BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan dua metode, yaitu metode Kuantitatif dan *Research and Development*. Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angka-angka dan analisis statistik yang digunakan untuk memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah teknik Kuesioner atau Teknik Angket. Menurut Sugiyono dalam Sudharta (2012), Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

Metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya adalah *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam uji keefektifan produk ini akan menghasilkan jawaban apakah produk ini dapat bermanfaat bagi orang yang memakai dan membutuhkannya Langkah-langkah yang digunakan adalah menemukan potensi dan masalah terlebih dahulu, masalah yang dihadapi para pembelajar adalah biasanya sulit menentukan partikel yang digunakan untuk membuat suatu kalimat. Lalu mengumpulkan informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Setelah melihat masalah yang ada maka produk yang akan dihasilkan adalah aplikasi *mobile* untuk

belajar partikel bahasa Jepang berbasis system operasi Android dengan menggunakan *flash.*

Setelah itu maka akan dilakukan desain produk lalu menguji validasi desain apakah akan lebih efektif atau tidak. Setelah itu maka akan diketahui kelemahannya, maka akan dilanjutkan dengan perbaikan desain untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Kemudian uji coba produk akan dilakukan sebagai tahap akhir untuk menguji kelayakan sebuah produk.

Produk yang akan dihasilkan yaitu penulis membuat aplikasi untuk *platform* bersistem operasi *Android* dengan menggunakan *flash* yang berhubungan dengan partikel dan mengumpulkan kalimat-kalimat bahasa Jepang yang berpartikel *wa, ga, o, no, ni, de, e, to, mo, ya, yo, kara, made, yori, ka, ba/naraba.-tara, -nagara-, -tari, noni, node, shi, tokoro, bakari, dake, toka, nado, shika, hodo, kurai/gurai, ne, kana,* dan *kashira*. Adapun ruang lingkup kalimat-kalimat yang dianalisis adalah berupa kalimat sederhana yang biasa dan sering ditemukan oleh pembelajar bahasa Jepang.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama. Dalam penelitian yang penulis lakukan, populasi disini mahasiswa Program Studi Bahasa/Sastra Jepang di tiga Perguruan Tingggi di Bandung yang mempunyai perangkat selular atau tablet komputer yang bersistem operasi Android. Alasan penulis memilih populasi tersebut adalah untuk media pembelajaran bagi mahasiswa tingkat tiga yang sedang mempelajari *joshi*. Oleh

karena itu dapat diketahui apakah penggunaan aplikasi "*Joshi Master*" yang berbasis *Adobe Flash AIR* ini dapat menambah wawasan pembelajar bahasa Jepang terhadap *joshi* atau penggunaan aplikasi ini tidak membawa pengaruh apa-apa, sehingga dapat disimpulkan apakah layak atau tidaknya media *"Joshi Master"* untuk dijadikan aplikasi penunjang dalam mempelajari *joshi*.

3.2.2 Sampel

Sampel yang digunakan penulis adalah mahasiswa tingkat tiga Program Studi/Jusursan Bahasa/Sastra Jepang di Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Padjadjaran, dan Universitas Komputer Indonesia yang berjumlah 20 (dua puluh) mahasiswa yang mempelajari Bahasa Jepang pada tiga Universitas di Bandung yang mempunyai perangkat selular atau tablet komputer yang bersistem operasi Android.

3.2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan terhitung dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni. Untuk membuat aplikasi ini penulis membutuhkan waktu sekitar dua sampai tiga bulan untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi berbasis *actionscript 3.0* agar bisa digunakan untuk gadget bersistem operasi Android dan telah dimulai mulai dari awal bulan Februari 2013 setelah *Joshi* Master ini dibuat, maka akan dibagikan kepada subyek peneltian yang telah disebutkan.

