BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri dari dua kata, yaitu metode dan penelitian. Kata metode berasal dari bahasa Yunani yang berarti cara atau menuju suatu jalan. Metode adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan suatu cara kerja untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Sedangkan penelitian adalah suatu proses pengumpulan data yang bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara untuk menemukan jawaban atau mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara luas Sugiyono (2011) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Setelah mengetahui definisi metode penelitian di atas penulis menggunakan sebuah metode ilmiah agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sistematis.

Metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode penelitian *research and development.* Menurut Borg dan Gall (1988) dalam Sugiyono (2011), penelitian dan pengembangan (*research and development*/ R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. *Research and development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dengan cara-cara yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang diciptakan tidak selalu berupa perangkat keras, seperti buku, modul, ataupun alat bantu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam suatu proses pengajaran, tetapi juga bisa perangkat lunak, seperti aplikasi-aplikasi program pengajaran, media interaktif pengajaran, dan lain sebagainya.

Dikarenakan penulis akan membuat suatu produk baru berupa media pembelajaran, maka penulis menentukan sebuah rancangan penelitian terlebih dahulu. Menurut Setyosari (2012), kegunaan dari rancangan penelitian ini agar jawaban yang dihasilkan merupakan jawaban yang valid, objektif, tepat dan efisien. Dari keterangan di atas, agar produk yang dihasilkan valid dan efektif sebagai media pembelajaran, maka penulis membuat rancangan penelitian. Setelah rancangan dibuat, penulis membuat media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan setelah media siap digunakan penulis menyebarkan media ini kepada responden guna mendapat tanggapan dan masukan-masukan terhadap tampilan dan fungsi dari media Wakuwaku Kanji Kuizu. Selanjutnya setelah tanggapan didapat oleh penulis, penulis

melakukan peubahan-perubahan dan penambahan konten pada media yang menurut penulis perlu dan sesuai dengan masukan-masukan yang diterima oleh penulis.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2011), sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteritik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (Sugiyono,2011).

Dari keterangan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa populasi adalah objek yang menempati suatu wilayah untuk dijadikan sampel yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, penulis hanya menjadikan mahasiswa Tingkat I Tahun Akademik 2013/2014 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia sebagai populasi penelitian. Dan yang menjadi objek penelitiannya adalah Media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu*.

3.2.2 Sampel

Masih menurut Sugiyono (2011), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari definisi tersebut penulis mengambil kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi untuk dijadikan sebuah penellitian. Selain dari keterangan Sugiyono penarikan sample juga dilakukan agar lebih praktis, hemat biaya, dan tidak banyak menyita waktu. Seperti yang dijelaskan oleh Sukmadinata (2011), Salah satu bagian dalam penelitian adalah menentukan populasi dan sampel penelitian. Kegiatan penelitian banyak dilakukan dengan menggunakan penarikan sampel, karena dibandingkan metode sensus penarikan sampel lebih praktis, hemat biaya, dan tidak banyak menyita waktu maupun tenaga. Penentuan sampel dari suatu populasi, disebut sebagai penarikan sampel.

Masih menurut Menurut Sugiyono (2011), teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu, *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. *Probability Sampel* meliputi *Simple Random, Proportionate Stratified Random, Disproportionate Stratified Random,* dan *Cluster Random*. *Nonprobability Sampling* meliputi *Sampling Sistematis*, *Sampling Kuota*, *Sampling Aksidental*, *Purposive Sampling*, *Sampling Jenuh* dan *Snowball Sampling*. Dari bermacam-macam jenis penarikan sampling tersebut, penulis menggunakan *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi

itu (Sugiyono, 2011). Dari populasi yang diteliti oleh penulis, penulis mengambil 17 orang saja untuk dijadikan sampel untuk menguji media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu*. Penulis mengambil 17 orang dikarenakan menurut penulis mengambil setengah jumlah dari populasi cukup untuk mewakilkan keseluruhannya.

3.2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakasanakan di lingkungan Universitas Komputer Indonesia. Penulis melaksanakan dua kali pertemuan, meliputi penyebaran pertama media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* dan penyebaran media kedua yang disertai dengan penyebaran kuisioner pada tanggal 14 Januari 2014.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka dibutuhkan alat pengumpulan data yang disebut instrument penelitian. Instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2001).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah:

a. Studi Pustaka

   Penulis mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dan sesuai dengan tema yang akan dibahas. Studi pustaka yang dilakukan yaitu

mengumpulkan sumber-sumber data dari buku referensi, artikel, jurnal hasil penelitian sebelumnya dan juga dari website.

b. Metode Kuisioner

Penulis menyebarkan dua bagian kuisioner, yaitu: Bagian pertama untuk menilai tampilan media, dan yang kedua untuk menilai fungsi dari media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2011), Kuisioner ini dapat digunakan pula untuk pengumpulan data yang relevan.

