

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada SD Negeri 02 OKU yang berlokasi di Jalan Bll. Kulon 805, Baturaja Lama Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan.



Gambar 3.1 Gerbang Depan SD Negeri 02 OKU

3.1.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Bulan				
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Proposal					
2	Pengumpulan Data dan Penelitian					
3	Seminar Proposal					
4	Pengolahan Data					
5	Sidang Skripsi					

3.2 Perangkat Penelitian

Perangkat penelitian yang digunakan pada perancangan ini dapat digolongkan menjadi 2 jenis, diantaranya perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). Untuk spesifikasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Asus Zenbook UX435EAL Core i7 Ram 16 GB SSD 1 TB
2. Lenovo ideapad Gaming AMD Ryzen 7 Ram 8 GB SSD 512

3.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1. *Microsoft PowerPoint 2013*
2. *iSpring*
3. *Web 2 Apk*

3.3 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dengan melakukan pencatatan, pengumpulan data yang dibutuhkan dan melakukan pengamatan langsung ke SD Negeri 02 OKU untuk mengamati proses belajar mengajar pada sekolah tersebut.

2. Wawancara

Dengan melakukan percakapan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru PKN SD Negeri 02 OKU Ibu Sri Fitriyati, S.Pd.

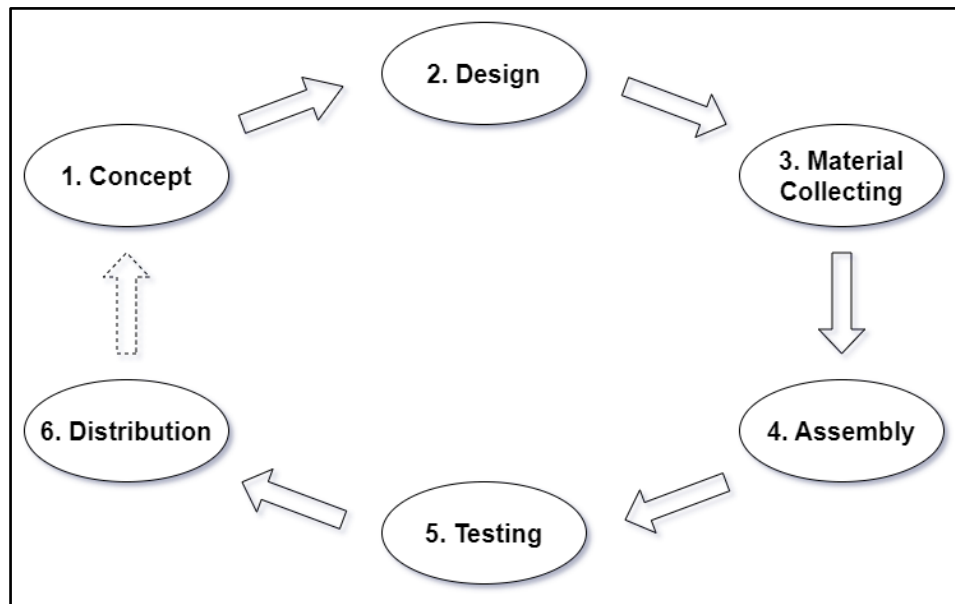
3. Studi Pustaka

Dengan melakukan beberapa literatur yang berhubungan dengan mempelajari buku-buku, jurnal, artikel-artikel internet dan lainnya.

3.4 Model Pengembangan Sistem

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi android, sehingga model yang digunakan adalah model pengembangan MDLC versi oleh Luther. Model ini dikenal sebagai metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan pelaksanaan, yaitu *Concept* (Tahap Pengkonsepan), *Design* (Tahap Perancangan), *Material Collecting* (Tahap Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Tahap Pembuatan), *Testing* (Tahap Pengujian), dan *Distribution* (Tahap Pendistribusian)[11].

Berikut bagian prosedur perancangan *MDLC* dalam penelitian ini :



Gambar 3.2 Bagian Prosedur Perancangan MDLC

3.4.1 Concept (Tahap Pengkonsepan)

1. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas 6 di SD Negeri 02 OKU ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

2. Konsep Isi Media

Media pembelajaran pada mata pelajaran PKN terdiri dari tampilan awal, menu utama, menu materi, menu sub materi, menu latihan dan menu profil.

3. Konsep Materi Pembelajaran

Isi materi pembelajaran PKN mengacu pada kurikulum kelas 6 yang digunakan di SD Negeri 02 OKU.

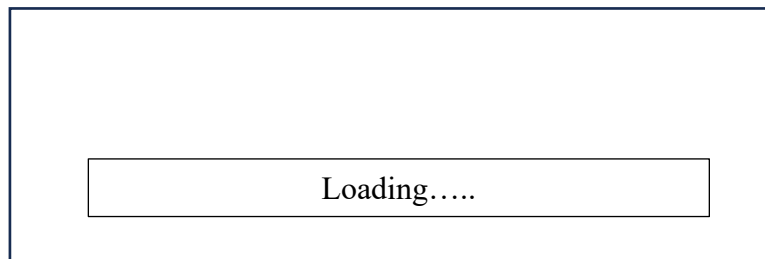
4. Sasaran Pengguna

Pengguna aplikasi media pembelajaran ini ialah siswa kelas 6 dan guru PKN di SD Negeri 02 OKU.

