

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penulis memutuskan untuk menggunakan metode pra-eksperimental dengan rancangan studi kasus bentuk tunggal, yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, dan tidak menggunakan kelas kontrol atau pembanding. Penelitian ini juga hanya akan merancang aplikasi belajar dialek Kansai tanpa menyertakan efektivitasnya. Pendekatan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan aplikasi *Kansaimo* adalah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Metode pengembangan ADDIE merupakan suatu metode desain pembelajaran yang bersifat interaktif yang memiliki tahapan - tahapan dasar sistem pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Berdasarkan pada tahapan tersebut metode ini dalam perkembangannya sering juga disebut sebagai model ADDIE.

Model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan di mana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas dan menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien (ANGEL Learning, 2008). Tahapan yang dilalui dalam pengembangan aplikasi ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini penulis melakukan sebuah analisis yang dilakukan dengan cara observasi. Observasi dilakukan pada tahun 2017 hingga 2018 pada saat penulis menjalankan program pertukaran pelajar dan *internship* di Osaka, Jepang. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa kebutuhan atau masalah yang terjadi diantara para mahasiswa bahasa Jepang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sebagai contoh penulis memperhatikan bagaimana mahasiswa disini berkomunikasi dengan orang lokal di Osaka. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa di daerah Kansai atau lebih tepatnya Osaka, merasa kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lokal Osaka dikarenakan mahasiswa sulit untuk memahami apa yang dikatakan lawan bicara, hal ini disebabkan bahwa orang lokal di Osaka selalu menggunakan dialek daerahnya untuk berinteraksi, baik dengan sesama orang lokal, orang Jepang lainnya, bahkan dengan orang dari negara luar Jepang sekalipun. Dari permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa bagi siapapun yang akan berkunjung ke daerah Kansai ini, ada baiknya mengetahui apa itu dialek Kansai dan dasar-dasar pemahaman dialek Kansai. Untuk memahami dasar-dasar dari dialek Kansai, penulis juga melakukan analisis terhadap materi yang akan penulis sertakan kedalam aplikasi yang akan penulis buat. Sehingga penulis hanya menyertakan materi yang umum digunakan orang Kansai dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari mereka.

2. Tahap Desain (*Design*), berdasarkan pada judul penelitian yang penulis lakukan yaitu “Aplikasi *Kansaimo* sebagai Media Pembelajaran Dialek Kansai berbasis Android”, tahapan ini adalah tahapan dimana penulis akan menjelaskan mengenai bagaimana proses pembuatan aplikasi *Kansaimo* serta unsur apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan sebuah media pembelajaran yang akan dirancang. Pada tahap desain ini penulis membagi dalam beberapa tahapan, antara lain:

1) Perancangan Aplikasi

Dalam tahap ini penulis merancang desain (*blueprint*) aplikasi berupa ide, sketsa atau gambaran yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran. Tahap ini merupakan dasar atau pondasi utama untuk mempercepat dan memudahkan proses pembuatan suatu aplikasi. Lalu pada tahap ini penulis telah menyesuaikan unsur media pembelajaran yang berupa aspek *interface*, aspek navigasi dan aspek daya tahan.

2) Menentukan Materi

Pada tahap ini penulis mencari sumber yang akan dijadikan sebagai isi materi dari aplikasi yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan buku “*Kiiteoboeru Kansai(Osaka)ben Nyuumon*” sebagai landasan materi tata bahasa, selain itu penulis juga menggunakan aplikasi iOS berupa aplikasi kumpulan lengkap kosakata dialek Kansai, yaitu “*Kansaibennabi*” sebagai sumber materi kosakata

yang akan penulis sertakan dalam aplikasi yang akan dibuat oleh penulis berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *android*.

