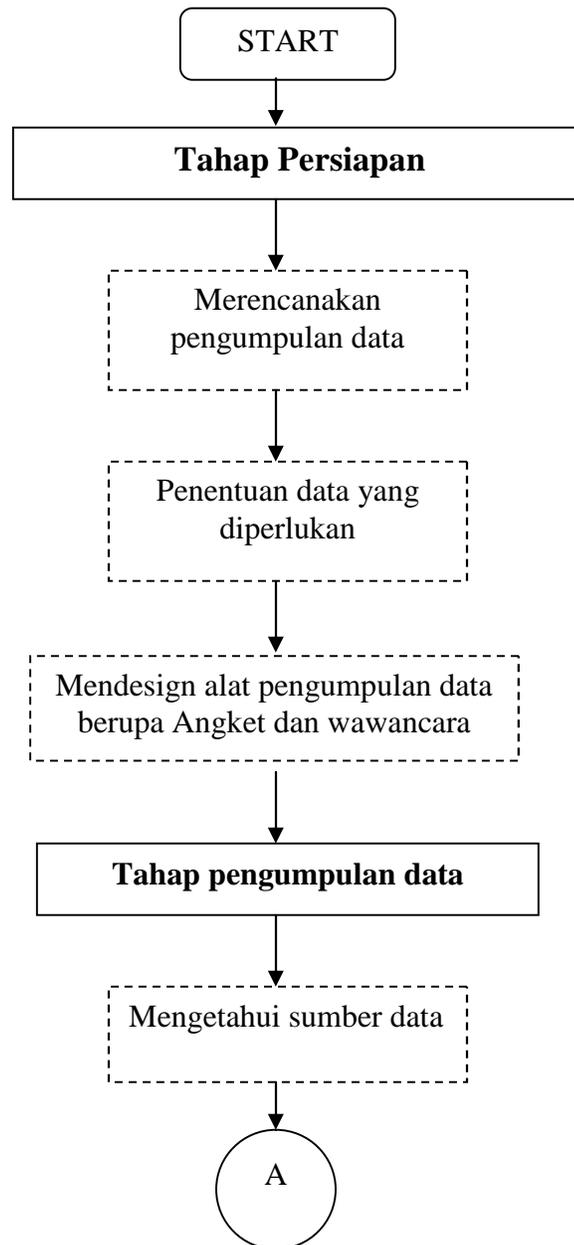
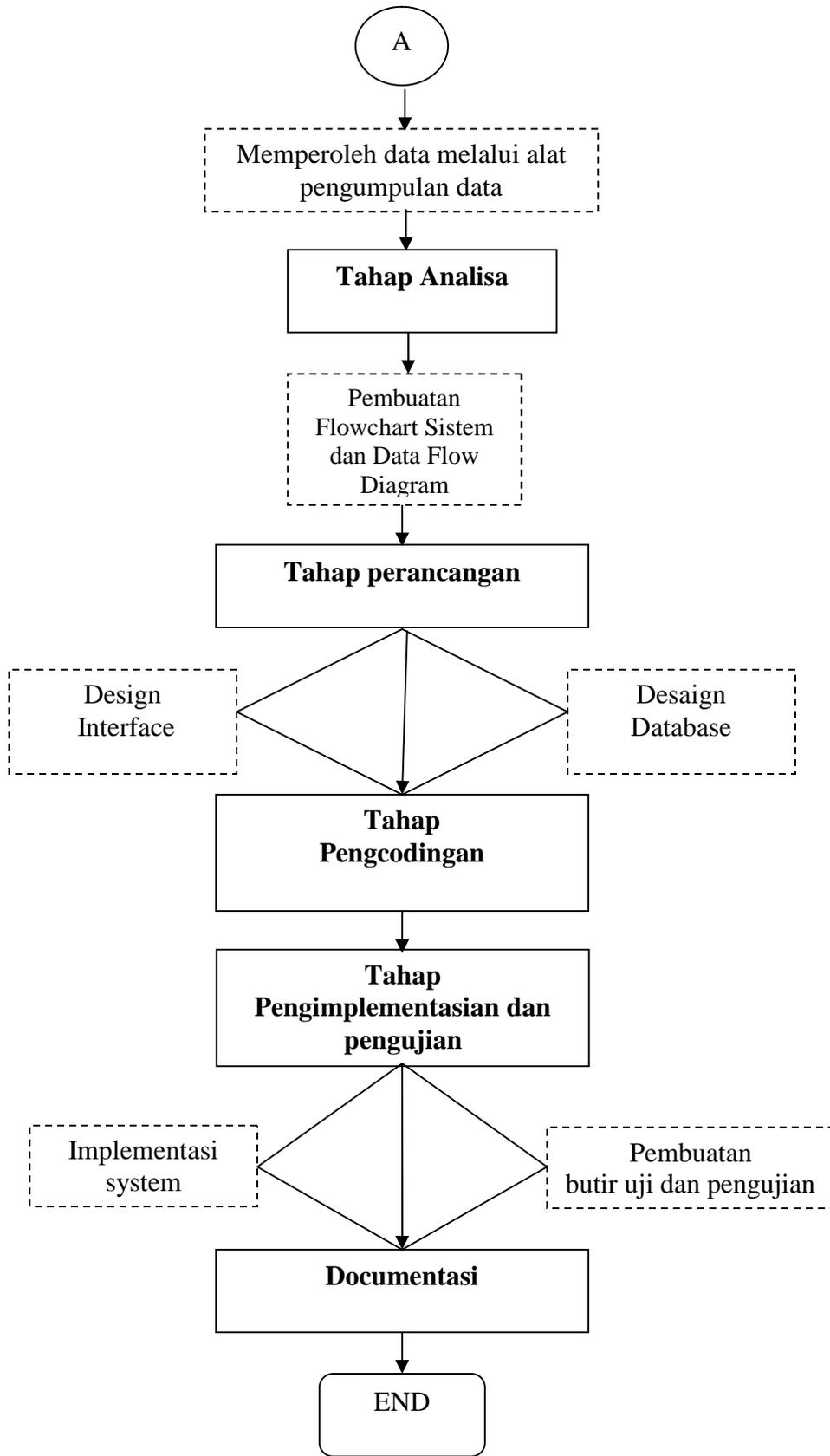