Sedangkan lokasi penelitian adalah lingkungan di setiap kampus yang dituju, anatara lain: lingkungan kampus Universitas Pendidikan Indonesia,

lingkungan kampus Universitas Padjadjaran, dan lingkungan kampus Universitas Komputer Indonesia.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah Studi Pustaka. Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan. Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari informasi maupun teori dari beberapa sumber referensi, jurnal, artikel. Selan itu penulis juga menggunakan media *cyber* untuk mencari sumber tuntunan dalam proses pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Untuk isi *database* media ini penulis membuat sendiri contoh kalimat, terjemahan, serta cara bacanya. Untuk kecocokkan penggunaan tiap fungsi dan kalimat partikel ini penulis dibantu oleh dosen pembimbing. Dan untuk tiap fungsi partikel pada media ini penulis dapatkan melalui buku referensi yang membahas tentang *joshi*. Penulis menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti dari buku referansinya.

3.3.2 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2008), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan tentang suatu penelitian untuk dijawab oleh responden. Pada peneltian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang aspek-aspek yang harus dipenuhi oleh sebuah media interaktif. Pertanyaan kuesioner dibuat berdasarkan kategori tampilan media ini, serta fungsi dan penggunaan media yang dibuat oleh penulis. Hasil jawaban responden dalam kuesioner akan

diolah untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian. Setelah jawaban didapat, maka kita akan mengetahui apakah media ini berguna untuk mahasiswa pembelajar Bahasa Jepang di Bandung.

3.4 Tahap Penelitian

3.4.1 Tahap persiapan

Tahap persiapan yang akan dilakukan penulis adalah mempelajari teknik *koding* pembuatan aplikasi berbasis *Adobe Flash* untuk Android. kemudian memikirkan desain rancangan antarmukanya. Selanjutnya mempersiapkan langkah-langkah yang akan dikerjakan. Hal ini bertujuan agar semua hasil akhir akan tetap sesuai dengan rancangan awal.

Sebelum membuat media, untuk melakukan perancangan atau pembuatan aplikasi ini, penulis membuat konsep media terlebih dahulu. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis perangkat lunak *Adobe Flash CS5.5*. dan mengenai dengan sistem operasi Android.

Untuk mempermudah proses rancangan tampilan aplikasi ini, penulis akan menentukan rancangan awal tampilan pada aplikasi ini. Susunan konsepnya adalah :

1. *Opening*

   Berupa tampilan statis untuk perkenalan aplikasi.

2. Halaman Utama

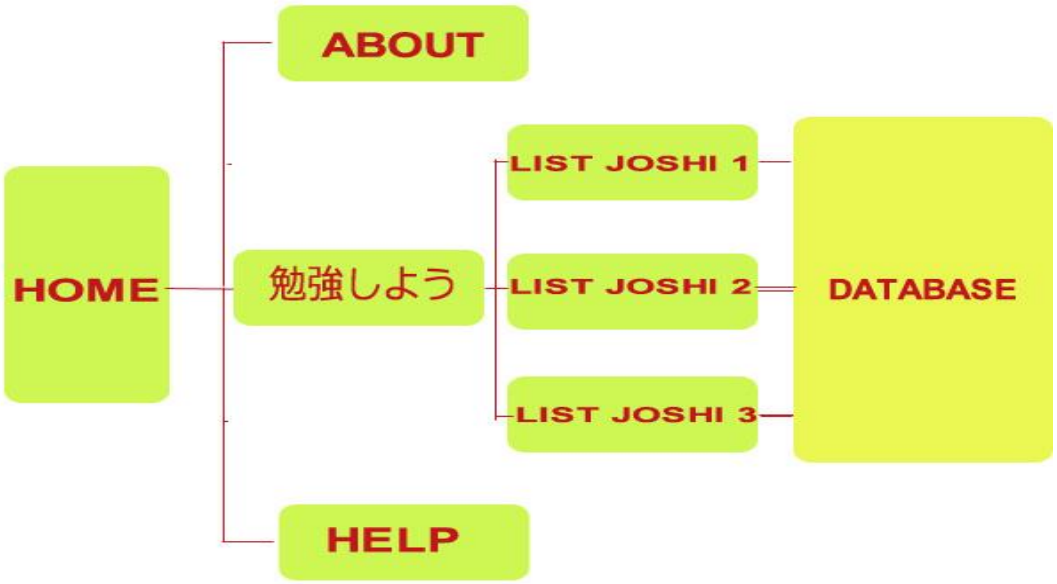
   a. *Benkyou* : Menampilkan semua jenis *joshi* dengan cara penggunaannya beserta contoh kalimatnya.

b. *About* : konten ini berisi data pribadi penyusun media aplikasi *Joshi Master* ini.

c. *Help* : berisi konten mengenai cara menggunakan aplikasi *Joshi Master* ini.