3) Pengumpulan Bahan Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini penulis mengumpulkan bahan pembangun yang akan digunakan dalam aplikasi diantaranya berupa *font*, *background*, *image* dan *icon* penunjang animasi lainnya. Pengumpulan ini dilakukan dengan cara mengunduh bahan yang dibutuhkan dari berbagai sumber di internet, kemudian di *convert* ke dalam format yang dibutuhkan penulis seperti *.png* (*portable network graphics*) serta membuat animasi baru yang akan penulis sertakan kedalam aplikasi dengan menggunakan perangkat pendukung desain yaitu *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop CC*. Selain itu penulis juga mengumpulkan sumber suara yang akan digunakan sebagai contoh suara pelafalan yang akan penulis sertakan ke dalam aplikasi *Kansaimo* ini, suara yang penulis peroleh yaitu hasil rekaman yang penulis lakukan dengan sumber suara dari *native* orang Osaka itu sendiri, sumber suara lainnya yaitu berupa efek suara yang akan berfungsi sebagai efek suara tombol navigasi dalam aplikasi yang akan dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini penulis melakukan pembuatan aplikasi. Tahapan ini dapat dilakukan penulis jika sudah memenuhi bahan pendukung yang sudah penulis kumpulkan. Disini penulis akan menjelaskan proses pembuatan media dari awal sampai selesai, yaitu:

- 1) Memasukan data berupa daftar pola kalimat yang berasal dari buku “*Kiiteoboeru Kansai(Osaka)ben Nyuumon*” yang telah dipilih oleh penulis sebagai sumber materi tata bahasa yang akan disertakan ke dalam aplikasi. Lalu penulis memasukan daftar materi kosakata berupa teks yang berasal dari aplikasi iOS “*Kansaibennabi*”, dan melakukan proses *convert* rekaman suara untuk pendukung fitur kosakata dalam aplikasi. Dan penulis juga membuat soal-soal latihan dialek Kansai untuk disertakan juga ke dalam fitur latihan dalam aplikasi yang akan dibuat.
- 2) Membuat kerangka awal hingga akhir sesuai dengan *blueprint* atau sketsa yang telah dirancang oleh penulis pada tahap desain. Lalu memasukan *background*, gambar dan *icon* untuk memperindah tampilan aplikasi yang akan dibuat.

Selain itu, untuk tombol *button* sebagai navigasi dalam aplikasi, penulis membuatnya di perangkat pendukung desain agar lebih rapi dan menarik menggunakan *Adobe Photoshop CC*. Tombol yang dibuat ini berfungsi sebagai penghubung antara *layer* satu dan *layer* lainnya ataupun dari *scene* satu dan *scene* lainnya.

- 3) Pada tahap ini penulis melakukan coding terhadap *button*, *screen* dan lain-lain agar fungsinya berjalan sesuai keinginan penulis. Untuk pembuatan aplikasi “*Kansaimo*” ini penulis menggunakan *Adobe Animate CC 2015* dengan *actionscript (AS) 3.0*. dengan AS ini penulis dapat memberi perintah kepada semua perangkat baik itu *button*, *scene*,

screen, dan *icon* lainnya yang telah dirancang untuk saling menghubungkan dengan *scene* tujuannya yang penempatannya telah diatur oleh penulis sendiri.

- 4) Melakukan uji coba aplikasi *Kansaimo* menggunakan *smartphone android* untuk memastikan apakah semua fungsi yang telah penulis buat berjalan dengan baik.

Dalam proses pembuatan aplikasi ini penulis membutuhkan waktu total sekitar empat bulan untuk menyelesaikan media pembelajaran dialek Kansai berbasis *android* dengan menggunakan *Adobe Animate CC 2015* dibantu dengan *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop CC*. Setelah aplikasi ini selesai, selanjutnya akan dilakukan pengujian fitur kepada sampel penelitian yang telah penulis tentukan. Untuk tahap pengembangan akan dijelaskan secara lebih detail dalam BAB IV.

