

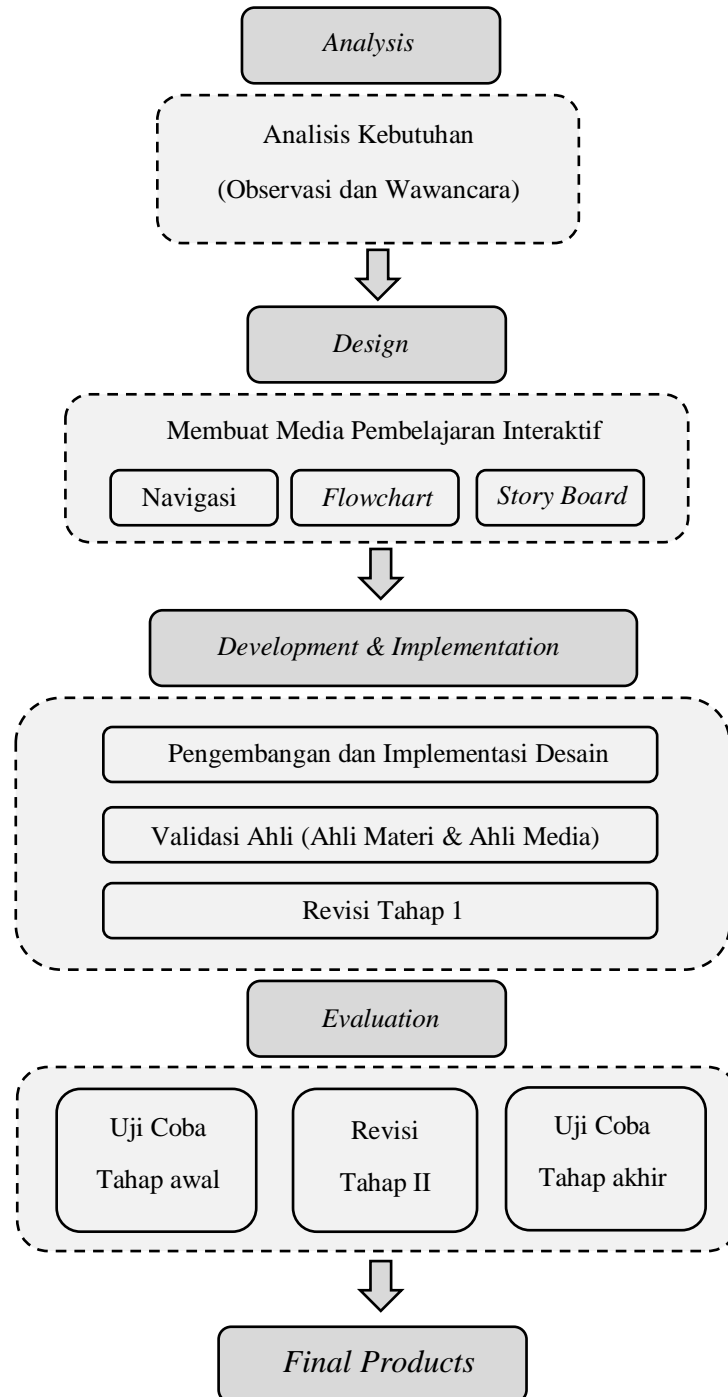
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada BAB I, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

Penulis menggunakan metode penelitian *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini lebih terkoordinir dalam pembuatan aplikasinya. Model *ADDIE* terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Lebih lengkapnya untuk prosedur pengembangan produk pada penelitian ini dideskripsikan pada bagan 3.1 berikut.

**Bagan 3.1**Diagram Alir Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Choukai*

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi sarana belajar, dosen dan mahasiswa. Observasi ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu:

- a. Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- b. Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi dari buku *Minna no Nihongo I* sebagai buku acuan untuk mempelajari *choukai* bagi mahasiswa tingkat satu.
- c. Analisis kesulitan dalam mempelajari *choukai*, bertujuan untuk mengetahui kesulitan apa saja dalam mempelajari *choukai*, sehingga bisa ditentukan media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk digunakan.

### 2. *Design* (Desain)

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya:

- a. *Flowchart* yang berisi tentang alur multimedia pembelajaran interaktif secara ringkas. *Flowchart* dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat di awal.
- b. *Storyboard* yaitu uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita dalam multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran gambar teknik dari awal sampai akhir program.

