BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, (Sugiyono : 2012). Dengan metode penelitian penulis dapat mendapatkan data mengenai penelitian yang sedang dilakukan. Sehingga data yang didapat akan lebih mendukung penelitian penulis.

Research & Development sendiri digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut, untuk mendapatkan atau menghasilkan sebuah produk tertentu maka digunakanlah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berfungsi di masyarakat,(Sugiyono: 2012). Oleh karena itu, metode penelitian ini dianggap sangat cocok dan tepat.

Dikarenakan penulis akan membuat suatu produk baru yaitu sebuah media pembelajaran bahasa Jepang yang berhubungan dengan *jikoshoukai* maka metode yang di butuhkan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *R&D*. Dikarenakan pula produk ini memiliki tujuan tertentu dan juga menguji keefektifitasannya sebagai media pembelajaran bahasa Jepang khususnya dibidang perkenalan atau *jikoshoukai*. Keefiktifitasan media ini dapat diperoleh

dari pengambilan kuisioner. Kuisioner-kuisione ini berisikan akan tampilan dan juga fungsi serta manfaat dari media tersebut sehingga akan didapatkan penilaian yang diinginkan.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Masih menurut Sugiyono (2012), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini yang dijadikan populasi adalah mahasiswa Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia Bandung semester IV yang mengontrak mata kuliah pilihan bahasa Jepang tahun akademik 2012/2013 sebanyak 17 orang.

3.2.2 Sampel

Masih menurut Sugiyono (2012) sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menentukan sample adalah teknik sampling kuota, teknik ini adalah teknik untuk menentukan sample dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan.(2012)

Maka dari itu penulis menentukan sample dan jumlah dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat dua program studi Hubungan Internasional UNIKOM yang mengkontrak mata kuliah pilihan bahasa Jepang tahun akademik 2012/2013 sebanyak 10 orang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan sesuai dengan tema atau topik bahasan penulis. Studi pustaka yang dilakukan pada openelitian ini yaitu mengumpulkan sumber data dari buku-buku dan juga situs website.

b. Kuisioner

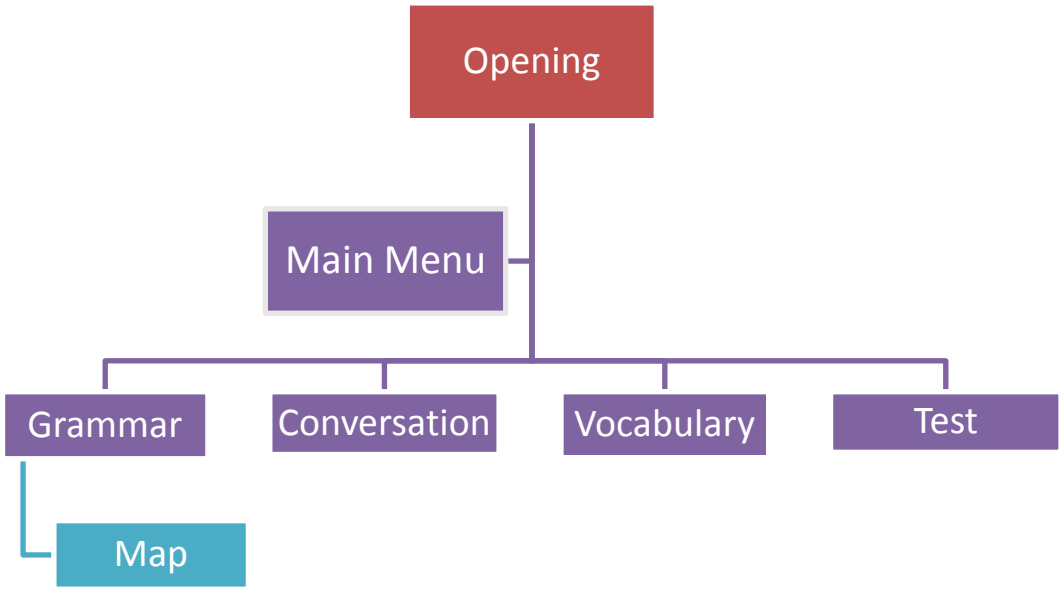
Kuisioner ini dapat digunakan pula untuk pengumpulan data yang relavan.Sugiyono (2012). Dengan menggunakan angket atau kuisioner peneliti atau penulis dapat dengan jelas mendapatkan gambaran keberhasilan dan juga kekurangan sebuah produk yang akan dibuat yaitu *Jikoshoukaishimashou*.

