

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menyusun serta melengkapi data yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

3.1.1 Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan merupakan metode pengumpulan data untuk memperoleh sumber data dan informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung. Studi lapangan dilakukan pada Unit Kegiatan Mahasiswa IIB Darmajaya. Adapun metode pengumpulan data pada saat studi lapangan sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait masalah sistem pembelajaran kepada guru maupun staf sekolah.

b. Kuisisioner atau Angket

Penulis mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Kuisisioner ini ditujukan kepada siswa siswi SMK PGRI, baik yang mengikuti ekstrakurikuler siswa siswi di sekitar lingkungan sekolah.

c. Pengamatan Langsung

Data-data yang meliputi materi dalam mata pelajaran dan sistem pembelajaran. Penulis memperoleh data dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan mendatangi SMK PGRI 1 Pasir Sakti.

3.1.2 Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari hasil olahan orang lain yang berupa dokumen, buku pustaka, jurnal, dengan membaca berbagai bahan penulisan, mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan dan khususnya penelitian yang berkaitan dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu dasar silat.

3.1.3 Internet

Pengumpulan data melalui media internet dilakukan penulis untuk melengkapai data-data yang dirasa perlu ditambahkan dalam media pembelajaran ini seperti audio, video, teks, dan lain-lain.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan

Kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan. Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap data apa saja yang dibutuhkan, seperti analisis terhadap sistem yang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras.

3.2.2 Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*. Dalam tahap ini peneliti akan membangun sebuah versi *prototype* yang dirancang kembali dimana masalah-masalah tersebut diselesaikan.

Perancangan sistem yang disiapkan meliputi:

1. Melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi lapangan, studi pustaka maupun internet serta melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian dalam sistem pembelajaran pada SMK PGRI 1 Pasir Sakti.
2. Menganalisi sistem yang akan dibuat, siapa yang menggunakan dan aktifitas apa yang terjadi didalam sistem.
3. Menentukan desain dan isi konten yang akan dimasukkan dalam aplikasi, menentukan target pengguna media pembelajaran. Media pembelajaran Ilmu dasar silat ini ditunjukan kepada para siswa siswi SMK PGRI , baik yang mengikuti kegiatan maupun yang berada berada dalam lingkungan sekolah.

3.2.3 Evaluasi *prototype*

Pada tahap ini, calon pengguna mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. *Software* yang sudah jadi

dijalankan dan akan dilakukan perbaikan apabila kurang memuaskan. Perbaikan termasuk dalam memperbaiki kesalahan/kerusakan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.2.4 Kebutuhan *Hardware and Software*

Adapun kebutuhan *hardware* dan *software* yang digunakan penulis dalam pembuatan media pembelajaran Ilmu Dasar Silat sebagai berikut:

a. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dan untuk menjalankan software sebagai berikut:

1. Prosesor Intel Core i3-4005U, 1,7GHz
2. Harddisk 500 GB
3. RAM 2 GB
4. Monitor Standar
5. Keyboard Standar
6. Mouse

b. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut

1. Sistem Operasi Android
2. Adobe Flash Profesional CS6
3. Action Script 3.0
4. HTML
5. Sublime Text 2
6. PHP