BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode

Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D).* Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D)* adalah merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono : 2013 : 311).

Dikarenakan penelitian R&D memerlukan waktu yang lama, penulis menggunakan metode ini hanya untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap media *Shoho Kanji Mobile II*.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono pengertian populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2011 :80)

Populasi merupakan satuan objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu untuk dipelajari oleh peneliti kemudian disimpulkan. Dalam

penelitian ini populasi yang akan diterapkan ialah kepada tingkat II mahasiswa prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas komputer Indonesia.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah pengambilan sampel untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Menurut Sugiyono sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteritik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, missal karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul repersentatif (Sugiyono,2011).

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel bagi penulis ialah kepada tingkat II sebanyak 26 mahasiswa prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas komputer Indonesia.

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Tahap Persiapan

Di dalam tahapan persiapan penulis disini akan mengumpulan semua data-data yang menunjang pelaksanaan penelitian dan juga penulis mengumpulkan semua perangat atau *software* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi media *Shoho Kanji Mobile II*. Selain itu juga penulis akan mencari tahu bagai mana kesulitan-kesulitan yang akan terjadi dalam proses pembuatan media *Shoho Kanji Mobile II* demi kelancaran proses penelitian.

3.3.2 Tahapan Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan persiapan ini penulis mengumpulkan data-data dari berbagai sumber yang akan menunjang proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan ialah melalui Studi Pustaka. Studi pustaka ini dilakuan untuk mendapatkan data atau informasi maupun teori dari beberapa sumber referensi, jurnal, buku maupun artikel dan juga penulis mengunakan media internet untuk mencari atau informasi dalam proses pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Proses pembuatan media itu sendiri antara lain :

1. Mengumpulkan semua data-data *Kanji* yang akan dijadikan bahan materi dalam pembuatan media *Shoho Kanji Mobile II*.
2. Mencari *on'yomi* dan *kun'yomi* untuk di setiap materi *kanji* yang akan di jadikan media pembelajaran *Shoho Kanji Mobile II*.
3. Membuat urutan penulisan *kanji* yang terdapat dalam media pembelajaran *Shoho Kanji Mobile II* dengan format GIF (*Graphics Interchang Format*).
4. Membuat rancangan gambar *Backgraud* dengan menggunakan *Software CorelDraw X6*.
5. Mengedit seluruh rancangan media menggunakan *software Adobe Photoshop cs6*.
6. Membuat aplikasi *Shoho Kanji Mobile II* menggunakan *software Adobe Flash* dan dukungan dari *Java runtime.*

7. Mencoba menjalankan media *Shoho Kanji Mobile II* di *Smartphone* berbasis *Android ataupun juga PC/LAPTOP*.

3.3.3 Tahapan Pengumpulan Data

1. Pembagian Media

   Penulis akan membagikan media *Shoho Kanji Mobile II* kepada tingkat II mahasiswa prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas komputer Indonesia berjumlah 26 orang yang menjadi populasi dalam penelitian ini.

2. Memberikan Angket

   Angket adalah suatu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang wajib dijawab oleh responden, yang telah mencoba hasil penelitian yang diteliti. Sedangkan menutut WS.Winkel (1987) Angket adalah suatu daftar atau suatu pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga dan sedangkan menurut Bimo Walgito (1987) angket adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan yang harus di jawab tau di kerjakan oleh orang/anak yang ingin diselidiki atau tanggapan responden. Langkah-langkah dilakukan penulis untuk membagikan angket media *Shoho Kanji Mobile II* ialah suatu pertanyaan yang di bagikan dan dikembalikan kepada penulis yang angketnya sudah selesai diisi doleh para pembelajar dimana responden hanya memili slah satu dari pertanyaan-pertanyaannya kepada para pembelajar. Anggket ini adalah agar untuk menguatkan kesimpulan dari penelitiannya.

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 :

3. Pengolahan Data

Penulisan memberikan angket pertanyaan mengenai tampilan dan penggunaan untuk mengetahui penilaian responden terhadap media *Shoho Kanji Mobile II* . untuk tampilan media dan kegunaan media *Shoho Kanji Mobile II* ini, penulisa memberikan kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.3.1 Kategori Penilaian

Kategori	SS	S	N	TS	STS
Nilai	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Normal

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Setelah responden menjawab seluruh angket, penulis akan menghitung hasil dari tanggapan tersebut dengan pola sekala linkert. Setelah nilai masing-masing responden telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai prosentase dari masing-masing pertanyaan berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Prosentase

F = Frekuensi dari jawaban angket

N = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

Setelah itu, persentase disesuaikan dengan skala interpretasi seperti pada Tabel

Interval	Keterangan
P= 0	Tidak seorang pun
0 < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P ≤ 50%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% < P < 75%	Hampir sebagian besar
75% < P < 99%	Sebagian besar
P= 100%	Seluruhnya

Tabel 3.2.2 Skala Interpretasi

Selanjutnya Nilai uji dapat dilihat dengan nilai batas penentuan, dalam hal ini adalah 180. Nilai yang kurang 180 dianggap memiliki reliabilitas yang kurang,

sedangkan nilai 180 dapat diterima dan nilai 520 keatas dianggap baik. (wibowo dalam Oki ,2012)

Beberapa penelitian merekomedasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien reliabilitas sperti berikut ini :

Nilai Interval	Kriteria
<260	**Sangat Rendah**
260-520	**Rendah**
521-780	**Cukup**
781-1040	**Tinggi**
1041-1300	**Sangat Tinggi**

Tabel 3.3 .3 Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas

Selanjutnya untuk mengetahui jumlah maksimum apabila semua nilai tertinggi untuk sebuah jawaban adalah 5, jumlah pertanyaan 10 soal dan responden 26 orang, maka kriterium maksimal adalah 5x10x26=1300

Kriteria = Nilai x Jumlah Soal x Responden

