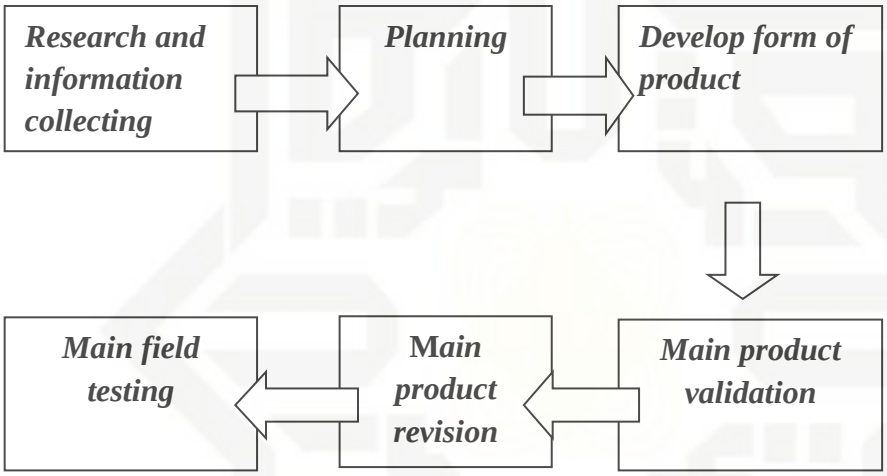
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengerjaan Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya tentang tahapan prosedur pengembangan Borg & Gall, peneliti akan memodifikasi dan mengurangi beberapa tahapan karena keterbatasan waktu penelitian, oleh sebab itu peneliti akan menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam penelitian pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.2. Langkah-langkah Metodelogi Penelitian

3.2.1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap ini, untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dilakukan dengan tahapan wawancara. Dalam penelitian ini perlu dibuat rancangan pertanyaan yang akan digunakan dalam melakukan pengumpulan data (wawancara) untuk kebutuhan penelitian. Peneliti bertatap muka langsung dengan sumber informasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung. Wawancara dilakukan kepada

guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 7 Pekanbaru. Skenario yang akan dilakukan untuk proses wawancara ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan orang-orang yang akan dijadikan sebagai sumber informasi, baik dari pihak guru dan murid SMPN 7 Pekanbaru.
2. Membuat jadwal dan agenda dengan orang-orang yang disebutkan diatas.
3. Menyiapkan pertanyaan baik yang bersifat strategis ataupun teknis untuk mengetahui kebutuhan pengguna pada aplikasi.
4. Menyiapkan alat bantu wawancara seperti buku catatan atau perekam suara.
5. Melakukan wawancara dan mencatat semua hasil yang didapatkan.

3.2.2. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan, yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis dan merancang sistem berbasis OOAD dengan menggunakan 4 diagram UML. Selanjutnya memilih materi Bahasa Inggris yang akan diajarkan pada kelas VIII SMPN 7 Pekanbaru.

3.2.3. Pengembangan Format Produk (*Develop Form of Product*)

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan produk yaitu dengan menggunakan program *android studio* yang meliputi proses *mapping*, *script*, *event*, *storyboard* dan desain seperti desain pembelajaran, desain visual dan desain musik. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik. Format pengembangan media pembelajaran edukasi ini berbentuk *software* yang nantinya akan dikemas berupa *file* berekstensi *Android Application Package* (APK).

3.2.4. Validasi Produk (*Main Product Validation*)

Validasi produk adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk efektif atau tidak secara rasional. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai, sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Pada kesempatan ini peneliti berencana meminta dua orang dosen untuk menjadi validator yaitu dalam aspek konten media dan aspek materi ajar.

3.2.5. Revisi Produk (*Main Product Revision*)

Setelah produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain produk adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut. Produk yang telah direvisi kemudian diadakan uji coba.

3.2.6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba pada satu sekolah yaitu SMPN 7 Pekanbaru dengan seluruh peserta didik yang diambil dari kelas VIII dengan berkemampuan heterogen yang terdiri dari dua orang berkemampuan rendah, dua orang berkemampuan sedang dan dua orang berkemampuan tinggi. Peserta didik diminta menggunakan produk dan peneliti mengamati serta mendampingi apabila ada kesulitan mengoperasikan dan pertanyaan.

3.3. Alat dan Bahan Penelitian

Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi *android studio*. Perangkat keras yang digunakan adalah *smartphone android* dengan spesifikasi OS *android*, laptop C3Cube dengan spesifikasi *processor intel core* i3 M380 *memory* 4096 Mb VGA NVIDIA GeForce 310M.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Site Alamat: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau