

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan dua istilah ini, yakni teknik yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur.

Metode penelitian yang akan digunakan penulis adalah metode deskriptif dengan pendekatan menggunakan metode pengembangan ADDIE.

Menurut Nazir (2014) metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

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 serta menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien (ANGEL Learning, 2008). Branc (2010) menjelaskan bahwa metode ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan yang akan digunakan penulis untuk pembuatan aplikasi ini sesuai dengan apa yang tertera pada model ADDIE, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah analisis yang dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan pada 7 Juni 2017 dengan responden 10 mahasiswa prodi sastra Jepang UNIKOM yang merupakan pembelajar bahasa Jepang yang akan menempuh ujian JLPT N4. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa kebutuhan/masalah yang terjadi di lingkungan para pembelajar. Setelah data-data analisis terhadap masalah ini diperoleh, maka hal yang selanjutnya penulis lakukan ialah menentukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang telah diterapkan. Setelah itu, penulis menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan media tes baru yang akan dilakukan diantaranya:

1. Menentukan karakteristik pembelajar,
2. Menganalisis kebutuhan pembelajar,
3. Membuat rancangan berdasarkan penelitian awal. Dilanjutkan dengan merancang bagan media memberikan arah yang jelas untuk produksi media,
4. Menentukan jenis media yang akan digunakan,
5. Menganalisis kendala yang ditemukan,
6. Merancang penilaian untuk menguji kompetensi pembelajar,

b. **Tahap Desain**

Merujuk pada judul penelitian yang penulis lakukan yaitu “*Bonenpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang JLPT N4 Pada Smartphone Berbasis Android*”. Tahapan ini adalah tahapan dimana penulis akan menjelaskan mengenai pembuatan aplikasi *bonenpou* serta unsur – unsur apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan sebuah media pembelajaran tersebut. Pada tahap desain ini penulis membagi menjadi beberapa tahapan, antara lain;

1) Perancangan Produk

Dalam tahap ini penulis telah merancang sebuah desain (*blueprint*) yang berupa gagasan ide atau gambaran – gambaran yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran. Desain ini merupakan landasan atau faktor utama untuk mempercepat dan memudahkan proses pembuatan suatu media. Lalu pada tahap ini penulis telah menyesuaikan dengan unsur – unsur media pembelajaran yang berupa aspek *interface*, aspek navigasi dan aspek daya tahan seperti yang sudah tertera diatas.

2) Menentukan Materi

Pada tahap ini penulis mencari sumber buku yang akan dijadikan sebagai isi materi dari produk yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan buku “*Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*” sebagai landasan materi pada produk yang akan dibuat oleh penulis yaitu sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang berbasis android.

3) Pengumpulan Bahan Media

Pada tahap ini penulis mengumpulkan bahan – bahan yang akan digunakan dalam aplikasi yang berupa *font, background, image* dan lain – lain. Pengumpulan ini dilakukan dengan cara mengunduh bahan yang dibutuhkan dari berbagai sumber di internet, kemudian di *convert* ke dalam format yang dibutuhkan penulis seperti *.ai (adobe illustrator artwork), .png (portable network graphics)* serta mengatur ukuran gambar nya sesuai dengan keinginan penulis dengan menggunakan perangkat pembantu yaitu *Adobe Illustrator CC* dan *Adobe Photoshop CC*.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan produk. Tahapan ini boleh dilakukan penulis jika sudah memenuhi unsur – unsur pendukung yang tersedia. Disini penulis akan menjelaskan proses pembuatan media dari awal sampai selesai, yaitu:

- a) Menginput data berupa daftar pola kalimat yang berasal dari buku “*Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo toreningu N4 dan donna toki dou tsukau nihongo hyougen bunkei 200*” yang telah dipilih oleh penulis sebagai sumber materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media.
- b) Membuat kerangka awal hingga akhir sesuai dengan *blueprint* yang telah dirancang oleh penulis pada tahap desain. Lalu memasukan *background, gambar* yang penulis rasa tepat untuk memperindah tampilan aplikasi tersebut.

