BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, (Sugiyono: 2010). Untuk menguji keefektifan suatu produk baru sangat diperlukan dalam suatu penelitian, guna mencapai kesempurnaan terhadap produk yang diciptakan. Metode penelitian yang tepat yang harus digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk baru tersebut adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and developmen*t (*R&D*).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau metode *research and development* (*R&D*). Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono: 2010).

Dikarenakan penulis menciptakan suatu produk baru berupa multimedia pendidikan mengenai pembelajaran aisatsu bahasa Jepang, dengan memiliki tujuan tertentu, maka digunakanlah metode *R&D* ini sebagai metode penelitian yang tepat, karena telah memenuhi prosedur yang sudah ditentukan yang kemudian harus diuji keefektifan atau kelayakan dari multimedia yang telah dibuat agar dapat berfungsi dimasyarakat luas. Dalam menguji kelayakan

multimedia, penulis meminta bantuan berupa tanggapan para responden penelitian mengenai isi materi dan tampilan multimedia ini.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Sugiyono (2010) mendefinisikan Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah SMA Negeri 2 Cikampek, tahun akademik 2011/2012. Alasan penulis memilih SMA Negeri 2 Cikampek sebagai populasi adalah untuk dijadikan media pembelajaran bagi siswa siswinya, karena sebagaimana yang dipaparkan pada latar belakang penelitian adalah media pembelajaran ini ditujukan bagi pembelajar awal bahasa Jepang, yaitu siswa siswi SMA. Yang mana siswa siswi SMA merupakan pembelajar awal bahasa Jepang karena materi pertama yang diajarkan di SMA adalah materi dasar bahasa Jepang, yaitu mengenai aisatsu.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yng dimiliki oleh populasi tersebut, (Sugiyono: 2010). Dikarenakan jumlah polulasi dalam penelitian ini sangat besar, maka ditentukanlah sebuah sampel yang diambil dari populasi itu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik sampling kuota. Menurut Sugiyono (2010) Sampling kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan.

Oleh karena itu penulis menentukan sampel dan jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu siswa siswi kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Cikampek yang berjumlah 21 orang.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Cikampek. Waktu penelitian dilakukan selama enam bulan terhitung sejak bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2012. Dalam waktu tersebut sudah mencakup penelitian dari tahap awal penelitian yaitu konsep pembuatan media pembelajaran sampai dengan tahap akhir penelitian yaitu penulisan laporan.

Konsep rancangan dan pembuatan media serta penulisan laporan dilaksanakan dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2012. Pembagian soal *pretest*, media dan *posttest* beserta angket yang berupa kuesioner dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan bulan Juli 2012.

3.4 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian sangat diperlukan karena data yang diambil oleh peneliti tidak hanya terfokus pada satu sumber sebagai

acuan, namun terdiri dari beberapa sumber. Oleh karena itu dilakukan dua teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Studi pustaka merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Studi pustaka dalam penelitian ini, penulis mendapat informasi atau sumber dari buku-buku dan situs website.

b. Tes

Dalam bukunya Djemari (2008) mengemukakan tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Dalam penelitian ini tes yang digunakan berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda, essai, dan mencocokan kalimat dengan jawabannya yang telah disediakan dalam tabel di kolom pertanyaan dan jawaban.

c. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2010), kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup, dimana kuesioner atau angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan para responden mengenai multimedia yang dibuat oleh penulis dilihat dari segi tampilan, penggunaan dan isi materi yang dipaparkan dalam multimedia tersebut, yang mana hasil dari responden akan diolah untuk ditarik kesimpulannya.

3.5 Teknik Pengolahan Data

3.5.1 Perancangan dan pembuatan media *Tanoshiku Aisatsu*

Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah mengkonsep gambaran media yang akan dibuat, lalu mengumpulkan materi-materi yang akan dijadikan sumber studi pustaka. Setelah semua sumber data terkumpul, dibuatlah media *Tanoshiku Aisatsu*, dengan menggunakan program *macromedia flash*.

3.5.2 Penghitungan data hasil *pretest* dan *posttest*

Pretest adalah sebuah latihan atau tes yang dilakukan sebelum responden menerima media pembelajaran, sedangkan *posttest* adalah sebuah latihan atau tes yang dilakukan setelah responden menerima media pembelajaran.

1) Memeriksa hasil tes

   Pertama penulis memberikan soal *pretest* kepada responden, lalu hasil *pretest* langsung diperiksa. Dengan jarak waktu yang sudah ditentukan penulis memberikan *posttest* kepada responden yang sama dengan

soal yang sama. Setelah dilakukan *posttest* penulis memeriksa jawaban *posttest* dari responden. Kemudian setelah selesai dihitung, maka keluar nilai yang diperoleh dari setiap satu orang siswa.

2) Menghitung nilai rata-rata tes

Setelah penghitungan nilai setiap responden selesai, selanjutnya dapat dihitung nilai rata-rata dari seluruh nilai responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

(Sarwono, 2006)

Keterangan : M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai

$\sum N$ = Jumlah responden

Kemudian setelah nilai rata-rata dari kedua tes dihitung, lalu akan dihitng nilai korelasi variabel dengan menggunakan rumus berikut :

$$r = \frac{\sum X}{\sqrt{(\sum X^2)\,(\sum Y^2)}}$$

(Sugiyono, 2010)

Keterangan : r : Korelasi

$\sum X^2$: Rata-rata nilai *pretest*

$\sum Y^2$: Rata-rata nilai *posttest*

Setelah hasil *pretest* didapat, maka dapat diinterpretasikan nilai variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,119	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Tabel 3. 1 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Korelasi Koefisien

(Sugiyono, 2010)

3.5.3 Penghitungan hasil kuesioner

Dalam mengolah data kuesioner, penulis menggunakan Skala Likert dengan rumus sebagai berikut :

a. Untuk menghitung data hasil kuesioner diberikan tiga pilihan jawaban dan skornya, dengan ketentuan sebagai berikut :

A (baik) = 3

B (cukup) = 2

C (kurang) = 1

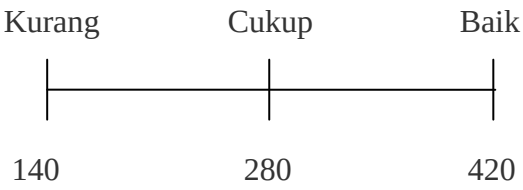
b. Untuk menghitung jumlah skor ideal (kriterium) dari seluruh item, digunakan rumus berikut, yaitu :

Skor Kriterium = Nilai tertinggi x Jumlah soal x Jumlah responden

Dengan skor tertinggi adalah 3 (seandainya seluruh responden menjawab "A") dengan jumlah pertanyaan 7 dan jumlah responden 20, maka dapat dirumuskan menjadi :

3 x 7 x 20 = 420

c. Selanjutnya, skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan kedalam *rating scale* bertikut ini :



(Sugiyono, 2010)

Rating scale berfungi untuk mengetahui hasil data angket secara umum dan keseluruhan yang didapat dari penilaian angket.

d. Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden melalui prosentase, yaitu digunakan rumus sebagai berikut :

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

(Sugiyono, 2010)

Keterangan :

p : Prosentase

f : Frekwensi dari setiap jawaban angket

n : Jumlah responden

100 : Bilangan tetap

e. Dari hasil prosentase yang telah didapat kemudian dimasukkan ke dalam skala sikap, yang tampak pada table dibawah ini :

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

Tabel 3. 2 Prosentase Skala Sikap

(Sugiyono, 2010)