# BAB III

# METODE PENELITIAN

## 3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2008 : 297) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah "...metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut". Penulis menggambarkan secara sistematis mengenai penilaian *user* terhadap produk yang telah dibuat, dalam hal ini adalah *Shok-Kai*, yang terdiri dari penilaian terhadap tampilan dan penggunaan *Shok-Kai* sendiri sebagai media pembelajaran.

## 3.2 Objek Penelitian

### 3.2.1 Populasi

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono, 2008: 80). Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa jurusan bahasa yang berjumlah 25 orang dan pengajar bahasa Jepang yang keseluruhannya berjumlah empat orang di SMU Negeri 1 Margahayu Bandung. Alasan penulis mengambil populasi SMUN 1 Margahayu adalah karena SMUN 1 Margahayu adalah salah

satu Sekolah Menengah Umum yang memberikan mata pelajaran bahasa Jepang sejak siswanya duduk di kelas satu sampai kelas tiga. Selain mereka juga dibekali pelajaran komputer di setiap semesternya. Sehingga mereka tidak akan mengalami kesulitan saat pertama kali membuka *Shok-Kai* di komputer atau *laptop*.

### 3.2.2 Sampel

"Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (Sugiyono, 2008 : 81). Di dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas tiga jurusan bahasa dengan jumlah 15 siswa dan seorang pengajar bahasa Jepang di SMU Negeri 1 Margahayu Bandung. Adapun beberapa alasan mengapa peneliti mengambil sampel tersebut, antara lain sebagai berikut :

a. Pada tingkat ini para siswa telah diajarkan huruf hiragana dan katakana, sehingga para siswa semua diharapkan telah dapat membaca semua tulisan yang terdapat di dalam *Shok-Kai*.
b. Sebagian besar materi yang terdapat dalam *Shok-Kai* ini diambil dari buku pembelajaran yang mereka sedang pelajari.
c. Untuk pengajar atau guru, guru dianggap lebih memahami mengenai keadaan yang terjadi di lapangan. Dalam hal ini, guru dapat lebih mengetahui tentang sistem pembelajaran yang saat ini berlangsung. Sehingga guru juga dapat memberikan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian karena dapat memberikan penilaian secara langsung dan terbuka terhadap *Shok-Kai* yang dibuat oleh penulis.

### 3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian dilakukan dalam kurun sekitar enam bulan, terhitung dari bulan Februari sampai dengan bulan Juli. Di dalam penelitian ini sudah mencangkup mulai dari tahap awal persiapan sampai dengan tahap akhir pembuatan laporan penelitian. Sedangkan untuk lokasi penelitian akan dilakukan di SMUN 1 Margahayu.

a. Pembagian *Shok-Kai* kepada siswa dan guru dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2010
b. Pemberian angket kepada siswa dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2010
c. Wawancara kepada guru dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2010

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

   Studi pustaka adalah teknik dalam pengumpulan data yang diperlukan sebagai pendukung dari teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan melalui media buku dan *browsing* internet dalam mengumpulkan data mengenai teori yang ada dalam penelitian.

b. Kuesioner / Angket

   "Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada

responden untuk dijawab" (Sugiyono, 2008 : 142). Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan dan para *user* hanya memilih jawaban yang telah di sediakan. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data atau informasi mengenai penilaian para *user* terhadap tampilan dan penggunaan *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Angket akan diberikan kepada *user* dalam hal ini yaitu siswa kelas tiga jurusan bahasa sebanyak 15 orang di SMAN 1 Margahayu. Terdapat dua angket yang akan diberikan ke *user,* yaitu angket mengenai tampilan dari media pembelajaran *Shok-Kai* dan angket mengenai penggunaan *Shok-Kai* sebagai media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis.

c. Wawancara

Menurut Sugiyono (2008 : 137), "...wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti". Teknik wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam mengenai tampilan dan penggunaan *Shok-Kai*. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara langsung terhadap salah seorang pengajar bahasa Jepang SMAN 1 Margahayu.

## 3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data adalah langkah dalam mengolah data yang telah didapat untuk dijadikan hasil dari penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan. Data-data yang telah diperoleh masih bersifat mentah, untuk menjadikan data itu menjadi bermakna, maka harus diolah menjadi nilai akhir (Djumarah, 2005 : 300).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam teknik pengolahan data pada angket adalah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan angket yang telah dibagikan kepada *user.*

b. Memeriksa nilai/skor dari setiap jawaban *user* pada setiap angket.

c. Memaparkan respon *user* dari setiap angket dalam bentuk tabel.

d. Menghitung validasi setiap angket.

e. Menginterprestasikan setiap jawaban *user* pada *rating scale* dan menghitung persentase untuk menarik kesimpulan.

