BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Dalam pelaksanaan R&D, ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba pengembangan suatu produk. Dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Dikarenakan penelitian R&D memerlukan waktu yang lama, penulis menggunakan metode ini hanya untuk mengetahui kemampuan pembelajar sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *Oboeyasui Kanji 4*. Selain itu, metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara rinci mengenai data-data yang diperoleh dari kuesioner penilaian media *Oboeyasui Kanji 4* sebagai media pembelajaran kanji N4.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang bisa terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Sugiyono (2009:117) memberikan pengertian bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini penulis mengambil kesimpulan yaitu bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen yang telah ditetapkan menurut karakteristiknya untuk diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek peneliti adalah media *Oboeyasui Kanji 4* dan yang menjadi populasi penelitian adalah Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

3.2.2 Sampel

Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Menurut Sugiyono (2009:118), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 16 orang Mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM dari tingkat II, III, dan IV yang belum lulus *Nihongo Nouryokushiken N4*.

Alasan dipilihnya sampel tersebut dikarenakan mahasiswa tersebut sudah pernah mengikuti ujian N4 sebelumnya. Selain itu, materi-materi yang terdapat

dalam media yang penulis buat pun, sebagian besar sudah pernah dipelajari oleh mahasiswa sebelumnya.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dari Februari sampai Juli, mulai dari tahap persiapan hingga tahap penulisan laporan.

Berikut urutan penelitian berdasarkan waktu penelitiannya :

1. Pengumpulan data, perancangan media dan penulisan laporan tahap awal dilaksanakan dari Februari hingga akhir Juni.
2. *Pretest* dilaksanakan pada akhir Juni
3. Pembagian Media *Oboeyasui Kanji 4* dilaksanakan pada awal Juli.
4. *Posttest* dan pembagian kuisioner dilaksanakan pada pertengahan Juli.
5. Penyelesaian laporan tahap akhir dilaksanakan pada pertengahan Juli hingga akhir Juli.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. 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. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah,

laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. Selain itu penulis juga menggunakan media *cyber* dalam situs internet untuk mendapatkan tuntunan secara teori yang berhubungan dengan penelitian. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan landasan teori serta menjawab masalah yang penulis teliti.

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah suatu alat pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban (Depdikbud: 1975), sedangkan menurut Madya (2006 : 82) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan pengertian kuesioner adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada subyek untuk mendapatkan jawaban tertulis juga.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data primer dilakukan penyebaran kuesioner. Penulis memberikan suatu daftar pertanyaan (kuesioner) yang harus di isi dan diserahkan kembali. Jenis kuesioner yang digunakan adalah tertutup yaitu seperangkat daftar pertanyaan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia, dimana responden hanya memilih salah satu dari kemungkinan jawaban tersebut. Kuesioner ini digunakan untuk menguatkan kesimpulan dari penelitian

3. Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (Djemari, Mardapi, 2008). Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mahasiswa dalam penguasaan kanji N4. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*), dan beberapa soal essay (*writing test*).

3.5 Teknik Pengolahan Data

3.5.1 Mengolah Hasil Pretest dan Posttest

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam pengolahan data hasil tes adalah sebagai berikut :

1. Memeriksa Hasil Tes

Penulis memberikan dua buah tes kepada responden, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum responden mempelajari media interaktif *Oboeyasui Kanji 4* dan *posttest* adalah tes yang dilakukan setelah responden mempelajari media interaktif *Oboeyasui Kanji 4*. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh mahasiswa kemudian diperiksa jawabannya oleh penulis sehingga tidak akan terjadi adanya kecurangan pada hasil tes. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden.

2. Menghitung Nilai Rata-rata Tes

Setelah nilai dari masing-masing mahasiswa terkumpul, selanjutnya akan dihitung nilai rata-rata dari keseluruhan nilai responden dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{M} = \frac{\sum X}{\sum Y}$$

(Sarwono, 2006 : 140)

Keterangan :

M : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah nilai

ΣN : Jumlah responden

Setelah nilai rata-rata kedua tes dihitung, kemudian akan dihitung nilai korelasi variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

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

(Sugiyono, 2008 : 128)

Keterangan :

r = Korelasi

X= Rata-rata nilai *pretest*

Y= Rata-rata nilai *posttest*

3. Menginterprestasikan Nilai Korelasi Variabel Penelitian

Setelah hasil tes didapat, maka penulis mengklasifikasikan hasil tersebut dengan nilai sebagai berikut :

Tabel 3.1
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiono, 2008:257

3.5.2 Mengolah Hasil Kuesioner

Setelah media dibagikan kepada responden, selanjutnya penulis membagikan 2 kuesioner. Kuesioner yang pertama adalah kuesioner mengenai tampilan media, sedangkan kuesioner yang kedua adalah kuesioner mengenai fungsi dan penggunaan media. Dalam menghitung kuesioner, penulis menggunakan skala Likert untuk menyimpulkan hasil dari penelitian.

