

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dapat menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu. Penelitian kualitatif bersifat induktif : peneliti membiarkan permasalahan – permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan – catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan – catatan [10]. Metode kualitatif secara garis besar dibedakan dalam dua macam yaitu :

a) Kualitatif interaktif

Metode kualitatif interaktif merupakan studi yang mendalam menggunakan teknik pengumpulan data langsung dari orang dalam lingkungan alamiahnya dan menginterpretasikan fenomena – fenomena serta membuat suatu gambaran menyeluruh dengan deskripsi detail dari para informan.

b) Kualitatif Non Interaktif

Disebut juga penelitian analitis, mengadakan pengkajian berdasarkan analisis dokumen. Peneliti menghimpun, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengadakan sintesis data, untuk kemudian memberikan interpretasi terhadap konsep, kebijakan, peristiwa yang secara langsung ataupun tidak langsung dapat diamati.

1.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

1.2.1 Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada guru yang mengajar kelas 1 di SD Negeri Karangaji 03. Hal yang ditanyakan saat proses wawancara adalah Bagaimana cara guru menarik minat siswa untuk dapat mengikuti

proses belajar mengajar di kelas, Apa yang membuat siswa antusias untuk mengikuti pelajaran dikelas, bagaimana membuat siswa tidak bosan saat proses belajar mengajar dilakukan, harapan guru untuk melakukan pengajaran bahasa inggris di kelas.

1.2.2 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari jurnal online yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan sistem atau dengan cara mencari buku di perpustakaan maupun *ebook* yang berkaitan dengan aplikasi multimedia bahasa inggris yang akan dijadikan referensi.

1.2.3 Angket

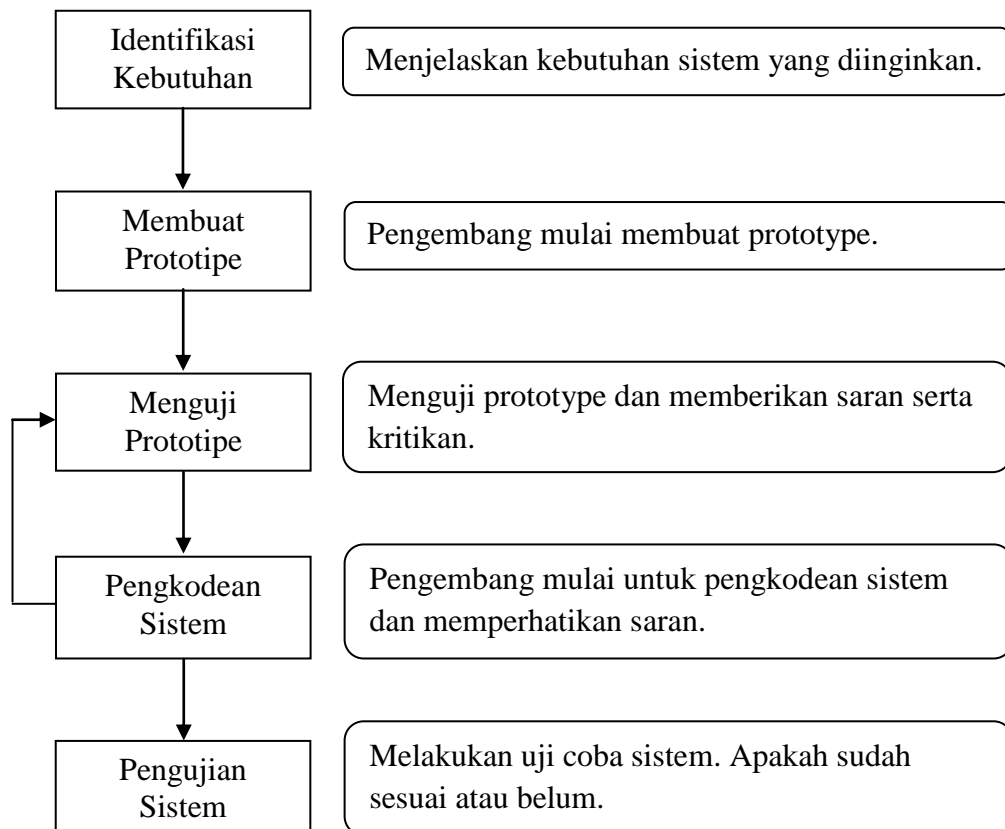
Metode ini dilakukan dengan menyebarkan angket kuisisioner kepada responden. Metode ini dilakukan setelah perancangan aplikasi selesai dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari system aplikasi.

1.3 Pengolahan Awal Data

Data yang telah diperoleh melalui tahapan pengumpulan data yang sudah dipaparkan, kemudian data diolah dengan menggunakan Adobe Flash CS 3 agar data dapat disempurnakan menjadi data visual maupun audio sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi multimedia itu sendiri. Tujuannya adalah untuk memastikan kesesuaian antar data.

