BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat beraneka ragam. Menurut Sujadi (2003) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa metode *research and development* menguji keefektifitasan suatu produk yang baru dan sudah melalui langkah-langkah penyempurnaan. Tetapi dikarenakan waktu penelitian yang terbatas, penulis membatasi penelitian hanya untuk mengetahui respon *user* terhadap media yang penulis buat sebagai multimedia alternatif interaktif pembelajaran *kanji* N5 dari segi tampilan, isi materi, dan navigasi.

1.2 Objek Penelitian

1.2.1 Populasi

Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama. Dalam penelitian yang penulis lakukan, populasi disini adalah mahasiswa sastra Jepang UNIKOM tingkat satu sampai dengan tingkat tiga yang berjumlah 20 orang. Alasan penulis memilih populasi tersebut adalah untuk media pembelajaran bagi mahasiswa tingkat pertama dan tingkat dua yang sedang mempelajari *kanji*, selain itu memberikan gambaran tentang media pembelajaran bagi mahasiswa tingkat tiga. Dengan begitu dapat diketahui apakah melalui penggunaan media yang penulis buat dapat menambah semangat atau motivasi mereka untuk mempelajari *kanji* atau penggunaan media tidak mempunyai pengaruh apa-apa, sehingga dapat disimpulkan apakah layak atau tidaknya media "*HYAKUGO*" untuk dijadikan media alternatif untuk pembelajaran *kanji* N5.

1.2.2 Sampel

Jalaluddin (1995) menyebutkan bahwa kita dapat menduga sifat-sifat suatu kumpulan objek penelitian hanya dengan mengamati sebagian dari kelompok itu. Bagian yang diamati itu disebut sampel.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik sampling *quota sampling*. Jalaluddin (1995) menyatakan bahwa *quota sampling* yaitu pengambilan anggota sampel berdasarkan jumlah yang diinginkan oleh peneliti. Kelebihan dari pengambilan menurut jumlah ini adalah praktis, karena jumlah sudah ditentukan dari awal. Jumlah sampel yang penulis tentukan adalah 20 orang mahasiswa sastra Jepang Unikom dari tingkat satu sampai dengan tingkat tiga.

Adapun alasan peneliti menggunakan *quota sampling* dikarenakan penelitian difokuskan kepada pengujian kelayakan media sebagai bahan pembelajaran *kanji*, maka porsi penilaian angket adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari data mengenai isi materi media penulis mengambil jumlah 20% dari keseluruhan sampel yang didapat dari mahasiswa tingkat pertama.
2. Untuk mengambil data mengenai tampilan, fungsi dan penggunaan media penulis mengambil sisa dari populasi tersebut yaitu 80% yang didapat dari mahasiswa tingkat dua dan tiga.

1.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan terhitung dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni. Dalam kurun waktu tersebut mencakup semua proses penelitian, dimulai dari perancangan media sampai dengan penulisan laporan penelitian. Sedangkan lokasi penelitian yang penulis pilih adalah di Jurusan Sastra Jepang UNIKOM.

Berikut adalah urutan penelitian berdasarkan waktu pelaksanaannya yaitu:

a. Pembuatan media terhitung sejak awal Januari sampai dengan akhir bulan Mei 2011.
b. Pembagian media "*HYAKUGO*" kepada subyek penelitian yaitu mahasiswa tingkat 1, 2, dan 3 Sastra Jepang UNIKOM pada tanggal 13 Juni 2011.
c. Penyebaran kuesioner mengenai penggunaan media dilaksanakan tanggal 22 sampai dengan 27 Juni 2011.

d. Penulisan laporan dilaksanakan setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul sejak bulan Juni.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Data primer didapatkan penulis dari hasil studi pustaka dan hasil kuesioner. Sedangkan data sekunder merupakan data yang sudah ada sebelumnya di UNIKOM, seperti skripsi-skripsi terdahulu tentang bahasa dan kebudayaan Jepang yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan dan beberapa *e-book* tentang pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8*.

Berdasarkan pertimbangan kebutuhan data yang harus diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan informasi dan data dengan menggunakan dua cara yaitu:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah data yang diperoleh dari sumber literatur yang ada kaitannya dengan penelitian yang digunakan sebagai bahan dasar dalam pembahasan masalah. Sumber literatur yang dimaksud dapat berupa buku, *e-book*, atau sumber data yang sudah diolah yaitu hasil penelitian sebelumnya mengenai permasalahan yang serupa dan berhubungan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan.

b. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2008) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan tentang suatu penelitian untuk dijawab oleh responden. Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang aspek-aspek yang harus dipenuhi oleh sebuah multimedia interakti. Pertanyaan

kuesioner dibuat berdasarkan kategori tampilan, fungsi dan penggunaan media. Hasil jawaban responden dalam kuesioner akan penulis olah untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian.

