BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pengertianya metode ilmiah scara umum dapat diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu (Sugiyono dalam Skripsi Widanengsih, 2009 : 22).

Jika kita lihat dari pengertian dalam metode penelitian yang sudah ada, seperti yang dijelaskan Sugiyono (2011) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, bahwa :

> Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, *cara ilmiah, data, tujuan* dan *kegunaan.* **Cara ilmiah** berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional, empiris* dan *sistematis.* **Rasional** berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. **Empiris** berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. (Bedakan cara yang tidak ilmiah, misalnya mencari uang yang hilang, atau provokator, atau tahanan yang melarikan diri melalui paranormal). **Sistematis artinya,** proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunaka langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.
> Melalui penelitian manusia dapat mengunakan hasilnya. Secara umum data yang diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk ***memahami, memcahkan dan mengantisipasi masalah.*** Memahami berarti memperjelas suatu masalah atau suatu informasi yang tidak diketahui yang selanjutnya menjaadi tahu, memecahkan berarti meminimalkan atau menghilangkan masalah, dan mengantisipasi berarti mengupayakan agar masalah tidak terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari berbagai sudut pandang mengenai metode penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode penelitian adalah kegiatan penelitian yang didasarkan pada cirri-ciri keilmuan yang masuk akal sehingga dapat dimengerti dan diterima oleh orang banyak melalui proses yang taratur dan terencana. Metode penelitian tersebut mempunyai tujuan mendapatkan suatu informasi baik dari data yang telah ada maupun data yang akan di buat atau dapat juga digunakan dalam memperjelas, memecahkan hingga mengantisipasi suatu permasalahan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* dan metode deskriptif. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2008 : 407) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut. Metode jenis ini memerlukan waktu yang cukup lama agar menghasilkan produk yang terbaik. Namun, karena waktu yang tidak memungkinkan jika melalui semua tahapan yang ada dalam metode penelitian dan pengembangan tersebut, dalam penelitian ini penulis hanya melakukan tahap awal dari metode penelitian dan pengembangan, yaitu tahap perancangan desain lalu dilanjutkan dengan penilaian sikap *user* terhadap media pembelajaran alternatif *Yo…kyou' benkyou…!!!* yang masih bersifat hipotetik (sebelum diuji keefektifanya).

Selain metode penelitian dan pengembangan, penulis juga menggunakan metode deskriptif dalam penelitianya. Metode deskriptif adalah metode yang membicarakan beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah secara aktual dengan jalan mengumpulkan data, menyusun atau mengklasifikasikanya, menganalisis, dan mengiterpretasikanya (Surakhmad, 1982 : 147 dalam Sumarlina, 2001 : 7).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan untuk mengetahui penilaian *user* terhadap tampilan, materi dan penggunaan game *yo…kyou' benkyou…!!!.* Sedangkan metode deskriptif disini digunakan untuk menggambarkan secara sistematis data yang diperoleh melalui angket mengenai penilaian game *yo…kyou' benkyou…!!!* sebagai media alternatif pembelajaran kata benda untuk pembelajar tingkat awal bahasa Jepang.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu kumpulan yang menyeluruh dari suatu objek yang merupakan perhatian peneliti (Kountur dalam Saleh, 2006 : 33). Dalam hal ini yang mejadi populasi untuk penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Mahasiswa Sastra Jepang Unikom.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya benar-benar diselidiki (Djojosuroto dan

Sumaryati, 2000 : 93). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Sastra Jepang tingkat I Unikom tahun ajaran 2010/2011 dimana keseluruhan mahasiswanya berjumlah 9 orang. Penulis memiliki alasan memilih mahasiswa tingkat satu sebagai sample, antara lain :

1. Mahasiswa tingkat I masih termasuk *shokyuu* (mahasiswa tingkat awal), yang menjadi target pembelajaran.
2. Mahasiswa tingkat I ini dianggap masih membutuhkan variasi dalam pembelajaran, maka itu penulis memberikan media alternatif dalam pembelajaran.
3. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini sebagian besar telah dipelajari oleh mahasiswa tingkat I.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di fakultas Sastra Jepang Unikom, dengan kurun waktu 22 minggu yang terhitung dari minggu pertama bulan Februari sampai dengan minggu pertama bulan Juli, mulai dari tahap persiapan hingga tahap pembuatan laporan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data, dengan menggunakan angket. Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang atau sekumpulan orang untuk

mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Djojosuroto dan Sumaryati dalam Skripsi Saleh, 2006 : 32).