Adapun kerangka awalnya dipaparkan pada gambar berikut ini :

Bagan 4.1
Kerangka Awal Media



Pada menu *home*, *user* dapat menemukan tiga tombol yang tertera di layar, yaitu tombol "*勉強しよう*", *About*, dan tombol *Help*. Tombol About berisi tentang profil pembuat aplikasi ini. Tombol help akan menampilkan cara-cara penggunaan aplikasi ini. Dan tombol "*勉強しよう*" adalah untuk melihat daftar partikel yang akan dilihat fungsinya. Penulis menyediakan tiga halaman untuk daftar joshi, karena agar terlihat jelas maka setiap tombol *joshi* maka penulis menggunakan huruf yang sangat besar.

Persiapan selanjutnya adalah membuat contoh kalimat dan fungsinya masing-masing untuk *database* aplikasi ini. Setiap fungsi partikel akan menggunakan dua contoh kalimat beserta cara baca dan artinya.

Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul, penulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Adobe Flash CS5.5*.

3.5 Tahap Pelaksanaan

3.5.1 Tahap Pembuatan Aplikasi

1. Membuat Antarmuka Halaman

Pada tahap pertama pembuatan aplikasi ini adalah peneliti terlebih dahulu membuat layout dari halaman utama, *Benkyou*, *Help*, dan *About*. Seluruh desain tersebut akan menggunakan *Adobe Flash CS5.5 Professional*. Resolusi yang digunakan adalah 480x800p.

2. Membuat Tombol

Pada Media ini peneliti membuat dua jenis tombol, yaitu tombol navigasi dan tombol perintah. Tombol navigasi merupakan tombol yang berfungsi untuk menghubungkan tiap halaman sesuai dengan keinginan *user*. Dan tombol perintah digunakan untuk melihat cara penggunaan tiap *joshi* itu sendiri.

3. Tahap Pemerograman.

Untuk pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan *Action Script 3,0.* Karena untuk membuat aplikasi ini diharuskan menggunakan *Action Script 3.0.* Karena jika menggunakan Action Script 2.0 yang selama ini

dipakai, maka aplikasi ini hanya sebuah berkas *flash* biasa yang harus menggunakan *Adobe Flash Player*

4. Menentukan Format.

Setelah isi media dibuat, dan seluruh tombool berfungsi dengan baik, dan perintah pada *Action Script 3.0* ini berfungsi, maka tahap terakhir adalah mem-publish media tersebut kedalam format *.apk* (ekstensi untuk *platform* Android).

3.5.2 Tahap Penyebaran Kuesioner

Setelah aplikasi selesai dibuat, hal yang selanjutnya dilakukan adalah menyebarkan aplikasi beserta kuesioner. Sebelum mengisi kuesioner, *user* mencoba terlebih dahulu aplikasi *Joshi Master* ini.

3.6 Tahap Pengolahan Data

3.6.1 Perhitungan Hasil Kuesioner

Penulis akan menggunakan dua jenis kuesioner utnuk mengumpulkan data mengenai tampilan, fungsi dan penggunaan *Joshi Master*. Kuesioner yang pertama adalah penilaian responden terhadap tampilan media, sedangkan yang kedua mengenai penggunaan dan fungsi *Joshi Master* sebagai aplikasi penunjang dalam mempelajari penggunaan *joshi* yang paling tepat.