- 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**, pada tahap implementasi ini penulis akan melakukan uji coba aplikasi *Kansaimo* ini kepada 26 orang mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia yang sedang aktif sebagai mahasiswa tingkat tiga. Pada tahap ini juga penulis membagikan kuesioner untuk mengetahui bagaimana pendapat dan penilaian responden terhadap tampilan dan fungsi yang tersedia dalam aplikasi *Kansaimo*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian, merupakan proses untuk menganalisis hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya yang telah penulis lakukan. Pada tahap ini juga penulis melakukan olah data terhadap hasil yang sudah diperoleh pada tahap implementasi dengan menggunakan teknik pengolahan data berupa kuisisioner, lalu disusun menjadi sebuah laporan penelitian.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2014)

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014). Sampel yang dipilih adalah mahasiswa Sastra Jepang yang sedang aktif dalam perkuliahan Universitas Komputer Indonesia tingkat tiga yang terdiri dari 26 orang diambil secara *random*.

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi *Kansaimo* ini membutuhkan waktu kurang lebih empat bulan yang terhitung dari bulan Maret 2019 sampai bulan

Juni 2019. Lokasi penelitian dilakukan di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Kuisisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014). Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi *Kansaimo* ini, maka dilakukan kuesioner yang meliputi penilaian terhadap tampilan media, fungsi tombol navigasi aplikasi, serta kegunaan media, diberikan kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang yang aktif dalam perkuliahan tingkat tiga Universitas Komputer Indonesia. Pengambilan data melalui kuesioner dilakukan pada hari Jumat tanggal 24 Mei 2019.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Penilaian Kuisisioner

No.	Aspek Penelitian	Indikator Penilaian
1	Animasi yang terdapat dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> menarik.	Baik dan menarik
2	Pemilihan font dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> terlihat jelas.	Jelas dan mudah dibaca
3	Teks dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> mudah dibaca.	Jelas dan mudah dibaca
4	Tombol navigasi yang terdapat pada aplikasi <i>Kansaimo</i> berfungsi dengan baik.	Berfungsi dengan baik
5	Efek suara pada aplikasi <i>Kansaimo</i> berfungsi dengan baik.	Berfungsi dengan baik
6	Tampilan secara keseluruhan dari aplikasi <i>Kansaimo</i> menarik.	Bagus dan menarik
7	Penjelasan materi dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> mudah dipahami.	Mudah dipahami

8	Contoh pengucapan kosakata yang terdapat dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> memudahkan pengguna dalam mempelajari dialek Kansai.	Mudah dipahami dan menarik
9	Aplikasi <i>Kansaimo</i> sangat membantu dalam mempelajari dialek Kansai.	Praktis dan membantu
10	Aplikasi <i>Kansaimo</i> lebih menarik daripada metode konvensional.	Lebih menarik

Pertanyaan yang diberikan didalam kuesioner berjumlah 10 soal dengan kategori penilaian meliputi tampilan dan fungsi dari aplikasi itu sendiri. Untuk mendapatkan persentase dari tanggapan responden, maka penulis menggunakan penafsiran persentase kuesioner sebagai berikut.

Tabel 3.2
Penafsiran Persentase Kuesioner

No.	Hasil	Skala
1	100%	Seluruhnya
2	90% - 99%	Hampir Seluruhnya
3	60% - 89%	Sebagian Besar
4	51% - 59%	Lebih dari setengahnya
5	50%	Setengahnya
6	40% - 49%	Hampir setengahnya
7	10% - 39%	Sebagian kecil
8	1% - 9%	Sedikit sekali
9	0%	Tidak ada sama sekali

(Sugiyono, 2003)

3.5 Tahap Pengolahan Data

Penulis membagikan kuesioner dengan menggunakan *google form* terhadap 26 mahasiswa Program Studi Sastra Jepang yang sedang aktif dalam perkuliahan tingkat tiga Universitas Komputer Indonesia, dan meminta para responden untuk mencoba aplikasi *Kansaimo*. Setelah percobaan aplikasi dilakukan, para responden diminta untuk mengisi tanggapan atau penilaian pada kuesioner yang sudah dibagikan. Adapun pertanyaannya yaitu seputar tampilan dan fungsi aplikasi *Kansaimo*. Data yang diperoleh dari kuesioner akan diolah untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi *Kansaimo*.