3.4 Tahap Penelitian

3.4.1 Tahap Persiapan Media *Jikoshoukai shimashou.*

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini, pertama-tama menemukan masalah yang dihadapi oleh pembelajar yaitu terbatasnya penguasaan kosakata pada materi perkenalan dalam bahasa Jepang. Kemudian, hal yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah tersebut maupun untuk pembuatan media atau produk tersebut. Setelah melihat dari masalah yang dihadapi maka produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi multimedia dengan menggunakan *flash*.

Sebelum mengaplikasikan media kedalam perangkat lunak *Adobe Flash CS5* penulis membuat konsep media terlebih dahulu. Perencanaan pembuatan media ini berlangsung selama satu bulan, pada bulan Februari 2013. Pertama-tama penulis membuat kerangka media yang akan diaplikasikan kedalam *Adobe Flash CS5.5* yaitu sebagai berikut :



Bagan 3.1 Konsep Perencanaan Media

Produk yang akan dihasilkan adalah produk yang menggunakan *flash* yang dimana dalam produk tersebut berhubungan dengan *jikoshoukai*. Pada materi *jikoshoukai* itu sendiri akan ada tentang pola kalimat dan kosakata yang umum digunakan pada saat berkenalan.

Penulis mengumpulkan materi-materi *jikoshoukai* yang ada pada buku *Situational Functional Japanese*. Materi-materi tersebut akan dimasukan kedalam media aplikasi "*Jikoshoukai shimashou*" materi-materi tersebut sebagai berikut ini :

Materi Perkenalan
1. Perkenalan nama
2. Menanyakan nama
3. Menyatakan asal daerah
4. Menyanyakan asal daerah
5. Menyatakan kewarganegaraan
6. Menanyakan kewarganegaraan
7. Kosakata Profesi
8. Kosakata Bidang Studi

Tabel 3.1 Daftar Materi Perkenalan

Selain itu pun ada pula pengenalan negara-negara di Asia-Pasifik dalam bahasa Jepang. Hal itu dapat di lihat dalam tabel berikut ini :

Nama Negara	Nama Negara dalam Bahasa Jepang
Pulau Samoa	サモア諸島
Australia	オストーらリア
Brumei Darussalam	ブルネイ。ダルサラーム
Kamboja	カンボジア
Cina	中国
Hongkong	香港
Indonesia	インドネシア
Jepang	日本
Korea Utara	北朝鮮
Korea Selatan	韓国
Laos	ラオス
Macau	マカオ
Malaysia	マレーシア
Myanmar	ミャンマー
New Zealand	ニューゼランド
Papua Nugini	パプアヌギネア
Filipina	フィリピン
Singapura	シンガポール
Taiwan	タイワン
Thailand	タイ
Timor Leste	東ティモル

Vietnam	ベトナム
Mongolia	モンゴル

Tabel 3.2 Daftar Negara

Ada pula kosakata-kosakata profesi dan juga bidang studi yang biasanya dipelajari di Universitas, serta kata-kata yang biasa di gunakan dalam memperkenalkan diri yaitu sebagai berikut ini :

Tabel 3.3 Daftar Kosakata Umum

Kosakata Umum Dalam Memperkenalkan Diri	Kosakata Umum Dalam Memperkenalkan Diri Dalam B.Jepang
Hajimemashite	Pertama-tama
Yoroshiku onegaishimasu	Mohon bimbingannya
Douzo Yoroshiku	Senang berkenalan
Senmon	Jurusan
Jin	Orang
Daigaku	Perguruan Tinggi
Watashi	Saya
Anata	Kamu/ anda
Nan	Apa
Doko	Dimana
Namae	Nama
Rumeito	Teman sekamar / Room mate
Taishikan	Kedutaan
Ichinensei	Mahasiswa Tingkat 1
Ninensei	Mahasiswa Tingkat 2
Sannensei	Mahasiswa Tingkat 3
Yonensei	Mahasiswa Tingkat 4

Tabel 3.4 Daftar Profesi

PROFESI	Profesi dalam Bahasa Jepang
Gakusei	Siswa
Daigakusei	Mahasiswa
Sensei	Guru / Dosen
Isha	Dokter
Kaishain	Pegawai Perusahaan
Enjinia	Insinyur
Ryuugakusei	Pelajar Luar Negeri

