BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian (*research*) merupakan rangkaian kegaiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Jadi penelitian merupakan bagian dari usaha pemecahan masalah. Fungsi penelitian adalah mencarikan penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Penjelasan dan jawaban terhadap masalah tersebut dapat bersifat abstrak dan umum sebagaimana halnya dengan penelitian dasar dan dapat pula sangat kongkrit dan spesifik seperti yang ditemui pada penelitian terapan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut *Sugiyono* (2011) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk tekhnologi dan pendidikan diproduk dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.

Penulis membuat sebuah produk multimedia interaktif pendidikan mengenai pembelajaran idiom bahasa Jepang, lalu mengadakan uji pemakaian dengan meminta tanggapan responden mengenai tampilan dan materi media tersebut.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek /subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2011)

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa tingkat III program studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Univesitas Komputer Indonesia tahun akademik 2008/2009.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011).

Karena jumlah responden yang terbatas, teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik penyampelan total yaitu mengambil seluruh jumlah populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Progam Studi Sastra Jepang tingkat III UNIKOM angkatan tahun 2008/2009. Alasan penulis memilih sampel tersebut adalah karena materi dan contoh kalimat dalam media pembelajaran interaktif *Poron Chan to Kanyouku* sesuai dengan tingkatan kemampuan mahasiswa tingkat III yang mulai mempelajari linguistik dan bahasa Jepang tingkat menengah.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di fakultas Sastra Jepang UNIKOM. Waktu penelitian dilakukan dalam kurun waktu empat bulan, yaitu dimulai dari bulan awal februari sampai dengan awal bulan juli. Di dalam penelitian ini sudah mencakup mulai dari tahap awal persiapan sampai dengan tahap akhir pembuatan laporan penelitian.

Pembuatan dan perancangan media dilaksanakan pada bulan februari sampai dengan bulan Mei. Penyebaran media dan angket dilaksanakan pada bulan Juni tepatnya pada tanggal 18 Juni 2011.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

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

a. Studi Pustaka

   Studi kepustakaan dapat diartikan sebagai suatu langkah untuk memperoleh informasi dari penelitian terdahulu yang harus dikerjakan, tanpa memperdulikan apakah sebuah penelitian menggunakan data primer atau data sekunder, apakah penelitian tersebut menggunakan penelitian lapangan ataupun laboratorium atau didalam museum.

   Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi dari buku-buku dan informasi pada *website*.

b. Kuesioner/angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Dalam penelitian ini, penulis membuat angket dengan tujuan agar dapat mengetahui respon pengguna terhadap tampilan dan kegunaan media *Poron Chan to Kanyouku* apakah dapat menjadi media alternatif pembelajaran idiom bahasa Jepang. Penulis menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan yang tersedia bagi subjek selaku responden dalam penelitian ini. Penulis menyediakan dua buah angket tertutup dan responden hanya tinggal menjawab saja. Angket yang pertama berisi pertanyaan mengenai tampilan media, sedangkan angket kedua berisi pernyataan mengenai materi yang terdapat dalam media tersebut.

3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan dalam mengolah data yang telah dikumpulkan untuk kebutuhan penelitian hingga didapatkan suatu kesimpulan.

Jenis pengolahan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Perancangan dan Pembuatan Media *Poron Chan to Kanyouku*

   Pertama-tama penulis mengolah data yang diperlukan yang telah didapatkan dari hasil studi pustaka. Setelah selesai mengelompokkan data yang diperlukan, penulis memulai merancang media yang akan dibuat pada *storyboard*. Setelah itu, baru penulis mulai membuat media menggunakan data-data yang telah tersedia.

b. Pengolahan Data Angket

   1. Pengukuran Skala Sikap

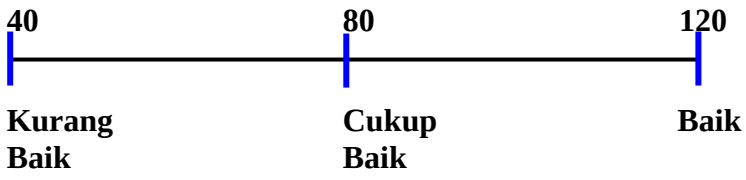
      Skala sikap dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan penilaian pengguna terhadap tampilan dan pengunaan media *Poron Chan to Kanyouku* dengan kesesuaian kriteria sebagai multimedia pembelajaran.

      a) Pengukuran skala sikap angket bagian I

         Langkah-langkah dalam pengukuran skala sikap angket bagian I adalah sebagai berikut :

         (1) Pemaparan jawaban responden terhadap tampilan media *Poron Chan to Kanyouku* dalam tabel.

(2) Menginterpretasikan skor jawaban responden berdasarkan *rating scale* menurut Sugiono (2011) dengan interpretasi interval sesuai bagan 3.1 dibawah ini :



Bagan 3.1
Interval Rating Scale

Dengan ketentuan jika :

Jawaban a maka diberi nilai 3

Jawaban b maka diberi nilai 2

Jawaban c maka diberi nilai 1

b) Pengukuran skala sikap angket bagian II

(1) Menghitung persentase jawaban responden terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku*, digunakan rumus :

$$p = \frac{f}{n} \; x\,100$$

(Sugiyono, 2011)

Keterangan :

p : Prosentase

f : Frekwensi dari setiap jawaban angket

n : Jumlah responden

100 : Bilangan tetap

Dengan ketentuan nilai setiap kategori jika :

Jawaban SS (Sangat Setuju) maka diberi nilai 5

Jawaban S (Setuju) maka diberi nilai 4

Jawaban RG (Ragu) maka diberi nilai 3

Jawaban TS (Tidak Setuju) maka diberi nilai 2

Jawaban STS (Sangat Tidak Setuju) maka diberi nilai 1

(Sugiyono,2011)

(2) Menginterpretasikan jawaban responden berdasarkan presentase skala sikap sesuai dengan tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.1
Presentase Skala Sikap

P = 0	**Tidak seorang pun**
0 < P < 25	**Sebagian kecil**
25 ≤ P < 50	**Hampir setengahnya**
P = 50	**Setengahnya**
50 < P < 75	**Sebagian besar**
P = 100	**Seluruhnya**

(Sugiyono,2011)

(3) Pamaparan hasil persentase jawaban responden terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku* dalam tabel.

(4) Penjelasan hasil persentase jawaban responden terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku*.

(5) Pemaparan hasil skor jawaban responden terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku*.

(6) Menghitung persentase dari jumlah skor jawaban responden, dengan rumus :

$$p = \frac{f}{n} \; x\,100$$

(Sugiyono, 2011)

Keterangan :

p : Prosentase
f : Frekwensi dari setiap jawaban angket
n : Jumlah responden
100 : Bilangan tetap

Dengan Interpretasi persentase skala sikap sesuai dengan tabel 3.2 diatas.

(7) Menjabarkan hasil pengolahan data dan menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data tersebut.