3.4.2 *Design* (Tahap Perancangan)

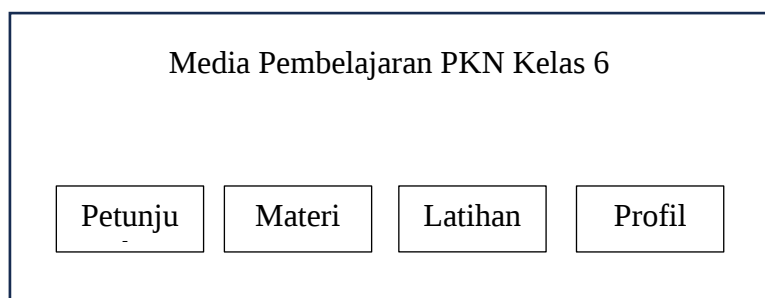
a. Tampilan Awal

Halaman tampilan awal berisikan tentang keterangan untuk memulai belajar sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam media pembelajaran



Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Awal

b. Menu Halaman Utama



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Utama

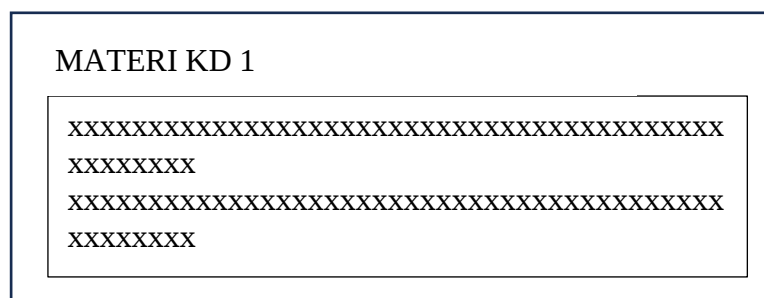
Halaman utama berisikan tentang tombol-tombol, seperti tombol **Petunjuk** berfungsi memberikan petunjuk penggunaan media, tombol **Materi** berfungsi menampilkan materi, tombol **Latihan** berfungsi untuk mengerjakan soal-soal latihan, tombol Profil berfungsi menampilkan profil.

c. Halaman Materi

Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menghubungkan ke materi-materi berdasarkan kompetensi dasar. Adapun dalam halaman materi di setiap kompetensi dasar terdapat menu untuk menghubungkan ke materi,



Gambar 3.5 Rancangan Halaman Materi



Gambar 3.6 Rancangan Halaman Materi

d. Halaman Latihan

Halaman latihan berisi soal-soal yang berbentuk pilihan ganda. Pada halaman ini akan ditampilkan soal untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari.

LATIHAN

PILIHAN

ESSAY

Latihan - Pilihan Ganda

Apa yang dimaksud dengan?

- a. xxx
- b. xxx
- c. xxx
- d. xxx

Apa yang dimaksud dengan?

a. xx

b. xx

c. xx

d. xx

-

Latihan - Essay

1. Apa yang dimaksud dengan?
2. Sebutkan hal-hal yang?
- 3.

- _____

PROFIL Nama : M. Firmansyah TTL : Alamat: Baturaja		
--	--	--

Gambar 3.10 Rancangan Halaman Profil

3.4.3 Material Collecting (Tahap Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran, seperti: gambar, animasi, video, audio dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum yang digunakan di SD N 02 OKU.

3.4.4 Assembly (Tahap Pembuatan)

Pada tahap ini pembuatan aplikasi media pembelajaran PKN kelas 6 didasarkan pada tahap *design*, yaitu *use case diagram*, dan rancangan *interface*.

3.4.5 Testing (Tahap Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan setelah selesai menjalankan aplikasi atau program dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* yang diuji oleh ahli media yaitu Ibu Riya Majalista, M. Kom dan pengujian dengan memberikan lembar penilaian validasi kepada ahli materi yaitu Ibu Sri Fitriyati, S.Pd. selaku guru PKN dan siswa kelas 6 yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban pilihan dengan penilaian skala 1 sampai 4 dengan jumlah siswa sebanyak 35. Menurut [12] metode *blackbox* merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program, dari pengujian terakhir yang dilakukan dapat diperoleh hasil pengujian.

Berikut tabel pengujian *blackbox*:

Tabel 3.2 Rancangan Pegujian Aplikasi

No	Pertanyaan	Validasi	
		Ya	Tidak
1	Kesesuaian media terhadap lingkungan belajar		
2	Kemudahan penggunaan media		
3	Kesesuaian dengan pembelajaran dan tujuan pembelajaran		
4	Kesesuaian terhadap desain media pembelajaran		
5	Kemenarikan penggunaan gambar, audio, dan teks		

Sumber: Warsita (2008: 251-253)

Untuk perhitungan lembar penilaian validasi siswa menggunakan rumus :

$$Y = \frac{\Sigma(N.R)}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai persentase yang dicari

X = Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Frekuensi

Skor ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel

dan untuk guru PKN serta ahli kurikulum merdeka [13]:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$\text{Dengan persentase} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

Σx = Jumlah skor

N = Jumlah butir komponen

Dengan kriteria :

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Presentase	Kategori
75% - 100%	Sangat Baik (SB)
50% - 75%	Baik (B)
25% - 50%	Kurang (K)
0% - 25%	Sangat kurang (SK)

3.4.6 *Distribution* (Tahap Pendistribusian)

Pada tahap ini media pembelajaran PKN akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu *GoogleDrive*, setelah dilakukan penyimpanan maka media pembelajaran di distribusikan ke guru dan siswa kelas 6 untuk dijadikan metode tambahan sumber belajar dikelas maupun dirumah.