

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi

Lokasi yang menjadi tempat penelitian penulis bertempat di Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, maka penulis memilih tempat pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang yang bertempat di Jalan Balap Sepeda, Lorong Muhajirin, No.1540 Kelurahan Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang.

4.1.2. Waktu Penelitian

Penulis menyusun semua kegiatan dalam bentuk jadwal kurang lebih lima bulan. Mulai bulan Agustus 2017 sampai bulan Januari 2018. Berikut tabel jadwal penelitian berdasarkan metode pengembangan multimedia adalah sebagai berikut waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1. waktu penelitian.

Tabel 4.1. Jadwal Penelitian

Tahapan	Tahun 2017																							
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data yang diperlukan																								
<i>Concept</i>																								
<i>Design</i>																								
<i>Material Collecting</i>																								
<i>Assembly</i>																								
<i>Testing</i>																								
<i>Distribusi</i>																								

4.2. Jenis Data

4.2.1. Data Primer

Menurut Winerungan (2013: 966) bahwa Data primer adalah sumber data penulisan yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara) berupa wawancara dan hasil pengisian kuesioner. Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan membagikan beberapa kuesioner kepada guru dan siswa-siswi kelas 3. Dalam penelitian ini data primer yang penulis dapatkan adalah berupa data yang langsung dikumpulkan dari guru kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang berupa data jumlah siswa-siswi kelas 3.

4.2.2. Data Sekunder

Menurut Winerungan (2013: 966), bahwa Data Sekunder adalah data yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti tabel, gambar dan lain-lain. Selain itu ada data yang diperoleh melalui dokumen, kepustakaan dan sumber tertulis lainnya berupa literatur dan peraturan yang memiliki hubungan dengan pokok bahasan yang diteliti.

Penulis mengumpulkan data sekunder melalui penelitian-penelitian terdahulu dan melalui buku-buku referensi guna untuk menunjang dan memperkaya pengetahuan penulis tentang pemahaman dari penelitian yang penulis sedang lakukan.

4.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi dan kuesioner.

4.3.1. Observasi

Menurut Menurut Nazir (2013: 154) *observasi* adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Hasil *observasi* ilmiah ini, dijelaskan secara teliti, tepat dan akurat, serta tidak diperbolehkan untuk ditambah atau dikurangi dan dibuat-buat sesuai keinginan peneliti.

Metode ini penulis melakukannya dengan mengamati langsung masalah, alur kerja, dan proses dalam kegiatan belajar mengajar saat waktu pelajaran bahasa arab di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang.

4.3.2. Wawancara

Menurut Nazir (2013: 170), Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau dengan responden dengan menggunakan alat yang digunakan *interview guide* (panduan wawancara).

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara langsung dengan bapak M. Ridwan Akib selaku guru mata pelajaran bahasa

arab di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang. Data yang di dapat dari hasil wawancara berupa pertanyaan mengenai sistem pembelajaran dan bagaimana siswa menerima pembelajaran tersebut.

4.3.3. Studi Pustaka

Menurut Nazir (2013: 79), Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data atau analisis data yang pernah digunakan oleh peneliti terdahulu dengan cara penulis membaca laporan hasil penelitian dan beberapa buku lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian yang penulis angkat. Data yang penulis peroleh setelah meneliti hasil penelitian terdahulu adalah penulis dapat mempelajari lebih luas tentang pembuatan media pembelajaran serta manfaat media pembelajaran yang dibuat. Cara yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan mempelajari data pada buku materi bahasa arab yang dipinjam langsung dari Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang serta menggunakan buku dan jurnal sebagai referensi dan informasi untuk memperoleh konsep serta pengetahuan yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.

4.3.4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan.

Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi dengan cara mengumpulkan data dari Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang seperti buku materi bahasa arab, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), data tentang sejarah, struktur organisasi, visi dan misi serta data dari internet yang berhubungan langsung dengan penelitian dalam skripsi ini.

4.3.5. Kuesioner

Menurut Yola dan Budianto (2013: 303) kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau terpengaruh oleh sistem yang sudah ada.

Pada metode ini penulis mendapatkan data dengan cara menyebarkan beberapa kuesioner ke siswa-siswi dan juga guru untuk mendapat beberapa respon positif dan negatif dari aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat oleh penulis. Kuesioner dibagikan pada saat sebelum pemakaian dan sesudah pemakaian aplikasi multimedia pembelajaran. Tujuan dari penulis menggunakan kuesioner dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui respon guru dalam menggunakan dan sebelum menggunakan aplikasi.

2. Mengetahui apakah proses belajaran menggunakan aplikasi dapat mempermudah guru dalam proses belajar disekolah.

Dalam skala pengukuran yang penulis lakukan untuk mengetahui tingkat presentasi pada tiap pernyataan di kuesioner yaitu menggunakan *skala likert*.

4.4. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk pada penelitian deskriptif. Menurut Kuncoro, dalam Samsul (2013), penelitian deskriptif meliputi pengumpulan data yang akan diuji hipotesis atau menjawab pertanyaan mengenai status terakhir dari subyek penelitian. Tipe yang paling umum dari penelitian deskriptif ini meliputi penilaian sikap atau pendapat organisasi, ataupun prosedur.

