BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sutedi (2011: 53) mengatakan bahwa, metode penelitian adalah "... cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian". Sugiyono (2014: 6) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D atau metode penelitian dan pengembangan. Metode R&D (*research and development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297).

Langkah-langkah penelitian: (a) potensi dan masalah; (b) pengumpulan data; (c) desain produk; (d) validasi desain; (e) revisi desain; (f) uji coba produk; (g) revisi produk; (h) uji coba pemakaian; (i) revisi produk; dan (j) produksi masal.

Karena penelitian ini menggunakan metode R&D yang bertujuan untuk menciptakan produk baru yaitu multimedia interaktif yang dibuat berdasarkan Buku Sakura Jilid 1 dan dengan waktu yang terbatas, maka penelitian ini

hanya sebatas mencari tanggapan dari responden mengenai media *Gakuchi* 3 dari segi tampilan media, suara, navigasi dan isi materi. Dengan demikian tahap penelitian yang dilaksanakan oleh penulis hanya baru sampai tahap revisi desain.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 80).

Populasi dalam penelitian ini adalah guru SMA atau sederajat yang mengajar bahasa Jepang di SMA kota Bandung. Karakteristik disini ialah sama-sama mengajar bahasa Jepang tingkat SMA atau sederajat yang juga menggunakan buku bahasa Jepang Sakura jilid 1.

3.2.2 Sample

Sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014: 81). Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik menentukan sample dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 85). Teknik ini dapat diartikan sebagai proses pengambilan sample dengan menentukan terlebih dahulu jumlah sample yang hendak diambil,

kemudian pemilihan sample dilakukan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu, asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sample yang ditetapkan.

Sample penelitian ini adalah sepuluh pengajar bahasa Jepang, maka penentuan sample berdasarkan pada kesesuaian dengan tema penelitian, yaitu guru bahasa Jepang SMA/sederajat di kota Bandung yang mengajar menggunakan buku bahasa Jepang sakura jilid 1.

Adapun kesepuluh pengajar bahasa Jepang SMA atau sederajat itu adalah SMAN 5 Bandung, SMAN 7 Bandung, SMAN 8 Bandung, SMAN 10 Bandung, SMAN 15 Bandung, SMAN 22 Bandung, SMAN 24 Bandung, SMAN 27 Bandung, SMA 55 Asia Afrika Bandung, SMAT Krida Nusantara.

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih enam bulan, terhitung dari bulan Februari sampai Juli 2015. Dalam kurun waktu tersebut, dilaksanakan mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap penyusunan laporan.

3.4 Tahapan Penelitian

1. Tahap Persiapan

   Pada tahap ini, penulis menyiapkan semua kebutuhan penelitian seperti menentukan tema untuk media yang akan dibuat, gambar untuk keperluan *background*, karakter animasi sebagai ciri khas dari media,

buku-buku penunjang teori penelitian, dan meng*install* perangkat lunak yang akan digunakan.

2. Pembuatan Produk

   a. Perancangan Konsep Media

      Sebelum memproduksi media, penulis membuat konsep bagan menu-menu media terlebih dahulu untuk memudahkan penulis dalam mengatur tombol navigasi dalam proses pembuatannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan multimedia interaktif *drill and practice* (Erik, 2009:7) yaitu: (a) adanya tampilan utama pada program media; (b) penyajian materi yang dilakukan dengan berbagai kombinasi teks, grafik, animasi, audio; (c) penyajian evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa; (d) skoring atas hasil evaluasi yang dilakukan. Untuk penjelasan yang lebih jauh mengenai bagan rancangan media *Gakuchi* 3 terdapat pada bab IV.

   b. Pembuatan

      Tahap-tahap dan penjelasan pembuatan media akan dijelaskan secara lebih rinci pada bab IV.

3. Tanggapan Responden

   a. Membuat Kuisioner (Angket)

      Hal pertama yang dilakukan setelah media selesai dibuat adalah membuat soal-soal untuk angket. Angket yang telah dibuat kemudian diberikan kepada 10 responden yaitu pengajar bahasa Jepang kelas X SMA di kota Bandung.

b. Pengolahan Data Angket

Setelah seluruh responden mengisi angket, penulis mengolah dan menarik kesimpulan dari jawaban angket responden yang kemudian akan disusun menjadi data. Pada penelitian ini, penulis menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti dan selanjutnya disebut sebagai *variable* penelitian (Sugiyono, 2014:93). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, misalnya a. Sangat baik, b. Baik, c. Tidak baik, d. Sangat tidak baik. Pilihan-pilihan jawaban tersebut kemudian diberi poin seperti berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Nilai

Kriteria Jawaban	**Nilai**
A	4
B	3
C	2
D	1

Setelah menentukan poin untuk skala *likert*, hal selanjutnya yang penulis lakukan yaitu:

1) Untuk mendapatkan jumlah jawaban responden dalam bentuk prosentase menggunakan rumus berikut:

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

p : prosentase

f : frekuensi dari jawaban angket

n : jumlah responden

100 : bilangan tetap

2) Kemudian hasil prosentasenya dimasukan kedalam skala sikap, seperti berikut :

Tabel 3.2
Persentase Skala Sikap

P= 0	Tidakseorang pun
0 < P < 25%	Sebagiankecil
25% ≤ P ≤ 50%	Hampirsetengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% < P < 75%	Hampirsebagianbesar
75% < P < 99%	Sebagianbesar
P= 100%	Seluruhnya

(Sumber : Sugiyono dalam Kersana, 2014:34)