3.6 Teknik Pengolahan Data

Seluruh data yang terkumpul dari hasil kuesioner yang telah dilakukan tersebut diolah menjadi sebuah hasil yang berupa penilaian dan akan ditarik kesimpulan dari jawaban kuesioner tersebut. Selanjutnya penulis melakukan pengolahan data dari hasil kuesioner dengan menggunakan skala *likert*.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014).

Pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil pengolahan data berupa penilaian dengan masing masing jawaban memiliki nilai sebagai berikut.

Sangat Setuju (SS)	=	5
Setuju (S)	=	4
Tidak Setuju (TS)	=	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	=	1

Gambar 3.1
 Nilai Jawaban Skala *Likert*

Untuk mendapatkan nilai ideal yang menjadi tumpuan terhadap hasil dari pengolahan data, maka rumus nilai idealnya adalah :

$$\text{Nilai Ideal} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

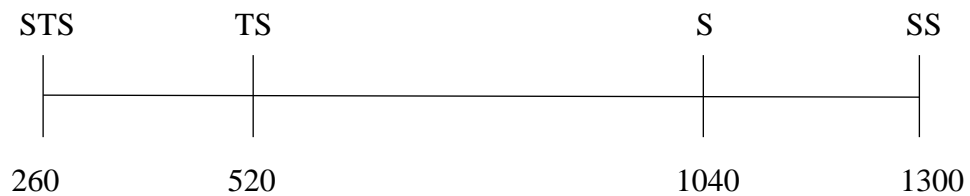
Maka nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 10 \times 26 = 1300$, setelah itu nilai tersebut dimasukkan ke dalam *rating scale* yaitu :

Tabel 3.3
 Kategori Nilai Kriteria

Rumus	Hasil	Skala
$5 \times 10 \times 26$	1300	Sangat Setuju
$4 \times 10 \times 26$	1040	Setuju
$2 \times 10 \times 26$	520	Tidak Setuju
$1 \times 10 \times 26$	260	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya semua jawaban dari responden dijumlahkan lalu dimasukkan kedalam *rating scale* untuk dapat menentukan area jawabannya.

Skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan kedalam *rating scale* berikut ini :



Gambar 3.3

Rating scale

Dari *rating scale* yang telah dibuat tadi, maka dibuat kategori untuk menentukan area jawaban, berikut kategori *rating scale* pada penelitian ini :

Tabel 3.4

Kategori Nilai *Rating scale*

Nilai Jawaban	Skala
1040 – 1300	Sangat Setuju
520 – 1040	Setuju
260 – 520	Tidak Setuju
0 – 260	Sangat Tidak Setuju

Untuk mengetahui hasil jawaban responden yang telah diperoleh lewat kuesioner melalui presentase, maka digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban kuesioner

n = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

(Sugiyono, 2014)

Setelah nilai persentase didapatkan, maka nilai tersebut disesuaikan dengan kategori persentase sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kategori Skala berdasarkan Persentase

Nilai Jawaban	Skala
80% – 100%	Sangat Menarik
60% – 80%	Menarik
20% – 40%	Kurang Menarik
0 – 20%	Tidak Menarik

Adapun penilaian yang penulis ambil dari nilai *mean* dalam suatu kategori, berikut skala penilaian dari nilai *mean*:

Tabel 3.6
Kategori Skala berdasarkan Nilai *Mean*

Nilai Jawaban	Skala
4,50 – 5,00	Sangat Setuju
3,01 – 4,49	Setuju
2,51 – 3,00	Kurang Setuju
0 – 2,50	Tidak Setuju

3.7 Penarikan Kesimpulan

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan hasil kuesioner yaitu menarik kesimpulan. Kesimpulan didapat jika hasil kuesioner sudah diketahui, tujuan dari menarik kesimpulan ini untuk mewakili tanggapan dari 26 responden yang mencoba aplikasi *Kansaimo* dengan dibantu *skala likert*, nilai persentase, dan nilai *mean*.