4.5. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

4.5.1. Alat Pengembangan Sistem

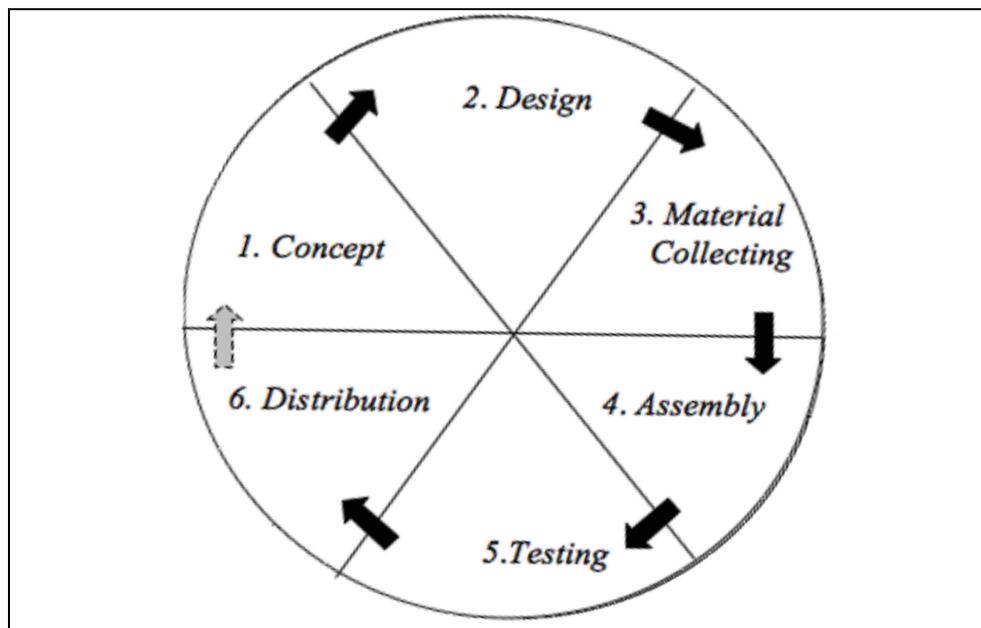
1. *State Transition Diagram*

Pada alat pengembangan *state transition diagram*, penulis menggunakan *software* microsoft visio untuk menggambarkan alur dan kinerja sistem pada aplikasi yang akan dibuat. Desain *state transition diagram* yang akan dibuat yaitu STD menu utama, STD materi dan STD kamus.

4.5.2. Teknik Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo.

Menurut Sutopo, dalam Setiawan, Lumenta, Tulenan (2016), yang berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*, enam tahapan pengembangan multimedia tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2. *Multimedia Development Life Cycle*.



Gambar 4.2. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

(Sumber: Sutopo, dalam Setiawan, Lumenta, Tulenan, 2016)

Tahapan pengembangan multimedia menurut Sutopo, dalam Setiawan, Lumenta, Tulenan, (2016), adalah sebagai berikut:

a. *Concept* (Konsep)

Tahap *concept* (konsep) adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan pengguna aplikasi. Pada tahap ini penulis mendeskripsikan konsep kedalam sebuah tabel dengan *title* judul, tujuan dan pengguna aplikasi.

b. *Design* (Perancangan)

Design (perancangan) adalah tahapan untuk membuat spesifikasi mengenai struktur atau alur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahap ini penulis menggunakan alat perancangan seperti STD, mock up serta struktur navigasi hirarki. Desain yang dibuat berupa desain *interface* seperti desain tampilan awal dan menu utama.

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan / materi seperti gambar, audio dan animasi. Penulis mengumpulkan bahan dengan cara *searching* melalui internet untuk mendapat gambar dengan format yang dibutuhkan seperti JPG atau PNG. Untuk audio penulis menggunakan *google translate* dan merekam suara langsung (*dubbing*). Sedangkan untuk animasi dibuat dengan adobe flash dengan cara menjadikan objek atau gambar menjadi sebuah movie clip.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi menggunakan *software*

adoble flash dan *Corel draw X7*. Pada tahap ini penulis membuat tampilan awal, menu – menu aplikasi dan tombol.

e. *Testing* (Pengujian)

Setelah aplikasi selesai dibuat, akan dilakukan pengujian oleh pembuat aplikasi sendiri dan dilihat apakah terdapat kesalahan pada aplikasi tersebut. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*black box*). Selanjutnya *beta testing* penulis menyebarkan kuesioner sebanyak 20 kuesioner kepada siswa MI Quraniah 8 Palembang

f. *Distribution* (Distribusi)

Tahap dimana aplikasi akan didistribusikan sesuai dengan tujuan pembuatan. Penulis meng-*export* aplikasi kedalam format apk. dan memberikannya kepada guru. Untuk pembagikan apk. kepada siswa melalui aplikasi sharing seperti share it.

4.6. Alat dan Teknik Pengujian

1) Alpha Testing

Pada tahap *alpha testing* penulis menguji sendiri aplikasi berdasarkan respon sistem, seperti tampilan awal, menu utama, tombol–tombol dan dirangkum kedalam sebuah tabel.

2) Beta Testing

Pada tahap *beta testing* penulis membuat kuesioner dengan sepuluh pertanyaan yang akan disebarkan kepada 20 siswa guna untuk mendapatkan hasil pengujian aplikasi.

3) *Skala Likert*

Menurut Nugraha (2014: 225) Skala Likert adalah skala pengukuran yang dapat digunakan untuk menunjukkan tanggapan konsumen terhadap karakteristik suatu produk.

Menurut Sugiyono dalam Rahadi (2014: 665) *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang meruakan *skala kontinnum bipolar*, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat *negative*. Sedangkan ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. *Skala likert* dirancang untuk menyakinkan *responden* menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Data tentang dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada *responden* menggunakan skala 1 s/d 5 untuk mendapatkan data yang bersifat *ordinal* dan diberi skor sebagai berikut:

Tabel 4.2. Tabel Nilai

PK	KMS	KM	CM	M	SM
Nilai	1	2	3	4	5

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuesioner

KMS = Kurang Mudah Sekali

KM = Kurang Mudah

CM = Cukup Mudah

M = Mudah

SM = Sangat Mudah