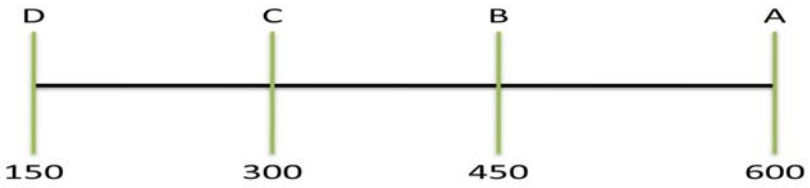
3) Untuk mencari nilai ideal (kriterium) dengan rumus berikut:

KRITERIUM= Nilai x Jumlah Soal x Responden

jika setiap responden menjawab atau memilih “A” (nilai tertinggi), maka nilai idealnya adalah 4 x 15 x 10 = 600.

4) Setelah mendapatkan skor ideal, selanjutnya nilai tersebut dipaparkan dalam *rating scale* seperti dibawah ini :

Gambar 3.1
Rating Scale



Setelah didapat hasil pasti dari total keseluruhan angket, selanjutnya penulis menjabarkan dan menarik kesimpulan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan atau untuk mendapatkan landasan teori serta menjawab masalah yang penulis teliti. Data dapat diperoleh dari beberapa sumber referensi, buku-buku ilmiah, laporan penelitian, jurnal, artikel serta internet untuk mencari sumber tambahan dan tuntunan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

3.5.2 Kuisioner (Angket)

Untuk mendapatkan data dari responden, penulis melakukan penyebaran angket. Penyebaran angket dilakukan dengan dua cara, yaitu mengirim media beserta angket ke alamat *e-mail* responden dan bertemu langsung dengan responden.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2014), yaitu *interview* (wawancara) dan kuisioner (angket). Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik kedua yaitu kuisioner.

Menurut Sutedi (2011:164) kuisioner merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden. Sedangkan menurut Sugiono (2014: 142) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Maka dapat dikatakan bahwa kuisioner merupakan teknik pengumpulan data penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden terpilih. Bentuk pertanyaannya dapat menggunakan kalimat positif atau negatif. Tujuan penggunaan angket adalah untuk menguji keefektivitasan multimedia *Gakuchi 3*. Namun karena waktu yang terbatas, penulis menggunakan cara lain untuk mengujinya, yaitu dengan cara mengumpulkan tanggapan dari responden mengenai multimedia *Gakuchi 3*.

Dalam penelitian ini ada dua tipe pertanyaan yang digunakan oleh penulis, yaitu angket tertutup dan angket terbuka.

1. Angket Tertutup

Angket tertutup dilakukan untuk membantu responden menjawab dengan cepat karena responden tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia. Selain itu, angket tertutup juga memudahkan

peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Tabel 3.3
Indikator Angket Tertutup

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Materi		
1	Kesesuaian kosakata yang tersedia pada multimedia *Gakuchi 2*	Sesuai dengan acuan yang digunakan di sekolah
2	Kesesuaian pola kalimat pada multimedia *Gakuchi 2*	Sesuai dengan materi
3	Contoh-contoh kalimat pada multimedia *Gakuchi*	Mudah dimengerti Sesuai dengan kebutuhan
Soal		
4	Jumlah soal latihan dan *fukushuu*	Tidak terlalu sedikit Tidak terlalu banyak
5	Tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi 2*	Tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit
6	Petunjuk pengisian soal pada multimedia *Gakuchi 2*	Mudah dipahami Dapat dengan mudah terlihat (*eyes catching*)
Desain dan Gambar		
7	Gambar penjelasan kosakata	Unik Menarik
8	Desain yang digunakan pada multimedia Gakuchi 2 menarik	Pemilihan background, kecocokan warna, dan posisi tombol navigasi.
9	Tampilan multimedia *Gakuchi 2*	Dapat menarik perhatian siswa
Huruf		
10	Ukuran teks yang digunakan pada multimedia *Gakuchi 2*	Tidak terlalu kecil Tidak terlalu rapat
11	*Font* (jenis huruf) yang digunakan pada multimedia *Gakuchi 2*	Bisa terbaca Warnanya kontras (jelas)
Navigasi (*back, next, home, menu*)		
12	Tombol navigasi pada multimedia *Gakuchi 2*	Mudah dioperasikan Tidak membingungkan Praktis

Suara (*Sound*)		
13	Efek suara tombol pada multimedia *Gakuchi 2*	Baik Unik Menarik
14	Suara penutur pada multimedia *Gakuchi 2*	Jelas Tidak terlalu cepat
Fungsi Media		
15	Multimedia *Gakuchi 2* dapat digunakan sebagai media alternatif bahasa Jepang kelas X	Dapat menarik perhatian siswa Membantu tugas guru bahasa Jepang Dapat memotivasi siswa untuk belajar

2. Angket Terbuka

Angket terbuka bertujuan untuk mencari tahu mengenai kelebihan dan kekurangan serta saran perbaikan untuk multimedia *Gakuchi 3*. Selain itu, pertanyaan terbuka juga memberikan kebebasan responden untuk menjawab.

Tabel 3.4
Indikator Soal Kuisioner Terbuka

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Ada keinginan untuk menggunakan media *Gakuchi 2* ketika mengajar bahasa Jepang	Responden menjawab Yaatau Ada Keinginan

Untuk saran perbaikan media, penulis akan menjabarkan dengan poin-poin inti dari rangkuman tanggapan seluruh responden beserta persentase