### 3. *Development & Implementation* (Pengembangan dan Penerapan)

Tahap pengembangan dan penerapan adalah tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Berikut tahapan yang dilakukan:

- a. Pengembangan dan penerapan desain, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *Adobe Flash CC 2015* dan *Corel Draw* sebagai software pendukungnya.
  - b. Validasi Ahli, tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan multimedia pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.
  - c. Revisi tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahap validasi ahli.
4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran interaktif kepada pengguna (mahasiswa tingkat satu Sastra Jepang UNIKOM). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon penilaian mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba tahap awal dan uji coba tahap akhir. Tahapan uji coba yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Uji coba tahap awal

Setelah revisi tahap pertama selesai dilaksanakan, kemudian produk diujikan untuk tahap awal. Uji coba tahap awal dilakukan pada mahasiswa tingkat satu Sastra Jepang UNIKOM. Uji coba tahap awal berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut mahasiswa sebelum uji coba tahap akhir.

b. Revisi tahap II

Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari mahasiswa pada uji coba tahap awal. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada tahap akhir.

c. Uji coba tahap akhir

Setelah dilakukan proses revisi tahap II kemudian dilakukan uji coba tahap akhir. Uji coba tahap akhir dilakukan pada mahasiswa tingkat satu Sastra Jepang UNIKOM.

### **3.2 Objek Penelitian**

Pemilihan objek penelitian dalam hal ini responden penelitian, dilakukan dalam rangka mengetahui tanggapan responden. Berikut adalah unsur dari objek penelitian.

#### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini, penulis menetapkan mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM sebagai populasi.

#### **3.2.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini penulis menetapkan mahasiswa tingkat satu Sastra Jepang UNIKOM yang berjumlah 20 orang sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penulis adalah teknik pengambilan sampel seadanya (*Accidental Sampling*) karena pengambilan

sampel yang dilakukan penulis ditinjau dari sudut kemudahan, tempat pengambilan sampel dan jumlah sampel yang akan diambil.

### **3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Dalam membuat media *Kikimashou* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar berbasis *Adobe Flash CC 2015* ini, penulis membutuhkan waktu kurang lebih 5 bulan terhitung dari bulan Februari hingga bulan Juni tahun 2019. Sedangkan untuk lokasi penelitian dilakukan di Universitas Komputer Indonesia.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut.

#### **3.4.1 Studi Pustaka**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan cara studi pustaka. Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, jurnal, artikel, dan juga situs web yang berhubungan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016). Oleh karena itu penulis mengumpulkan data untuk membantu dalam pembuatan media dan penulisan skripsi.

#### **3.4.2 Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Tujuan dilakukannya kuesioner ini adalah untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Kikimashou*. Kuesioner yang dilakukan oleh penulis adalah kuesioner terbuka dan tertutup.

Pernyataan kuesioner diperuntukan berdasarkan kategori tampilan, fungsi dan penggunaan media yang akan dibuat oleh penulis. Semua hasil jawaban dari

responden dalam kuesioner akan diolah sebagai kesimpulan akhir dari penelitian. Dari jawaban kuesioner yang didapat, kita akan mengetahui apakah media *Kikimashou* ini memiliki tampilan baik sebagai media alternatif pembelajaran *Choukai*. Lebih jelasnya untuk mengetahui indikator pada kuesioner tertutup dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1**  
Indikator kuesioner tertutup

NO	Aspek Penelitian
	<b>Tampilan Media</b>
1	Tampilan media alternatif <i>Kikimashou</i> sangat menarik
2	Pemilihan warna pada media <i>Kikimashou</i> sudah menarik
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik
4	Teks pada media <i>Kikimashou</i> terbaca dengan jelas
5	Animasi pada media <i>Kikimashou</i> membantu dalam mempelajari <i>shokyuu choukai</i>
6	Pemilihan <i>font</i> yang digunakan sudah baik
7	Ukuran <i>font</i> yang digunakan sudah baik
8	Sound pada media <i>Kikimashou</i> sudah baik
9	Media alternatif <i>Kikimashou</i> mudah dioperasikan
	<b>Materi</b>
10	Penjelasan materi sudah baik
11	Materi yang disajikan mudah dimengerti
12	Latihan soal yang disajikan sudah baik
	<b>Manfaat</b>
13	Mempelajari materi <i>shokyuu choukai</i> dengan menggunakan media <i>Kikimashou</i> lebih menarik
14	Media <i>Kikimashou</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi <i>shokyuu choukai</i>
15	Media <i>Kikimashou</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang

16	Media <i>Kikimashou</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelaaran <i>shokyuu choukai</i>
----	---

Sedangkan untuk mengetahui indikator pada kuesioner terbuka dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2**

Indikator kuesioner terbuka

No	Aspek Penilaian
1	Keinginan menggunakan media <i>Kikimashou</i>

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

Setelah penulis membagikan media *Kikimashou* kepada sampel, kemudian penulis memberikan angket berupa kuesioner kepada responden yang telah menggunakan aplikasi media *Kikimashou* seputar tampilan, materi dan manfaat penggunaan aplikasi tersebut untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media yang telah diberikan. Setelah kuesioner diberikan kepada responden, selanjutnya penulis mengolah hasil kuesioner tersebut.