1.5 Teknik Pengolahan Data

1.5.1 Perancangan Multimedia Interaktif *HYAKUGO*

Sebelum membuat media, membuat konsep media terlebih dahulu. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis perangkat lunak *Macromedia Flash.* Setelah data yang diperlukan sudah terkumpulpenulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya.

1.5.2 Penghitungan Hasil Kuesioner

Penulis menggunakan dua jenis kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai tampilan, fungsi dan penggunaan media *HYAKUGO*. Kuesioner pertama adalah penilaian responden terhadap tampilan media, sedangkan yang kedua mengenai penggunaan dan fungsi *HYAKUGO* sebagai multimedia alternatif pembelajaran *kanji* N5.

Untuk menilai kedua kuesioner tersebut, penulis menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2008) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan responden mengenai multimedia pembelajaran *kanji* N5 bernama "*HYAKUGO*" yang penulis

buat. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Langkah-langkah penulis untuk mendapatkan kesimpulan dari isi kuesioner adalah dengan langkah-langkah berikut:

a. Kuesioner 1

1. Pada kuesioner 1, pertanyaan difokuskan pada tampilan media. Untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban responden diberi skor. Pada kuesioner 1 penulis memberikan tiga pilihan jawaban beserta skornya sebagai berikut :

A (Baik)	= 3
B (Cukup)	= 2
C (Kurang)	= 1

2. Untuk mendapatkan jumlah jawaban user dalam bentuk persentase, digunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2008)

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

3. Hasil dari persentase tersebut selanjutnya dimasukkan ke dalam skala sikap seperti di bawah ini:

Tabel 3.1
Persentase Skala Sikap

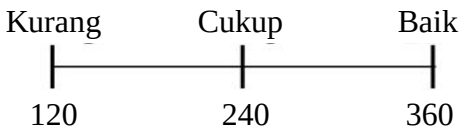
P = 0	Tidak seorang pun
0 < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P ≤ 50%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% < P < 75%	Hampir sebagian besar
75% < P < 99%	Sebagian besar
P = 100%	Seluruhnya

(Sugiyono, 2008)

4. Untuk mengetahui jumlah maksimum **skor kriterium** dengan skor paling tinggi adalah 3 (apabila semua responden menjawab "A"), jumlah pertanyaan = 6, dan jumlah responden = 20 menjadi:

3 x 6 x 20 = **360**

5. Skor yang telah didapatkan selanjutnya dimasukkan ke dalam *rating scale* di bawah ini:



Sugiyono (2008)

Rating scale sendiri berfungsi untuk mengetahui hasil data secara umum dan menyeluruh dari hasil penilaian kuesioner yang di dapat.

b. Kuesioner 2

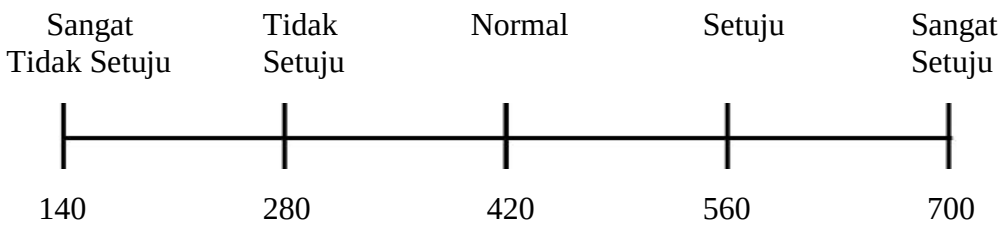
1. Pada kuesioner 2, pertanyaan difokuskan pada penggunaan dan fungsi media sebagai multimedia interaktif. Penulis memberikan lima pilihan jawaban beserta skornya sebagai berikut :

Sangat Setuju	: 5
Setuju	: 4
Normal	: 3
Tidak Setuju	: 2
Sangat Tidak Setuju	: 1

2. Untuk mengetahui jumlah responden dalam bentuk persentase digunakan rumus seperti menghitung persentase pada kuesioner 1.
3. Setelah diketahui jumlah responden dalam bentuk persentase, selanjutnya nilai tersebut dimasukkan ke dalam skala sifat seperti pada tabel 3.1.
4. Jika dihitung dengan cara yang sama seperti kuesioner 1, maka akan dihasilkan jumlah maksimum **skor kriterium** dengan skor tertinggi adalah 5 (apabila semua responden menjawab "Sangat Setuju"), jumlah pertanyaan = 7, dan jumlah responden = 20 menjadi:

$$5 \times 7 \times 20 = 700$$

5. Setelah didapat skor maksimum kriterium dari semua jawaban responden, skor jawaban tersebut dimasukkan ke dalam *rating scale* seperti di bawah ini:



Sugiyono (2008)

6. Setelah data dari kedua kuesioner didapat, penulis menghitung hasil jawaban dari setiap pertanyaan. Lalu Setelah didapatkan nilai persentase dan kriterium pada setiap kuesioner, hasil tersebut akan penulis jabarkan untuk ditarik sebuah kesimpulan untuk masing-masing butir pertanyaan.