Sedangkan untuk tombol *button*, penulis menyesuaikan dengan tingkat kesulitan dan tersedia tidaknya *tools* yang dibutuhkan oleh penulis untuk membuat tombol *button* tersebut maka penulis menambahkan perangkat pembantu yang digunakan yaitu, menggunakan *Adobe Illustrator CC* maupun langsung menggunakan *Adobe Flash CS6*. Tombol *button* disini berfungsi sebagai penghubung antara *layer* satu dan *layer* lainnya maupun *scene* satu dan *scene* lainnya.

- c) Pada tahap ini penulis melakukan coding terhadap *logo*, *button*, *screen* dan lain-lain agar fungsinya berjalan sesuai keinginan penulis. Untuk pembuatan aplikasi "*bonenpou*" ini penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan *actionscript 3.0*. Dengan *actionscript* ini penulis dapat memberi perintah kepada semua *tools* (*logo*, *button*, *scene*, *screen*, dan lain-lain) yang telah dibuat untuk saling berhubungan dengan *scene* tujuannya yang penempatannya telah diatur oleh penulis.
- d) Melakukan uji coba aplikasi *Bonenpou* menggunakan *smartphone* yang berbeda jenis beberapa kali guna memastikan apakah semua fungsi yang telah dirancang berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan sedikitpun.

Dalam proses uji coba media ini penulis membutuhkan waktu sekitar dua minggu untuk menyelesaikan uji cobamedia pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat JLPT N4 yang berbasis android dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* serta dibantu dengan *Adobe Illustrator CC* dan *Adobe Photoshop CC*. setelah aplikasi ini selesai tanpa ada masalah, selanjutnya akan diuji cobakan kepada sampel penelitian yang telah penulis tentukan.

Untuk tahap pengembangan akan dijelaskan secara lebih detail dalam BAB IV.

d. **Tahap Implementasi**

Pada tahap implementasi ini penulis akan menguji cobakan aplikasi *Bonenpou* kepada 20 mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM yang akan menempuh ujian JLPT N4. Pada tahap ini juga penulis membagikan kuesioner untuk mengetahui bagaimana pendapat responden mengenai tampilan dan fungsi-fungsi yang tertera pada aplikasi *Bonenpou*.

e. **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari penelitian dan juga merupakan proses untuk menganalisis hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya yang telah dilakukan penulis. Pada tahap ini pun penulis melakukan olah data terhadap hasil yang telah diperoleh pada tahap implementasi dengan menggunakan Teknik pengolahan data yang berupa kuisoner, lalu disusun menjadi sebuah laporan penelitian.

3.3 Objek Penelitian

Pemilihan objek penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tanggapan responden. Adapun unsur-unsur dari objek penelitian, antara lain;

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2016) menegaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, yang penulis maksud sebagai populasi ialah mahasiswa/mahasiswi Program Studi Sastra Jepang UNIKOM yang akan menempuh ujian JLPT N4.

3.3.2 Sampel

Untuk menentukan sampel, penulis menggunakan metode Teknik *purposive sampling*. Teknik *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (sugiyono, 2016). Maksudnya adalah penentuan sampel ini tidak bisa ditentukan secara sembarangan atau secara acak. Oleh karena itu penulis harus mempertimbangkan terlebih dahulu apakah sampel yang akan penulis ambil memiliki kriteria yang dibutuhkan apakah tidak.

Sampel yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah mahasiswa/mahasiswi Program Studi Sastra Jepang UNIKOM yang akan menempuh ujian JLPT N4 dengan jumlah 20 orang.

3.3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Dalam proses pembuatan media pembelajaran *Bonenpou* penulis membutuhkan waktu sekitar tiga sampai enam bulan, terhitung sejak bulan Februari hingga bulan Mei 2019 untuk menyelesaikan pembuatan media dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan perangkat pembantu lainnya seperti *Adobe*

Illustrator CC dan *Adobe Photoshop CC*. sedangkan untuk penyempurnaan media pembelajaran beserta evaluasi membutuhkan waktu sekitar dua sampai tiga bulan sejak bulan Mei hingga bulan Agustus 2019. Setelah media ini selesai di buat, maka akan dibagikan kepada subjek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan, lokasi penelitian adalah lingkungan kampus Universitas Komputer Indonesia.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos. atau internet.

