BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan metode Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mrngembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, diperpustakaan atau di laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pe,mbelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. Menurut Sujadi dalam Noordyah (2003:164).

Teknik yang digunakan adalah teknik Kuesioner atau Teknik Angket. Menurut Sugiyono dalam Sudharta (2012), Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Produk yang akan dihasilkan yaitu penulis membuat aplikasi "*wakariyasui bunpou"* media pembelajaran tata bahasa Jepang pada *smartphone* berbasis *android* yang dibuat dengan menggunakan *adobe flash action script 3.0* yang mencakup buku *shokyuu* inihongo.

3.2 Objek Pembuatan

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. (sugiyono, 2007:117). Dalam penelitian yang penulis lakukan, populasi disini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat dasar yang mempunyai *smartphone* atau *tablet* berbasis *android*. Alasan penulis memilih populasi tersebut adalah untuk media pembelajaran bagi mahasiswa tingkat dasar yang sedang mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

3.2.2 Sample

Sample adalah Bagian dari jumlah dan karakeristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (sugiyono, 2007:117). Data sample yang digunakan untuk penelitian ini diambil secara acak yaitu 20 orang dari mahasiswa sastra jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat satu yang mempunyai *smartphone* atau *tablet* berbasis *android*.

3.2.3 Waktu dan Lokasi Pembuatan

Untuk membuat aplikasi "*wakariyasui bunpou"* ini penulis membutuhkan waktu sekitar tiga sampai empat bulan untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi pola kalimat bahasa Jepang pada *smartphone* berbasis *android* dengan menggunakan *adobe flash actionscript 3.0.* setelah aplikasi ini selesai dibuat, maka akan dibagikan kepada subyek penelitian yang telah disebutkan. Sedangkan lokasi penelitian adalah lingkungan kampus Universitas Komputer Indonesia.

3.3 Prosedur pembuatan

3.3.1 Tahap Persiapan

pada tahap persiapan penulis mengumpulkan data yang bersangkutan dengan teknik pembuatan aplikasi *"wakariyasui bunpou"* memnggunakan *adobe flash action script 3.0* sebagai *software* pembuatan medianya. Kemudian penulis mempelajari teknik *coding* atau pada *Adobe Flash*. Selanjutnya adalah membuat rancangan tampilannya.

Untuk mempermudah proses rancangan tampilan aplikasi ini, penulis akan menentukan rancangan awal tampilan pada aplikasi ini. Susunan konsepnya adalah :

1. Opening

Berupa tampilan statis untuk perkenalan aplikasi.

2. Halaman Utama

a. *Bunpou* : Menampilkan pola kalimat yang sesuai dengan buku *shokyuu nihongo* cara penggunaan dan contoh kalimatmya.

b. *Kotoba* : Dapat mencari kosakata berdasarkan buku *shokyuu nihongo*

c. *Tesuto* : Berisi konten soal-soal mengenai tata bahasa Jepang tingkat dasar.

d. About : Berisi data pribadi dari penyusun media "*wakariyasui bunpou"*

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

Proses pembuatan aplikasi *"wakariyasui bunpou" pada smartphone berbasis android* sendiri adalah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan data pada buku *shokyuu nihongo* yang akan dimasukan kedalam aplikasi sebagai materi pembelajarannya.
b. Mengumpulkan dan membuat desain seperti *backgroound,* tampilan warna, dll sebagai rancangan untuk tampilan aplikasi.
c. Membuat tombol atau *button* yang nantinya akan berfungsi untuk menghubungkan kesetiap halaman yang diinginkan.
d. Tahap pemrograman untuk menjalankan semua perintah yang telah direncanakan. Untuk pembuatan aplikasi "*wakariyasui bunpou"* ini, karena ditujukan untuk *smartphone* berbasis *android* peneliti diharuskan menggunakan *action script 3.0.* jika penulis menggunkan *action script 2.0* file tidak akan terbaca di smartphone dan *coding* pun berbeda dengan *action script 3.0.*
e. Memastikan media *"wakariyasui bunpou"* berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan kode dan gagal pengoprasian atau eror.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah data yang sudah diperoleh dari sumber yang berupa buku, *e-book,* atau sumber data yang sudah di olah yaitu hasil penelitian sebelumnya mengenai permasalahan yang serupa dan berhubungan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan.

3.4.2 Kuisioner

Menurut Sugiyono (2008), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan tentang suatu penelitian untuk dijawab oleh responden. Pada peneltian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang aspek-aspek yang harus dipenuhi oleh sebuah media interaktif. Pertanyaan kuesioner dibuat berdasarkan kategori tampilan media ini, serta fungsi dan penggunaan media yang dibuat oleh penulis. Hasil jawaban responden dalam kuesioner akan diolah untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian. Setelah jawaban didapat, maka kita akan mengetahui apakah aplikasi *"wakariyasui bunpou"* ini berguna untuk mahasiswa Prodi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat dasar.

3.5 Teknik Pengolahan Data

3.5.1 Perhitungan Hasil Kuisioner

Penulis akan menggunakan dua jenis kuesioner utnuk mengumpulkan data mengenai tampilan, fungsi dan penggunaan "*wakariyasui bunpou"*. Kuesioner yang pertama adalah penilaian responden terhadap tampilan media, sedangkan yang kedua mengenai penggunaan dan fungsi aplikasi "*wakariyasui bunpou"* sebagai aplikasi penunjang dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

Penulis menggunakan skala *Likert* untuk mengolah data kuisioner. Menurut Sugiyono (2008) skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,

dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Memeriksa Tanggapan Respponden

Untuk kuisioner, penulis memberikan pertanyaan mengenai tampilan media, penggunaan media dan fungsi media sebagai media penunjang untuk pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Untuk penilainnya tersebut diberikan katagori 5 pilihan jawaban beserta skor sebagai berikut :

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

2. Menghitung Hasil Tanggapan

Untuk Menghitung nilai presentase dari jawaban masing masing responden, digunakan rumus sebagai berikut :

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

(Sugiyono : 2008)

Keterangan

P = Prosentase

f = Frekuesi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = nilai tetap

Tabel 3.1

Kriteria Indeks Koefisien Realiabilitas

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

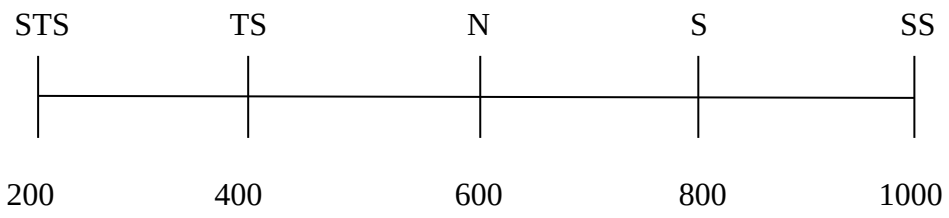
(Sugiyono 2008)

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

Kriteria = Nilai x Jumlah Soal x Responden

Maka nilai dari kuisioner tersebut adalah 5 x 10 x 20 = 1000

Skor yang telah didapatkan selanjutnya dimasukan kedalam *rating scale* dibawah ini :



3.5.2 Menarik Kesimpulan

Setelah semua hasil kuisioner didapat, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuisioner sudah diketahui kemudian penulis menginterpretasikan hasil tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan 20 responden terhadap penggunaan aplikasi "*wakariyasui bunpou"* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang pada *smartphone* berbasis android.