Untuk menilai kedua kuesioner tersebut menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2008) skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Langkah-langkah penulis untuk mendapatkan kesimpulan dari isi kuesioner adalah sebagai berikut.

a. Kuesioner 1

1. Pada kuesioner 1, pertanyaan difokuskan pada tampilan media. Penulis akan memberikan tiga pilihan jawaban beserta skornya sebagai berikut :

   A (Baik) = 3
   B (Sedang) = 2
   C (Kurang) = 1

2. Untuk mendapatkan jumlah jawaban user dalam bentuk presentase, digunakan rumus berikut :

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

(Suherman dan Sukjaya, 1991 : 71)

Keterangan :
P = Prosentase
f = Frekuensi dari setiap jawaban angket
n = Jumlah responden
100 = Nilai tetap

3. Hasil dar presentase tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam skala sikap seperti dibawah ini

Tabel 3.1
Presentase Skala Sikap

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

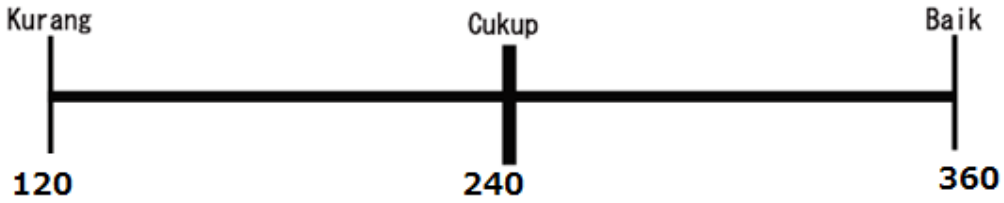
(Sugiyono, 2008)

4. Untuk memperoleh jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi adalah 3 (apabila semua responden menjawab "A"), Jumlah Pertanyaan = 5, dan Jumlah Responden =20 menjadi :

$$3 \times 6 \times 20 = 360$$

5. Skor yang telah didapatkan selanjutnya dmasukan kedalam *ratng scale* dibawah ini :

Gambar 3.1
Rating Scale kuesioner 1



(Sugiyono, 2012:95)

Ratng Scale sendiri berfungsi untuk mengetahui hasl data secara umum dan menyeluruh dari hasil penlaian kuesioner yang didapat.

b. **Kuesioner 2**

1. Pada kuesioner 2, pertanyaan difokuskan pada pengunaan dan fungsi media sebagai multimedia interaktif. Penulis memberikan lma pilihan jawaban beserta skornya sebagai berikut :

Sangat Setuju	: 5
Setuju	: 4
Normal	: 3
Tidak Setuju	: 2
Sangat Tidak Setuju	: 1

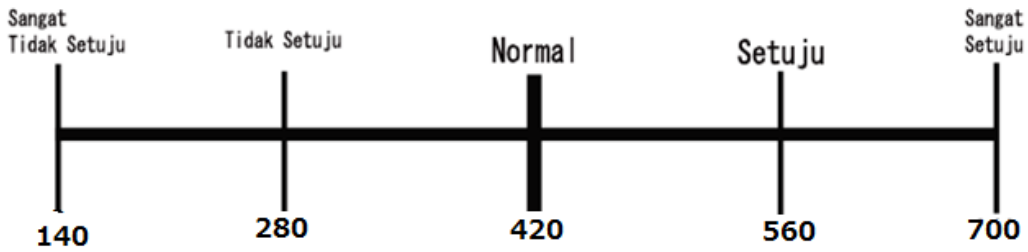
2. Untuk mengetahui jumlah responden dalam bentuk persentase digunakan rumus seperti menghitung persentase pada kuesioner 1.

3. Setelah diketahui jumlah responden dalam bentuk persentase selanjutnya nilai tersebut dimasukan ke dalam skala sifat seperti pada table 3.1.
4. Jika dihitung dengan cara yang sama seperti kuesioner 1, maka akan dihasilkan jumlah maksimum skor kriterium dengan skor tertinggi adalah 5 (apabila semua responden menjawab "Sangat Setuju"), jumlah pertanyaan =7, dan jumlah responden = 20 menjadi

   5 x 7 x 20 = 700

5. Setelah didapat skor maksimum kriterium dari semua jawaban responden, skor jawaban tersebut dimasukan kedalam *ratng scale* seperti dibawah ini :

Gambar 3.2
Rating Scale kuesioner 2



(Sugiyono, 2012:95)

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

3.6.2 Menarik Kesimpulan

Setelah semua hasil kuesioner didapat, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuesioner sudah diketahui kemudian penulis menginterpretasikan hasil tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan

responden terhadap penggunaan *Joshi Master* sebagai aplikasi penunjang untuk mempelajari penggunaan *joshi*.