1.4 Metode Yang Diusulkan

Metode yang diusulkan dalam pengembangan aplikasi multimedia bahasa inggris ini menggunakan *Model Prototyping*. Di dalam metode *prototyping* pengembangan sistem juga melibatkan peran pengguna dan memperhatikan keinginan pengguna. Tujuan utama *prototyping* adalah melibatkan pengguna dalam mendesain sistem dan merespon umpan balik dari pengguna pada tahap awal pembangunan / pengembangan sistem [11].



Gambar 3.1 Tahapan Prototype Model

1.5 Eksperimen Dan Pengujian Metode

Untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh user maka dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box*. Pengujian *black box* berfokus pada fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program.

1.6 Pengujian Black Box

Pengujian *black box* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada pengujian *black box*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan [12].

1.7 Evaluasi dan Validasi Hasil

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan evaluasi dan validasi hasil tentang aplikasi yang akan dibuat. Peneliti meminta guru kelas 1 untuk menjadi *beta tester* dalam pengujian kelayakan sistem yang sudah dibuat apakah fungsi dari komponen dapat berjalan dengan baik dan untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang diinginkan untuk mempermudah proses pengajaran bahasa Inggris.

1.7.1 Validasi Ahli

Dalam proses validasi ahli ini menggunakan penilaian dari satu ahli materi dan satu ahli media. Instrumen validasi ahli dalam penelitian ini memiliki validitas isi yang didasarkan pada pendapat ahli untuk mendapatkan kelayakan instrument penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, dilakukan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Menyusun kisi – kisi instrumen
2. Mengkonsultasikan kisi – kisi instrumen kepada ahli materi dan ahli media
3. Menyusun butir – butir instrumen berdasarkan kisi – kisi.

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
A.	Aspek relevansi Materi	
1	Materi Mendukung Pencapaian Tujuan	1
2	Materi Mudah Dimengerti	1
B.	Aspek Penyajian	
3	Penyajian Materi Sesuai Dengan Tujuan	1
4	Kejelasan Penyampaian Materi	1

5	Kelengkapan Materi	1
6	Relevansi Tujuan Pembelajaran	1
C.	Aspek Bahasa	
7	Kesesuaian Penggunaan Bahasa	1

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
A	Aspek Keterpaduan Isi / Materi	
1	Kemudahan Alur Materi	1
2	Kesesuaian Gambar Dengan Materi	1
3	Kejelasan Uraian Materi	1
B	Aspek Tampilan	
4	Kesesuaian letak gambar dan teks yang ditampilkan	1
5	Perpaduan warna yang sesuai	1
6	Teks dapat terbaca dengan baik	1
7	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang sesuai	1
C	Aspek pengolahan Program	
8	Ketepatan tombol navigasi	1
9	Kecepatan pemrosesan dalam melakukan perintah	1

1.7.2 Angket Responden Masyarakat Umum

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Aplikasi Untuk Masyarakat Umum

No	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Kesesuaian warna dan background	1
2	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf	1
3	Kesesuaian bentuk dan warna tombol navigasi	2
4	Kesesuaian tampilan animasi	1
5	Kesesuaian audio yang mendukung aplikasi	1
6	Kecepatan akses tombol navigasi	2
7	Kemudahan penggunaan aplikasi	1
8	Kenyamanan penggunaan aplikasi	1

1.7.3 Validasi Ahli dan Angket

1. Untuk keperluan kuantitatif angket yang berupa pertanyaan dan pernyataan difokuskan pada tampilan media, materi dan fungsi. Dalam instrument penelitian ini peneliti menggunakan angket dalam bentuk *checklist* dengan skor sebagai berikut :

Nilai Skor Untuk Ahli :

VTR (Valid Tanpa Revisi) = 3

VR (Valid Dengan Revisi) = 2

TV (Tidak Valid) = 1

Nilai Skor Untuk Angket Responden :

SS (Sangat Setuju)	= 5
S (Setuju)	= 4
N (Normal)	= 3
TS (Tidak Setuju)	= 2
STS (Sangat Tidak Setuju)	= 1

2. Untuk mendapatkan jumlah jawaban responden dalam bentuk persentase, digunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah skor ideal untuk seluruh item

3. Untuk memperoleh frekuensi (f) adalah (Jumlah item pertanyaan x Skor x Jumlah Responden = (f))
4. Untuk memperoleh jumlah maksimum skor kriterium (n) dengan skor paling tinggi adalah 5 (apabila semua responden menjawab “SS”), jumlah pertanyaan = 6, dan jumlah responden = 30 menjadi :
5. Setelah data dari angket didapat, peneliti menghitung hasil jawaban dari pertanyaan. Lalu setelah didapatkan persentase dan kriterium pada setiap angket, hasil tersebut akan peneliti jabarkan untuk ditarik sebuah kesimpulan untuk masing – masing butir pertanyaan dari para ahli dan responden masyarakat umum.

Tabel 3.4 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Persentase	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat layak
2	50% - 75%	Layak
3	25% - 50%	Cukup Layak
4	1% - 25%	Kurang Layak