BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru. Pengertian Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2009:297) menyatakan bahwa Reaserch and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektififan produk tersebut.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2002:57) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Ridwan (2004:55) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa tingkat I Tahun akademik 2010/2011 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM.

3.2.2 *Sampel*

Sample adalah contoh, representan atau wakil dari suatu populasi yang cukup besar jumlahnya atau salah satu bagian dari keseluruhan yang dipilih dan representatif sifatnya. Pengumpulan dilakukan secara total. Aktivitas pengumpulan *sample* disebut sampling (Junaedi, 2011). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah Mahasiswa tingkat I yang berjumlah 9 orang di Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra angkatan Tahun akademik 2010/2011 UNIKOM. Alasan pemilihan *sampel* adalah buku yang digunakan dalam penelitian ini merupakan buku yang digunakan oleh mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra angkatan Tahun akademik 2010/2011 UNIKOM.

3.2.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra angkatan Tahun akademik 2010/2011 UNIKOM. Waktu penelitian dari Agustus 2011 sampai dengan Januari 2012.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah :

a. Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan

mempelajari yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

b. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk mendapat jawaban (Depdikbud: 1975). Angket adalah suatu daftar atau kumpulan pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga (WS. Wingkel, 1987). Tujuan diadakannya angket ini adalah untuk mengetahui pendapat dari responden tentang *Kanji E-Games* yang akan diuji. Angket yang digunakan oleh angket tertutup yaitu penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang dimana jawabannya dibatasi oleh penulis.

Dalam penelitian ini penulis membagi menjadi dua bagian. Pada bagian pertama penulis memberikan 6 butir pertanyaan yang membahas mengenai kanji, sedangkan pada bagian kedua penulis memberikan 5 butir pertanyaan yang membahas mengenai Kanji E-Games.

3.4 Teknik Pengolahan Data

3.4.1 Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Menentukan subjek yang akan diteliti dalam hal ini pembelajaran kanji tingkat 1 dengan menggunakan multimedia interaktif.

b. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
c. Menetapkan media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia flash.
d. Desain model multimedia interaktif.
e. Mengumpulkan bahan-bahan untuk keperluan multimedia flash.
f. Desain model multimedia interaktif.
g. Membuat multimedia interaktif
h. Memberikan multimedia interaktif dan angket kepada responden.
i. Mengumpulkan data dari hasil angket.
j. Dari hasil yang diperoleh, penulis akan mengambil kesimpulan yang akan memberikan hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

3.4.2 Teknik Pengolahan Data Angket

Untuk skala pengukuran instrumentnya, menggunakan skala Likert. Menurut Kinnear (1998) dalam Husein Umar (2004) skala likert berhubungan dengan pernyataan seseorang terhadap sesuatu. Skor pada skala Likert berarah positif dan negatif. Skala Likert mempunyai 4 pilihan yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat tidak Setuju. Apabila positif maka pilihan terbesar pada Sangat Setuju, sedangkan negatif maka pilihan terbesar pada Sangat Tidak Setuju. Dimana setiap item diberi pilihan respon yang sifatnya tertutup. Untuk menhindari *Error Tendency* mengunakan skor :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Rumus yang digunakan untuk mendapatkan skor maksimun dengan nilai tertinggi yaitu :

$$H = S \times P \times R$$

Keterangan :

H = Hasil keseluruhan

S = Skor pada skala Likert

P = Jumlah pertanyaan

R = Jumlah responden

Setelah didapat skor jawaban dari semua jawaban responden, skor jawaban tersebut akan dimasukan kedalam *ratting scale* seperti dibawah ini :



Skala Likert

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

3.5 Menarik Kesimpulan

Setelah dilakukan penghitungan hasil data angket, penulis akan mengambil kesimpulan yang akan memberikan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Penulis akan menjabarkan kesimpulan dari setiap butir jawaban.