BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2014) mengatakan, metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Researh and Development (R&D)* karena sesuai dengan definisi dari *(R&D)* sendiri yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2014:297). Dalam penelitian kali ini penulis akan membuat sebuah produk yaitu berupa multimedia interaktif sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas X SMA/ Sederajat. Karena waktu penelitian yang terbatas, penulis menguji keefektifan media alternatif tersebut melalui angket untuk mengetahui tanggapan dari 10 pengajar bahasa Jepang di kota Bandung sebagai responden.

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, 2014:215). Penulis menetapkan guru bahasa Jepang di kota Bandung sebagai populasi dalam penelitian.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.Penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menetapkan 10 guru bahasa Jepang di kota Bandung. *Purposive sampling* adalah teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 85). Teknik ini dapat diartikan sebagai proses pengambilan sampel dengan menentukan terlebih dahulu jumlah sampel yang hendak diambil, kemudian pemilihan sampel dilakukan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu, asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sampel yang ditetapkan. Berikut adalah daftar sekolah yang penulis tetapkan sebagai sampel:

1. SMA N 5 Bandung
2. SMA N 7 Bandung
3. SMA N 8 Bandung
4. SMA N 10 Bandung

5. SMA N 15 Bandung
6. SMA N 22 Bandung
7. SMA N 24 Bandung
8. SMA N 27 Bandung
9. SMA 55 Asia Afrika Kota Bandung
10. SMAT Krida Nusantara Bandung

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu sepuluh sekolah yang telah ditetapkan penulis sebagai sample. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan terhitung dari Februari 2015 hingga Juli 2015. Dari mulai tahap persiapan hingga tahap penulisan laporan.

3.4 Tahapan Penelitian

1. Persiapan

   Pada tahap persiapan, penulis menyiapkan semua kebutuhan penelitian seperti menyiapkan tema untuk media yang akan dibuat, gambar untuk keperluan *background*, karakter (kartun) sebagai ciri khas dari media, buku-buku penunjang teori penelitian, dan meng*install* perangkat lunak yang akan digunakan.

2. Pembuatan Produk

   a. Perancangan/ Konsep

Sebelum memproduksi media, penulis merancang bagan menu-menunya terlebih dahulu untuk memudahkan penulis dalam mengatur tombol navigasi dalam proses pembuatannya. Untuk penjelasan yang lebih jauh mengenai bagan rancangannya ada pada bab IV.

b. Pembuatan

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

3. Tanggapan Responden

a. Membuat Angket

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

b. Pengolahan Data Angket

Setelah seluruh responden mengisi angket, penulis mengolah angket tersebut dan menarik kesimpulan dari jawaban angket responden tersebut untuk kemudian disusun menjadi data. Pada penelitian ini, penulis menggunakan skala *likert* seperti yang ditulis Sugiyono (2014), skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. 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 (a, b, c, atau d) tersebut kemudian diberi poin seperti pada Tabel 3.1 berikut:

Poin Skala *Likert*

	Poin
Pilihan A	4
Pilihan B	3
Pilihan C	2
Pilihan D	1

Tabel 3.1

(Sugiyono, 2014:94)

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

1) Untuk menghitung jawaban responden dalam bentuk prosentase, penulis menggunakan rumus berikut:

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

p : prosentase
f : frekuensi dari setiap jawaban angket
n : jumlah responden
100 : bilangan tetap

(Sugiyono, 2014:95)

2) Kemudian persentase disesuaikan dengan skala interpretasi (Tabel 3.2)

Skala Interpretasi

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

(*Sumber:* Sugiyono dalam Apriyanti, 2012)

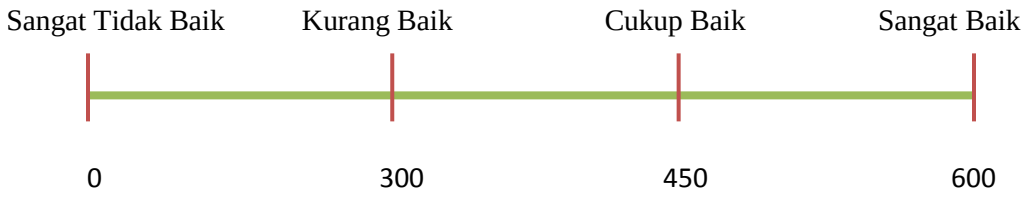
3) Masih dari sumber yang sama, untuk mengetahui nilai ideal penulis menggunakan rumus seperti di bawah ini:

Nilai Ideal**= Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden**

(Sugiyono, 2014:95)

4) Hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah memasukkan nilai ke dalam *rating scale* seperti pada Gambar 3.1 berikut:

Rating Scale



Gambar 3.1

(Sugiyono, 2014:95)

Setelah menghitung dan mendapatkan jumlah total yang pasti dari angket yang telah dibagikan, penulis menjabarkan dan menarik kesimpulan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu mengumpulkan sumber data-data yang berkaitan dan mendukung penelitian. Penulis mengumpulkan sumber data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, dan juga situ web yang berkaitan dengan penelitian.

Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2014) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penulis mengumpulkan data dari mulai mengerjakan media hingga pada saat penulisan laporan.

3.5.2 Kuisioner (angket)

Untuk mendapatkan data dari responden, penulis melakukan penyebaran angket terlebih dahulu, 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). Penulis menggunakan teknik kedua yaitu kuisioner (angket) pada penelitian kali ini. Sugiyono (2014) juga

mengemukakan bahwa kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Ada dua tipe pertanyaan dalam angket, yaitu *terbuka* dan *tertutup*. Menurut Sugiyono (2014) bentuknya dapat menggunakan kalimat positif atau negatif. Pertanyaan terbuka, adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Tujuan penggunaan angket adalah untuk menguji keefektivitasan multimedia *Gakuchi 2*. Namun karena waktu yang terbatas, penulis menggunakan cara lain untuk mengujinya, yaitu dengan cara mengumpulkan tanggapan dari responden mengenai multimedia *Gakuchi 2*.

Penulis menerapkan kedua tipe pertanyaan (terbuka dan tertutup) dalam angket penelitian ini. Indikator pada penelitian ini yaitu:

1. Angket Tertutup

Masih dari sumber yang sama, angket tertutup merupakan daftar pertanyaan dengan jawaban yang sudah tersedia. Responden tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia.

Indikator Penilaian 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

Tabel 3.3

2. Angket Terbuka

Angket terbuka digunakan penulis untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan serta saran perbaikan untuk multimedia *Gakuchi 2*.

Indikator Penilaian Angket Terbuka

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

Tabel 3.4

Untuk saran perbaikan media, penulis akanmenjabarkan dengan poin-poin inti dari rangkuman tanggapan seluruh responden beserta persentasenya.