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam mengolah data hasil kuesioner, yaitu sebagai berikut :

1. Memeriksa Tanggapan Responden

Penulis memberikan kuesioner pertanyaan mengenai tampilan dan penggunaan media, untuk mengetahui penilaian responden terhadap media

Oboeyasui Kanji 4. Untuk tampilan media, penulis memberikan kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategori Penilaian

Kategori	A (Baik)	B (Cukup)	C (Kurang)
Nilai	3	2	1

2. Menghitung Hasil Tanggapan

Setelah mahasiswa menjawab seluruh angket, penulis akan menghitung tanggapan tersebut dengan menggunakan pola skala likert. Setelah nilai masing-masing responden telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai prosentase dari masing-masing pertanyaan berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

(Suherman dan Sukjaya, 1991 : 71)

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

Tabel 3.3
Persentase skala sikap

Interval Tingkat Intensitas	Kriteria
P=0	Tidak seorangpun
0<P<25%	Sebagian kecil
25%(sama dengan)P<(sama dengan)50%	Hampir setengah
P=50%	Setengah
50%<P<75%	Hampir sebagian besar
75%<P<99%	Sebagian besar

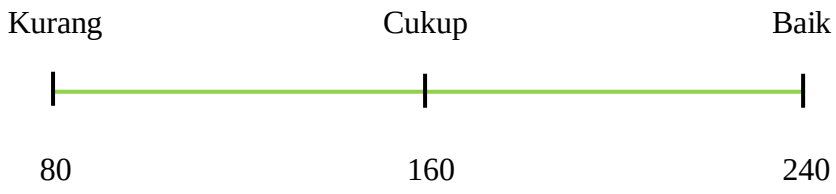
(Sumber : Maulana, 2002 : 61)

Selanjutnya untuk mengetahui skor maksimum (3 apabila semua menjawab "A") , jumlah pertanyaan 5 dan responden 16 orang, maka:

Kriteria = Nilai x Jumlah Soal x Responden

Maka nilai dari kuesioner tersebut adalah: 3 x 5 x 16 = 240

Selanjutnya nilai tersebut dipaparkan dalam bentuk skala *Rating Scale* seperti di bawah ini:



Sugiyono (2009:144)

Untuk penggunaan media, penulis menghitungnya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Penggunaan Media

SS	ST	N	TS	STS
5	4	3	2	1

Ket: SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju

ST = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

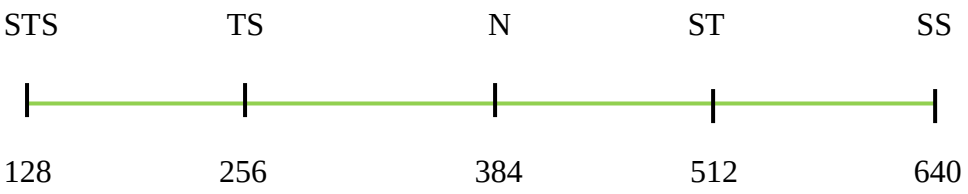
N = Normal

Sama seperti sebelumnya, untuk menghitung jumlah persentase responden, caranya sama dengan perhitungan pada kuesioner 1. Lalu jumlah yang didapat dari hasil perhitungan tersebut, dimasukan ke dalam skala sifat seperti yang terdapat pada tabel 3.2. skor tertinggi untuk kuesioner 2 adalah 5 apabila menjawab "Sangat Setuju". Jumlah pertanyaan dalam kuesioner ini adalah 8 dan responden 16 orang, yang dipaparkan sebagai berikut:

Kriteria = Nilai x Jumlah Soal x Responden

Maka nilai dari kuesioner tersebut adalah: 5 x 8x 16 = 640

Skor yang didapat dari hasil perhitungan tersebut, kemudian dimasukan dalam *Rating Scale*:



Setelah didapatkan jumlah yang pasti dari setiap kuesioner, selanjutnya penulis menarik kesimpulan dari masing-masing kuesioner tersebut.