Tabel 3.5 Daftar Program Studi Perkuliahan

Bidang Studi	Bidang Studi dalam Bahas Jepang
Kedokteran	Igaku
Pendidikan	Kyouiku
Seni Musik	Ongaku
Hubungan Internasional	Kokusaikankei
Ekonomi	Keizai
Kenchiku	Arsitektur
Konpyuta	Ilmu Komputer
Seiji	Ilmu Politik
Bungaku	Sastra
Bijyutsu	Seni Murni
Horitsu	Hukum
Syakaigaku	Sosiologi
Keiei	Administrasi Bisnis
Shinrigaku	Psikologi
Douhokukougaku	Ilmu sipil
Suugaku	Matematika
Taiiku	Pendidikan Jasmani
Kagaku	Kimia
Seibutsu	Biologi
Butsuri	Jasmani
Rekishi	Sejarah
Chiri	Geografi
Tetsugaku	Filosofi
Shuukyougaku	Agama
Gengogaku	Linguistik
Chigaku	Geologi

Kougaku	Teknik
Denshikougaku	Teknik Elektronik
Denkikougaku	Teknik Elektro
Kikaikougaku	Teknik Mesin
Nougaku	Agrikultur
Kankyoukagaku	Ilmu Lingkungan
Seikagaku	Biokimia
Yakugaku	Farmasi
Geijyutsu	Seni

3.5 Pelaksanaan Penelitian

3.5.1 Tahap Pembuatan Media

1. Halaman Antarmuka Halaman

Pada tahap pertama pembuatan media ini penulis membuat *layout* dan *background* yang berisikan menu *grammar,vocabulary,test, conversation, profile* dan *exit*. Seluruh tampilan yang ada akan di buat dengan *Adobe Flash CS5.5*. Resolusi yang digunakan untuk media *Jikoshoukai shimashou* adalah resolusi *high definition 1280x768p*.

2. Membuat Tombol

Penulis membuat tombol yaitu tombol navigasi. Tombol navigasi yaitu merupkan tombol yang mengarahkan responden untuk menuju tampilan halaman sebelumnya maupun tampilan selanjutnya.

3. Tahap Pemerograman

Media *Jikoshoukai* ini menggunakan *Action Script 2.0.* Hal ini dikarenakan media ini merupakan media *flash* yang menggunakan *Adobe Flassh Player*.

4.Menentukan Format

Setelah media selesai dibuat dan seluruh tombol telah berfungsihal yang dilakukan adalah menentukan format *publish*. Format yang digunakan yaitu *.exe* agar dapat digunakan disetiap *pc* maupun laptop.

3.5.2 Penyebaran Kuisioner

Selesai media *Jikoshoukai shimashou* ini dibuat, kemudian penulis menyebarkan kuisioner yang berisikan tampilan dan juga mengenai fungsi juga manfaat media. Sebelum mengisi kuisioner yang diberika, responden diberikan dan diperbolehkan untuk mencoba media *Jikoshoukai*.

3.6 Tahap Pengolahan Data

3.6.1 Penghitungan Hasil Kuisioner

Kuisioner yang akan digunakan oleh penulis berjumlah dua buah kuisioner. Kuisioner 1 digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan tampilan media, sedangkan pada kuisioner 2 digunakan untuk mencari data mengenai fungsi media *Jikoshoukai shimashou* dan manfaatnya. Dengan menggunakan *Skala Likert*

sebagai skala pengukuran , hasil dari kedua kuisioner tersebut akan dihitung dan kemudian dimasukan ke *skala likert* untuk menemukan hasil sudah baik atau belumnya media *Jikoshoukai shimashou*, peneliti akan membuat angket dengan bentuk *checklist* dengan jumlah mahasiswa 10 orang.

Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam mendapakan sebuah hasil atau kesimpulan dari isi kuisioner.

a. Kuisioner 1

Kuisioner 1 akan berfokus pada tampilan media *Jikoshoukai shimashou.* Penulis menggunakan skala pengukuran Skala Likert, yang sebagaimana fungsinya digunakaan untuk mengukur presepsi, sikap ataupun pendapat (Sugiyono : 2012)

1. Untuk mengolah hasil data kuisioner dengan tiga buah pilihan jawaban dan memiliki poin seperti berikut ini :

   A (Baik) = 3

   B (Cukup) = 2

   C (Kurang) = 1

2. Untuk menentukan poin atau nilai ideal (kriterium) untuk seluruh item menggunakan rumus sebagai berikut ini :

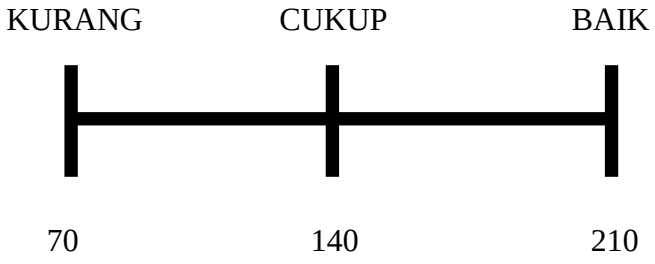
Poin Ideal = Nilai tertinggi x Jumlah banyak soal x Jumlah responden

Poin tertinggi yang dimiliki adalah 3 (jika seluruh reponden menjawab "A") dengan jumlah pertanyaan yang ada sebanyak 7 soal dan jumlah responden sebanyak 10 orang maka dapat dirumuskan dengan :

3x 7 x 10 = 210

3. Kemudian, setelah memperoleh hasil kemudian dapat dimasukan kedalam *rating scale*. *Rating scale* untuk mengetahui hasil data kuisioner secara umum berikut ini adalah *rating scale* yang digunakan :

Gambar 3.1
***Rating scale* kuisioner 1**



(Sugiyono: 2012)

4. Sedangkan untuk mengetahui jawaban responden dalam bentuk prosentase dapat mengginakan rumus berikut :

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

(Sugiyono : 2012)

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi dari jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = bilangan tetap

5. Hasil presentase kemudian dapat dimasukan kedalam skala sikap seperti berikut ini :

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

Tabel 3.5 Prosentase Skala sikap

(Sugiyono : 2012)

b. Kuisioner 2

Pada kuisioner 2 ini, angket akan berfokus pada manfaat dan juga fungsi media sebagai multimedia interaktif.

1. Penulis akan memberikan lima pilihan jawaban. Berikut adalah skor beserta jawaban :

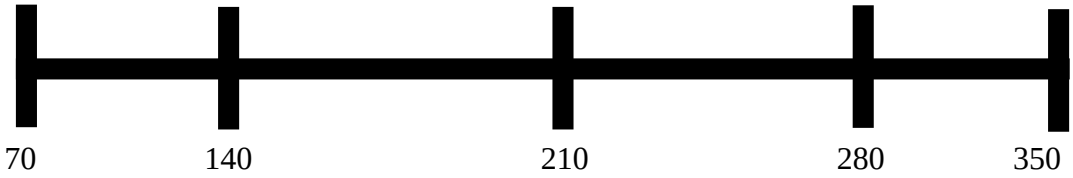
   Sangat setuju = 5
   Setuju = 4
   Normal = 3
   Tidak Setuju = 2
   Sangat tidak Setuju = 1

2. Untuk mengetahui hasilnya dalam jumlah prosentase maka dilakukan dengan menggunakan rumus yang sama dengan rumus kuisioner 1.
3. Kemudian hasilnya akan dimasukan kedalam skala sifat pada tabel 3.1.
4. Apa bila dihitung menggunakan rumus yang sama dengan kuisioner 1, maka akan dihasilkan nilai maksimum dan minimum. Nilai didapatkan dari apabila responden menjawab 5 (sangat setuju) dengan jumlah pertanyaan=7 dan jumlah responden 10 menjadi.

   5x7x10 = 350

5. Skor yang telah didapatkan lalu dimasukan kedalam *rating scale*, seperti di bawah ini :

Gambar 3.2
***Rating scale* kuisioner 2**



Setelah hasil prosentase dan kriterium didapatkan dari setiap kuisioner yang diberikan pada responden, kemudian penulis akan menarik kesimpulan dengan cara menjelaskan dari masing-masing pertanyaan.

3.7 Menarik Kesimpulan

Setelah didapatkan hasil dari penghitungan kuisioner, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Setelah diketahui hasil dari penghitungan kuisioner kemudian penulis akan menyimpulkan hasil tersebut yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai media *Jikoshoukai shimashou* sebagai media pembelajaran akan materi perkenalan dalam bahasa Jepang.