#### 3.5.1 Perhitungan Kuesioner

Setelah seluruh responden mengisi kuesioner yang telah diberikan, kemudian penulis mengolah kuesioner tersebut untuk diolah menjadi sebuah hasil dan menarik kesimpulan dari jawaban kuesioner tersebut. Dalam mengolah kuesioner ini, penulis menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2016) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban-jawaban tersebut kemudian diberi nilai seperti pada tabel 3.3 berikut.



**Tabel 3.3**  
 Nilai jawaban skala *likert*

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2016)

Setelah menentukan nilai untuk skala *likert*, selanjutnya penulis menghitung jawaban responden dalam bentuk prosentase. Rumus yang penulis gunakan adalah sebagai berikut.

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

P = Prosentase

$f$  = Frekuensi dari setiap jawaban angket

$n$  = Jumlah responden

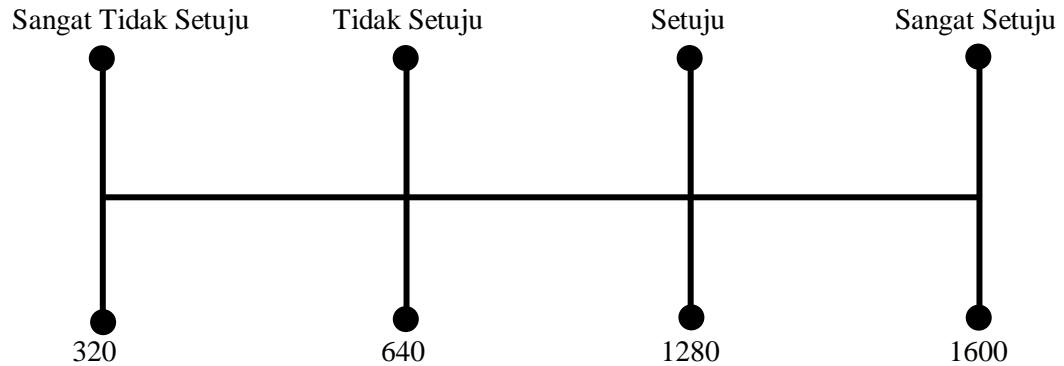
100 = Nilai tetap

(Sugiyono, 2016)

Kemudian, untuk mengetahui nilai ideal penulis menggunakan rumus seperti berikut ini.

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

Setelah mendapatkan nilai, selanjutnya penulis memasukan nilai ke dalam *rating scale* seperti gambar 3.1 berikut.



**Gambar 3.1**  
*Rating Scale*

Hasil tanggapan responden mengenai sikap terhadap media *Kikimashou* dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3.4**  
Skala Sikap

Interval	Keterangan
$P = 100\%$	Seluruhnya
$75\% < P < 99\%$	Sebagian besar
$50\% < P < 75\%$	Hampir sebagian besar
$P = 50\%$	Setengahnya
$25\% < P < 50\%$	Hampir setengahnya
$0 < P < 25\%$	Sebagian kecil
$P = 0$	Tidak seorangpun

### 3.6 Prosedur Penelitian

#### 3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis mempelajari cara membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CC 2015* dan merancang konsep untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, penulis juga menyiapkan kebutuhan penelitian seperti buku, tema media, audio dan gambar animasi untuk membuat media agar lebih menarik. Penulis membuat konsep-konsep media untuk melakukan perancangan aplikasi media *Kikimashou* agar tersusun dengan rapih. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan media alternatif pembelajaran berbasis computer dengan software *Adobe Flash CC 2015*, setelah data yang diperlukan terkumpul, penulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya menggunakan *Adobe Flash CC 2015*

#### 3.6.2 Tahap Pembuatan Media

a. Membuat tampilan awal media

Pada tahap ini, penulis membuat tampilan awal media dengan resolusi 1080 x 1920 *pixel*.

b. Membuat tombol navigasi

Penulis membuat berbagai macam tombol navigasi yang akan menghubungkan menu satu ke menu yang lainnya.

c. Tahap pemrograman

Penulis memasukan *action script* ke dalam beberapa *frame* dan *button* sebagai bentuk perintah untuk menuju *frame* dan *scene* selanjutnya yang dalam media *Kikimashou*.

#### 3.6.3 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, penulis memberikan media *Kikimashou* kepada sampel dan menjelaskan bagaimana cara mengoprasikannya. Kemudian setelah media *Kikimashou* selesai digunakan, penulis memberikan kuesioner kepada sampel untuk mengetahui tanggapan terhadap media *Kikimashou*.

#### **3.6.4 Tahap Pengolahan Data**

Setelah mendapatkan hasil kuesioner, selanjutnya penulis mengolah data dari hasil kuesioner tersebut dengan menggunakan skala *likert*.

#### **3.6.5 Tahap Penulisan Laporan**

Pada tahap penulisan laporan, penulis membuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan