

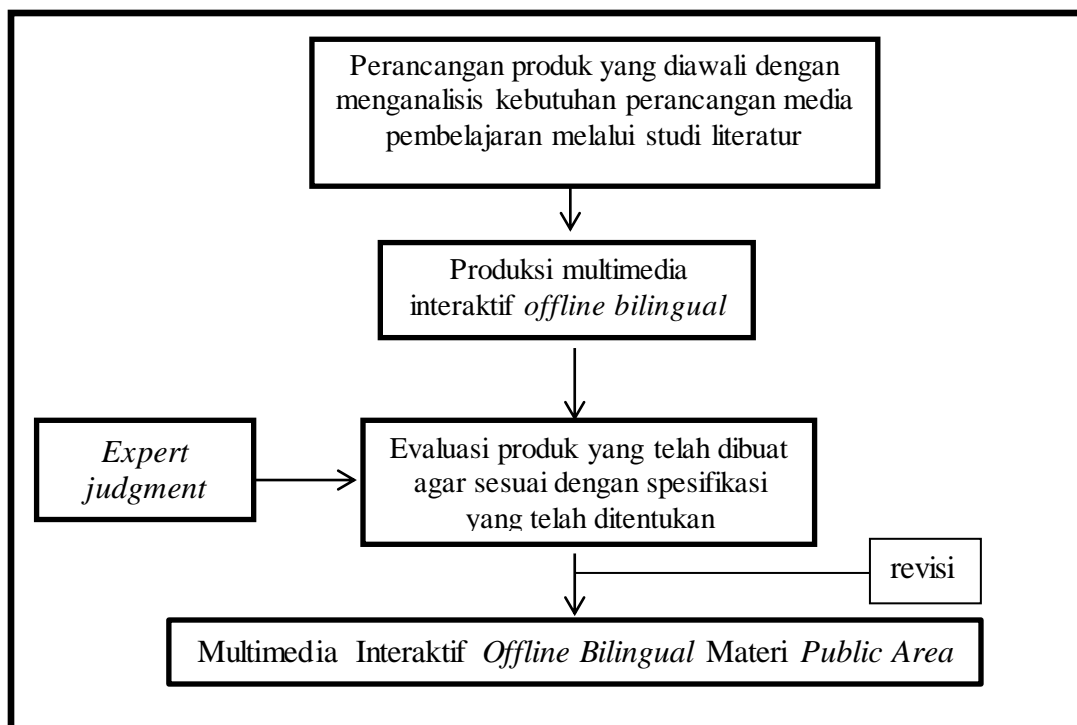
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *research and development* (penelitian dan pengembangan) atau biasa disebut dengan istilah *R&D*. Model yang digunakan dari metode *research and development* dalam penelitian menggunakan model PPE (*planning, production, dan evaluation*). Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan dengan model PPE dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Planning*, tahap plening dalam penelitian ini merupakan kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat dengan tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan menganalisis kebutuhan perancangan media pembelajaran yang tepat bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing dari pembelajaran *public area* melalui studi literatur.
2. *Production*, tahap produksi dalam penelitian ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *offline bilingual* pada pelajaran *public area* produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.
3. *Evaluation*, merupakan kegiatan menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Desain penelitian pembuatan multimedia interaktif *offline bilingual* dapat digambarkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Model PPE

B. Lokasi Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini dilakukan di SMKN 15 Bandung pada Program Keahlian Akomodasi Perhotelan, dengan alamat lokasi di Jl. Jend. Gatot Subroto No. 4 Bandung.

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media yang akan melakukan *expert judgment* berjumlah dua orang.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian. Pada instrumen lembar penilaian ini terdiri dari dua aspek yang akan dinilai oleh ahli untuk perancangan multimedia interaktif, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Proses *expert judgment* pada lembar penilaian media menggunakan skala *Guttman* dengan dua tipe jawaban, yaitu layak dan tidak layak. Penggunaan skala *Guttman* dipilih untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif *offline bilingual* serta untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada multimedia interaktif melalui indikator-indikator yang diberikan, kemudian akan dilakukan

perbaikan setelah ahli media melakukan *expert judgment* sampai ditemukan hasil yang menyatakan layak atau tidak layak.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat perancangan mengenai gambaran detail dari proses penelitian yang akan dilakukan. Peneliti terlebih dahulu menemukan permasalahan yang akan diteliti, melakukan studi pendahuluan, studi kepustakaan, dan perizinan penelitian untuk memenuhi data penelitian yaitu di SMKN 15 Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan beberapa tahap untuk menjawab permasalahan yang akan diteliti dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan perancangan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik di SMKN 15 Bandung untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area*.
- b. Merancang media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang akan dibuat oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing pada materi *public area*.
- c. Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *offline bilingual* yang layak digunakan untuk bisa membantu peserta didik dalam menguasai istilah asing pada materi *public area* berupa *compact disk*.
- d. Melakukan proses *expert judgment* produk multimedia interaktif *offline bilingual* yang dibuat oleh peneliti dan melakukan evaluasi sesuai masukan dari ahli sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

3. Tahap Pelaporan atau Penyelesaian

Tahap pelaporan atau penyelesaian yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan mengumpulkan semua data yang telah diperoleh, kemudian diolah, dan dibuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

E. Analisis Data

Kategori kelayakan multimedia interaktif *offline bilingual* sebagai media pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar penilaian yang telah dilakukan validasi dengan *expert judgment* oleh ahli media. Lembar penilaian yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan multimedia interaktif *offline bilingual* dalam penelitian menggunakan skala *Guttman* untuk *expert judgment* oleh ahli media dengan dua pilihan jawaban layak atau tidak layak. Interpretasi kelayakan ahli pada tabel 3.1 dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis *expert judgment* pada perancangan multimedia interaktif *offline bilingual*.

Tabel 3.1 Interpretasi Kelayakan Ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif <i>offline bilingual</i> materi <i>public area</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Tidak Layak	Ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif <i>offline bilingual</i> tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran dan adanya saran masukan dari ahli untuk perbaikan.