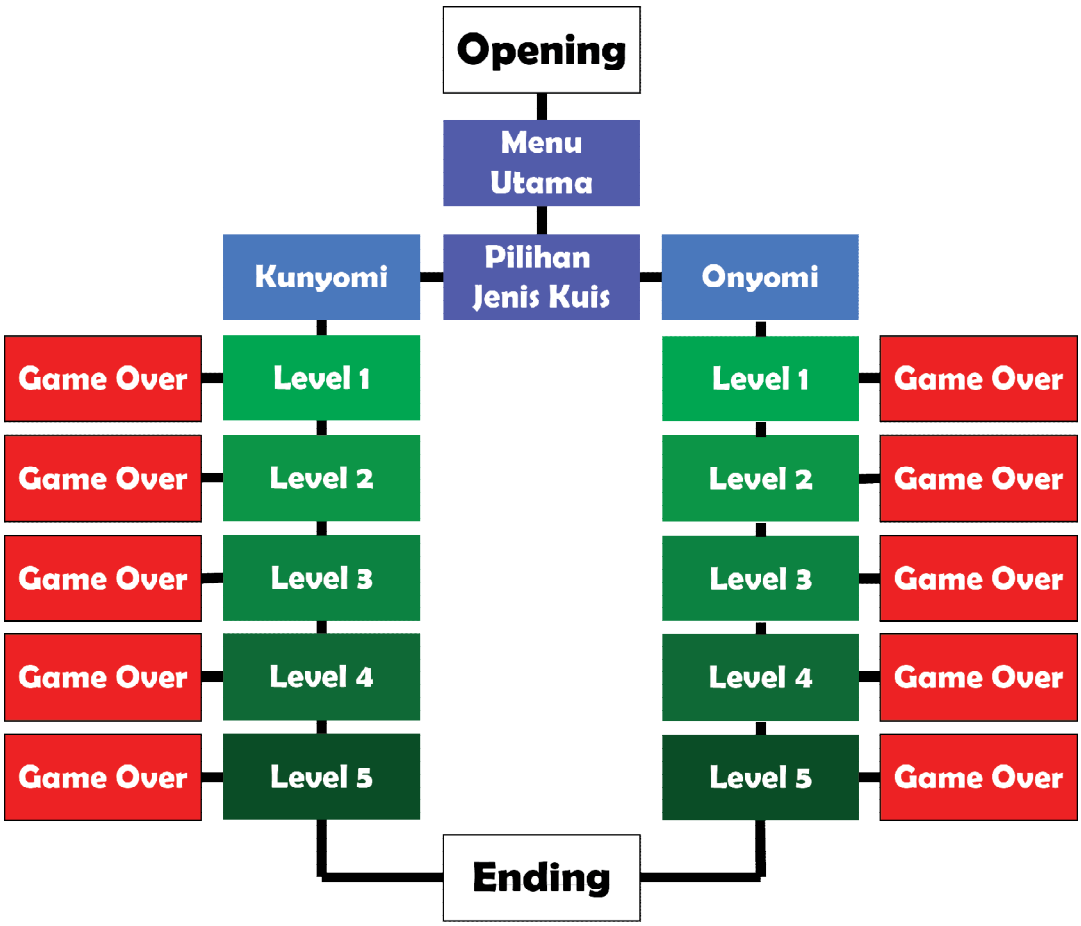
3.4 Tahap Penelitian

3.4.1 Tahap Persiapan, Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*

Langkah-langkah yang digunakan untuk pembuatan media ini adalah menemukan masalah yang dihadapi oleh pembelajar yaitu mengenai kesulitan tentang membaca huruf kanji baik secara *kun-yomi* maupun *on-yomi*. Setelah itu, penulis mengumpulkan informasi tentang masalah yang sedang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang untuk pembuatan media pembelajaran tersebut. Setelah itu penulis mulai membuat media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash.*

Sebelum memulai membuat media pembelajaran, pertama penulis mulai menyusun konsep agar mempermudah penulis dalam pembuatan media pembelajaran

yang ingin dibuat. Setelah konsep ditentukan, penulis memulai pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6 Professional*. Berikut adalah gambaran rancangan konsep yang sudah penulis tentukan dalam pembuatan media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu*.



Gambar 3.1 Bagan Konsep Rancangan Media

Setelah konsep disusun. Untuk membuat media, penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan media *game*, menonton tutorial-

tutorial tentang pembuatan *game* agar dapat membuat media pembelajaran berupa *game* dengan menggunakan Adobe Flash. Setelah data yang penulis perlukan terkumpul, penulis membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dirancang sebelumnya.

Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran berupa *game* kuis yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang cara baca kanji secara *kun-yomi* maupun *on-yomi*.