### 3.5.1 Penilaian Hasil Angket

#### a. Penilaian Validitas

Setelah memberikan angket kepada *user,* lalu angket tersebut dihitung tingkat kevealiditasannya.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

(Sugiyono, 2008 : 176)

$r_{xy}$ : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah responden

*X* : Skor item

*y* : Skor total seluruh item dari seluruh responden

Setelah memperoleh nilai, maka selanjutnya nilai tersebut akan di interprestasikan sesuai dengan tabel berikut.

**Tabel 3.1**
Interprestasi Koefisien Validitas

| Interprestasi Korelasi ($r_{xy}$) | Interprestasi Validitas |
|---|---|
| $r_{xy} \geq 0{,}3$ | Valid |
| $r_{xy} = 0{,}3$ | Tidak Valid |

(Sugiyono, 2008 : 188)

**b. Penilaian Terhadap Tampilan Media dan Penggunaan Media *Shok-Kai***

Untuk angket I mengenai tampilan *Shok-Kai* dan angket II mengenai penggunan *Shok-Kai*, penulis akan menggunakan skala Likert dalam penilaiannya. Menurut Sugiyono ( 2008:93 ) setiap pertanyaan yang diberikan terdapat pilihan jawaban dari yang sangat positif sampai sangat negatif berupa kata-kata, dengan kategori nilai sebagi berikut :

1) Angket I

Pada angket I penulis memberikan tiga pilihan jawaban dengan memberikan nilai pada setiap pilihannya sebagai berikut :

A (Bagus) : 3

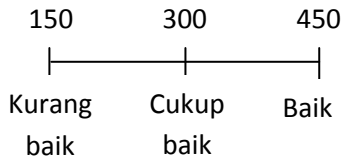
B (Cukup bagus) : 2

C (Kurang Bagus) : 1

Dengan keterangan jumlah maksimum skor kriterium (bila setiap butir soal

mendapatkan skor tertinggi) = 3 x 10 x 15 = 450. Untuk nilai skor tertinggi = 3, jumlah butir soal = 10, jumlah responden = 15

Lalu skor yang telah di hitung akan di interprestasikan pada interval *rating scale* di bawah ini.




Sugiyono (2008 : 99)

Fungsi dari *rating scale* itu sendiri adalah untuk mengetahui data secara umum dan menyeluruh dari hasil penilaian angket yang di dapat.

2) Angket II

Pada angket II semua pertanyaan memiliki pilihan jawaban yang sama dengan penilaian sebagai berikut :

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

Dari angket kedua tersebut, penulis akan mencari persentase nilai yang didapat untuk dapat di masukkan kedalam kategori nilai dengan rumus sebagai berikut :

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

(Suherman dan Sukjaya, 1990:71)

Keterangan :

$p$ : Prosentase

$f$ : Frekuensi

$n$ : Jumlah responden

*100* : Jumlah bilangan tetap

Setelah itu, respon *user* dalam bentuk persentase tersebut di interprestasikan berdasarkan skala sikap sesuai pada tabel 3.2 dibawah ini.

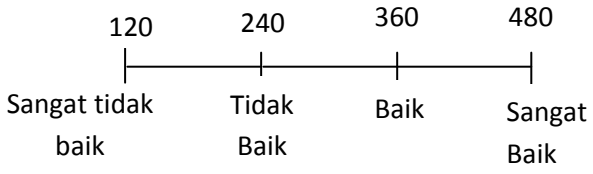
**Tabel 3.2**
Persentase Skala Sikap

| | |
|---|---|
| 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 |

( Maulana, 2002 : 61)

Setelah menghitung persentase dari setiap butir pertanyaan, selanjutnya akan dicari nilai kriterium dari seluruh jawaban pada angket II. Dengan keterangan jumlah maksimum skor kriterium (bila setiap butir soal mendapatkan skor tertinggi) = 4 x 8 x 15 = 480. Untuk nilai skor tertinggi = 4, jumlah butir soal = 8, jumlah responden = 15

Lalu skor yang telah di hitung akan di interprestasikan pada interval *rating scale* di bawah ini.




Sugiyono (2008 : 99)

Setelah menghitung nilai persentase dari setiap butir pertanyaan dan menghitung niai kriterium secara keseluruhan, maka selanjutnya penulis akan menjabarkan hasil nilai dari angket II tersebut untuk dapat ditarik suatu kesimpulan.