Pada penelitian ini penulis merangkai sebuah pertanyaan yang akan digunakan pada kuesioner yang nantinya akan diberikan kepada responden. Pertanyaan tersebut meliputi tentang kategori tampilan media, fungsi-fungsi *button* dan kegunaan media. Setelah semua jawaban dari responden terkumpulkan maka selanjutnya penulis akan mengolah hasilnya untuk dijadikan kesimpulan pada tahap akhir penelitian. Dari hasil jawaban responden tersebut kita akan mengetahui apakah media pembelajaran *bonenpou* ini telah memenuhi syarat untuk disebut

sebagai media pembelajaran dan digunakan oleh para pembelajar pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuisisioner

No	Pertanyaan
1	Design dan animasi media <i>bonenpou</i> unik dan menarik
2	Teks dalam media <i>bonenpou</i> jelas dan mudah untuk dibaca
3	Tombol navigasi dalam media <i>bonenpou</i> mudah untuk dipahami
4	Media <i>bonenpou</i> mudah untuk digunakan
5	Design dan penggunaan Latihan Soal pada media <i>bonenpou</i> mudah dan menarik
6	Petunjuk tata cara penggunaan media <i>bonenpou</i> mudah dipahami.
7	Kombinasi warna yang ada pada media <i>bonenpou</i> unik dan menarik
8	Belajar menggunakan media <i>bonenpou</i> lebih praktis dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional (buku dsb)
9	Media <i>bonenpou</i> membuat pembelajar lebih mudah dan cepat untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4
10	Tampilan secara keseluruhan dari media <i>bonenpou</i> unik dan menarik

3.5 Teknik Pengolahan Data

Pada tahap ini penulis akan melakukan sebuah analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh pada kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui garis besarnya yang nanti akan dijadikan sebuah kesimpulan.

3.5.1 Perhitungan Hasil Kuesioner

Pada tahap ini penulis akan menggunakan skala *Likert* untuk menghitung hasil dari data-data kuesioner. Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain;

1) Memeriksa Tanggapan Responden

Seperti yang sudah tertera dalam kuesioner di atas, penulis memberikan 10 pertanyaan kepada responden mengenai tampilan media, fungsi tombol-tombol yang ada pada media dan kegunaan media tersebut sebagai media pembelajaran pola kalimat Bahasa Jepang JLPT N4 pada *smartphone* berbasis *android*. Untuk penilaiannya penulis memberikan 5 kategori pilihan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.3 Nilai Jawaban Responden Skala *Likert*

SS	=	5
S	=	4
N	=	3
TS	=	2
STS	=	1

2) Menghitung Hasil Tanggapan

Langkah selanjutnya adalah menghitung hasil tanggapan, untuk menghitung hasil yang telah diperoleh penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiyono :2016)

Keterangan :

P = Rumus Indeks %

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = nilai tetap

Tabel 3.3 Kriteria Indeks Koefisien Realibilitas

Nilai Interval	Kriteria
<200	Sangat Rendah
201-400	Rendah
401-600	Cukup
601-800	Tinggi
801-1000	Sangat Tinggi

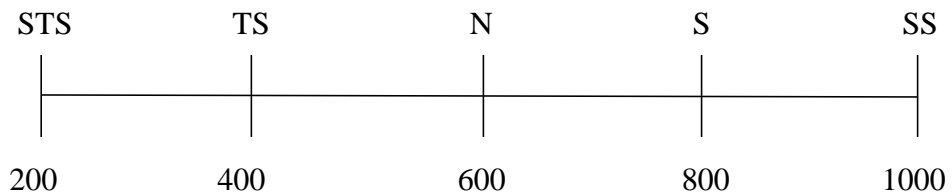
(Sugiyono, 2016)

Selanjutnya untuk mengetahui jumlah maksimum (apabila semua responden menjawab “SS”) jumlah pertanyaannya = 10 dan jika jumlah responden = 20 orang maka :

$$\text{Kriteria} = \text{Nilai} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Responden}$$

Nilai dari kuisisioner tersebut adalah $5 \times 10 \times 20 = 1000$.

Hasil yang telah diperoleh di atas selanjutnya dimasukkan kedalam *rating scale* dibawah ini:



Bagan 3.1 *Rating Scale*

3.5.2 Penarikan Kesimpulan

Setelah semua hasil dari kuesioner diperoleh, langkah selanjutnya yang akan penulis lakukan adalah menarik kesimpulan. Dari hasil tersebut penulis akan menganalisis garis besarnya dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap media *Bonenpou* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4 pada *smartphone* berbasis *android*.