Materi yang digunakan oleh penulis adalah 100 huruf kanji yang terdapat pada buku *Kanji Masutaa volume* I yang sesuai dengan kemampuan responden sebagai pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

3.4.2 Pengujian Media Pembelajaran *Game Wakuwaku Kanji Kuizu*

a. Penyebaran Media Pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu* kepada responden

Setelah media pembelajaran selesai dibuat penulis menyebarkan media kepada responden guna memberi gambaran tentang media pembelajaran yang sudah siap untuk digunakan. Dengan demikian para responden yang sudah menggunakan media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* ini dapat memberi tanggapan dan memberi masukan terhadap media yang sudah dicoba oleh responden sehingga penulis dapat menyempurnakan media yang telah dibuat sebelumnya menjadi valid, objektif, tepat, efisien dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh responden. Penyempurnaan tersebut meliputi, memberi arti pada setiap soal kuis dan

memberikan *password* agar pengguna dapat melanjutkan permainan sesuai level terakhir yang sudah dicapai oleh responden. Selanjutnya, media yang sudah diperbaiki disebar kembali yang disertai dengan pengisian kuisioner.

b. Penyebaran Kuisioner

Setelah media disempurnakan dan ditunjukan kembali kepada responden, pada hari yang sama penulis menyebarkan kuisioner. Penyebaran kuisioner ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap tampilan dan fungsi dari media yang sudah disempurnakan sehingga penulis bisa mendapat kesimpulan apakan media ini layak digunakan atau sebaliknya. Dengan demikian responden dapat menyampaikan perihal media pembelajaran yang sudah dicoba sebelumnya kepada penulis.

3.4.3 Penghitungan Hasil Kuisioner

Penulis menggunakan dua buah kuisioner sebagai pengolahan data. Kuisioner pertama digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan mengenai visualisasi media pemebelajaran sedangkan kuisioner yang kedua diberikan agar penulis mengetahui tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran yang sudah disebarkan. Penulis menghitung kuisioner dengan menggunakan skala likart untuk menghitung skala dua kuisioner sebelumnya.

Berikut ini adalah langkah-langkah penghitungan skala dua buah kuisioner yang sudah penulis sebarkan guna mendapatkan hasil dan kesimpulan dari kuisioner tersebut.

a. Kuisioner Bagian I

1) Pada kuisioner pertama terdiri dari tiga buah jawaban dan skor, yaitu:

A (Baik)	**3**
B (Cukup)	**2**
C (Kurang)	**1**

Tabel 3.1 Keterangan Nilai Kuisioner Bagian I

2) Jumlah nilai ideal dari keseluruhan digunakan rumus sebagai berikut:

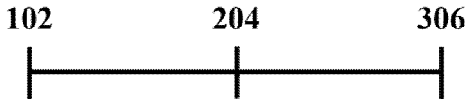
Nilai Ideal = (Nilai tertinggi x Jumlah soal x Jumlah responden)

Apabila jumlah responden sebanyak 17 orang yang menjawab "A" yang memiliki nilai 3 dan jumlah soal sebanyak 6, maka nilai ideal yang didapat adalah:

Nilai Ideal = (3 x 6 x 17)

= 306

3) *Rating scale* dibuat untuk dapat memberikan gambaran hasil kuisioner secara umum, berikut adalah rating scale dari penggambaran diatas:



Gambar 3.2 *Rating Scale* Kuisioner Bagian I

b. Kuisioner Bagian II

1) Pada kuisioner pertama terdiri dari lima buah jawaban dan skor, yaitu:

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

Tabel 3.2 Keterangan Nilai Kuisioner Bagian II

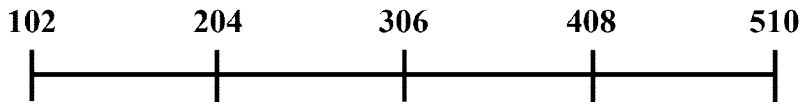
2) Jumlah nilai ideal dari keseluruhan digunakan rumus sebagai berikut:

Masih sama menggunakan skala likert, maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

Nilai Ideal = (5 x 6 x 17)

= 510

3) Dan, *rating scale* yang didapat adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 *Rating Scale* Kuisioner Bagian II

c. Untuk mengetahui jawaban responden melalui prosentase, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2011)

Keterangan :

P = Prosentase,

f = Frekuensi setiap jawaban angket,

n = Jumlah responden,

100% = Bilangan tetap.

Setelah itu hasil prosentase yang telah didapat kemudian dimasukkan kedalam skala sikap, yang tampak pada tabel di bawah ini:

P = 0	Tidak seorang pun
0 < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P ≤ 49%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% > P > 75%	Hampir sebagian besar
75% ≥ P ≥ 99%	Sebagian besar
P = 100%	Seluruhnya

Tabel 3.3 Skala Sikap

(Sugiyono, 2011)