BAB III

METODOLOGI





Metodologi penelitian dalam tugas akhir ini akan melalui beberapa tahapan yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap-tahap yang akan dilalui yaitu:

1. Pengumpulan data.

Dalam hal pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan data yaitu :

a. Studi Pustaka

yaitu dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata bahasa inggris pada anak usia dini serata konsep dan penggunaan multimedia atau literatur lainnya yang ada di beberapa perpustakaan yaitu pustaka fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri dan Pustaka Wilayah Pekanbaru, atau buku-buku yang ada hubungannya dengan Tugas Akhir ini.

b. Wawancara

yaitu dengan bertanya langsung kepada nara sumber seperti :

i. Perumusan masalah yang akan diteliti.

Pada tahap ini penulis melakukan peninjauan ke masalah yang akan diteliti yaitu dengan Bapak Drs.kalayo Hasibuan, M.Ed – TESOL, Bapak Safarin M.ag, Bapak Faujan Sag, yang mana untuk mengamati serta melakukan eksplorasi lebih dalam untuk mengetahui sejauh mana pada anak usia dini yang kesulitan dalam mempelajari kosakata / ejaan (alphabet) bahasa inggris dan kesulitan para orang tua murid serta para guru pengajar dalam mengajar.

ii. Penentuan tujuan penelitian.

a. Kesulitan orang tua dan kalangan pendidik sekolah dasar dalam mencari alat atau sarana yang efektif untuk mengajar anak usia dini mengenal ejaan huruf (Alphabet Spelling) yang sesuai dengan kurikulum KTSP.

b. Anak usia dini lebih cenderung menyukai sistem pembelajaran belajar sambil bermain (*learning by playing*).

2. Analisa dan Perancangan.

Analisa dan Perancangan ini akan dirancang sedemikian rupa dengan tahapan - tahapan sebagai berikut :

1. Analisa Sistem

Hasil dari perangkat ajar ini yaitu berupa *compact disk* (CD) interaktif yang dapat dijalankan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

2. Analisa Data

3. Analisa Input

4. Analisa Output

5. Analisa Interface

Yaitu merupakan suatu sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan komputer.

6. Hipo Diagram

Di mana diagram ini menggambarkan hubungan fungsi-fungsi secara berjenjang.

7. Flowchat

Yaitu menjelaskan proses dan prosedur pada sistem dengan simbol-simbol tertentu sehingga dapat menggambarkan algoritma yang terjadi.

Tahapan-tahapan di atas dapat di lihat pada BAB IV secara Detail.

3. Implementasi dan Pengujian

Pada tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah mencapai tujuan yang diinginkan. Perangkat ajar membaca di usia dini menggunakan metode membaca kosa kata berbasis multimedia interaktif ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman bahasa pemrograman *Macromedia Flash MX*.