Dalam penelitian ini, angket sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang dibutuhkan oleh penulis sebagai bahan penelitian yang bertujuan untuk mengetehui kelayakan dan menarik atau tidaknya tampilan pada *game* yang dibuat oleh penulis sebagai alternatif pembelajaran.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang berjumlah 10 pertanyaan yang terbagi dalam 2 bagian, yaitu 5 pertanyaan untuk penilaian tampilan dan penggunaan dan 5 pertanyaan untuk penilaian materi dan manfaat yang terdapat dalam game *yo'...kyou' benkyou...!!!.*

3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data adalah teknik yang dibutuhkan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan untuk kebutuhan penelitian agar mendapat suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua bagian untuk mengolah data yang dibutuhkan, antara lain :

a. Pengolahan Data dalam Pembuatan Game *yo'… Kyou' benkyou … !!!*

1) Pengolahan data yang diperlukan seperti menyeleksi objek bergambar dan daftar kosakata yang dibutuhkan melalui media elektronik seperti video game dan internet, juga melalui media cetak seperti buku-buku refrensi seperti *minna no nihon go* I.

2) Perancangan desain untuk tampilan yang terdapat pada game *yo' ... kyou' benkyou ... !!!*.

b. Pengolahan Data Angket

Dalam penelitian seperti ini sangat diperlukan pengolahan data angket untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam menilai objek yang dibuat atau diteliti. Untuk mendapatkan hasil yang lebih valid, penulis menyertakan skala pengukuran dalam penelitianya.

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan mendapatkan hasil yang kuantitatif (Sugiyono, 2011 : 92). Dalam penelitianya penulis menggunakan skala *Likert* untuk mengolah penghitungan angket. Sugiyono dalam bukunya *Metode penelitian kualitatif kuantitatif R&D* (2011 : 93) mengemukakan bahwa :

> 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.

Dengan menggunakan skala *likert* variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, dan seterusnya indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun bagian-bagian yang dapat dijadikan pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap bagian tersebut

mempunyai gradasi dari yang sangat positif hingga yang sangat negatif, yang dapat berupa kata – kata antara lain :

a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Ragu – ragu
d. Tidak Setuju
e. Sangat Tidak Setuju

a. Selalu
b. Sering
c. Kadang - kadang
d. Tidak Pernah

a. Sangat Positif
b. Positif
c. Negatif
d. Sangat Negatif

a. Sangat Baik
b. Baik
c. Tidak Baik
d. Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2011 : 93)

1. Sangat setuju/selalu/sangat positif diberi skor 5
2. Setuju/sering/positif diberi skor 4
3. Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor 3
4. Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative diberi skor 2
5. Sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor 1

(Sugiyono, 2011 : 94)

Instrumen penelitian yang menggunaka skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

Begitu juga dengan menghitung tanggapan mahasiswa mengenai media pembelajaran *yo'...kyou benkyou...!!!* dengan menggunakan pola skala *likert*, setelah masing-masing nilai dari responden telah dihitung, penulis juga akan menghitung nilai prosentasenya agar mendapatkan kesimpulan yang dapat ditulis secara sistematis dengan menggunakan rumus :

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

(Suherman dan Sukjaya, 1991 : 71)

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

Kemudian hasil dari perhitungan diatas dikonfirmasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Pengkategorian Skor Jawaban

Interval Tingkat Intensitas	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

3.5.1 Menilai Hasil Angket

Setelah penulis menyebarkan angket untuk mendapatkan penilaian yang valid dari para responden, penulis memulai penghitungan angket dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut.

Misalnya :

Penulis menyebarkan angket pada 9 orang. Dengan bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 3.2
Contoh Angket

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Tulisan yang terdapat dalam game *Yo'…Kyou Benkyou…!!!* ini baik hiragana, katakana maupun kanji jelas.		√			

SS	= Sangat Setuju	5
S	= Setuju	4
N	= Netral	3
TS	= Tidak Setuju	2
STS	= Sangat Tidak Setuju	1

Kemudian dengan teknik pengumpulan data angket, maka data tersebut dibagikan pada seluruh mahasiswa sastra Jepang Unikom tingkat satu yang berjumlah 9 orang. Misalnya dari 9 orang tersebut telah didapat data sebagai berikut :

2	orang menjawab	SS
3	orang menjawab	S
2	orang menjawab	N
1	orang menjawab	TS
1	orang menjawab	STS

Berdasarkan data tersebut 5 orang (2 + 3) orang menjawab sangat setuju dan setuju. Jadi dapat ditarik kesimpulan mayoritas mahasiswa sastra Jepang Unikom tingkat satu menyetujui dengan pernyataan yang dibuat dalam angket tersebut.

Data tersebut juga dapat dibuat secaara sistematis dengan mengitung rata-rata jawaban berdasarkan nilai dari tiap jawaban yang diberikan dari responden. Berdasarkan nilai yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut. Terdapat sebanyak 2 orang yang menjawab “SS”, 3 orang menjawab “S”, 2 orang menjawab “N”, 1 orang menjawab “TS” dan 1 orang juga menjawab “STS”.

Maka, jumlah nilai ideal keseluruhan = 9 x 5 = 45 (seandainya semua menjawab SS). Namun, jumlah nilai yang diperoleh dari penilaian responden = 31. Jadi, berdasarkan data yang diperoleh tersebut maka tingkat kelayakan media alternatif yang dibuat peneliti itu = (31 : 45) x 100% = 68,888889% dari yang diharapkan 100%.