# 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). 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 *Research and Development* (R&D).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua metode penelitian, yaitu *Kuantitatif* dan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian 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 (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan bermacam-macam. Menurut Sujadi (2003), Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D)

adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa metode Research and Development menguji keefektifitasan suatu produk yang baru dan sudah melalui langkah-langkah penyempurnaan. Tetapi dikarenakan waktu penelitian yang sangat terbatas, penulis membatasi penelitian hanya untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang penulis buat sebagai multimedia interaktif dalam mempelajari huruf *Kana* dari segi navigasi, tampilan, fungsi dan penggunaan.

## 3.2 Objek Penelitian

### 3.2.1 Populasi

Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama. Dalam penelitian yang penulis lakukan, populasi disini yaitu siswa kelas X BAHASA di SMA Negeri 1 Purwadadi yang berjumlah 37 orang. Alasan penulis memilih populasi tersebut adalah untuk media pembelajaran bagi siswa kelas X BAHASA yang sedang mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf *Kana* pada tahap awal. Oleh karena itu, dapat diketahui apakah penggunaan media "*Gie-Kana*" yang berbasis *Adobe Flash* ini dapat menambah semangat dan motivasi, serta mempermudah siswa dalam mempelajari huruf *Kana* atau penggunaan media ini tidak mempunyai pengaruh apa-apa, sehingga dapat disimpulkan apakah layak atau tidaknya media *"Gie-Kana"* untuk dijadikan sebagai alternatif multimedia interaktif untuk mempelajari huruf *Kana* dalam bahasa Jepang.

### 3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009).

Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang di tentukan sebanyak 20 orang siswa kelas X BAHASA di SMA Negeri 1 Purwadadi yang mempelajari bahasa Jepang masih pada tahap awal, dan masih belum begitu fasih dalam membaca maupun menulis huruf *Kana*. Teknik yang digunakan yaitu *quota sampling*. Jalaluddin (1995) menyatakan bahwa quota sampling yaitu pengambilan anggota sampel berdasarkan jumlah yang diinginkan oleh peneliti. Kelebihan dari pengambilan menurut jumlah ini adalah praktis, karena jumlah sudah ditentukan dari awal. Adapun alasan peneliti menggunakan *quota sampling* dikarenakan keterbatasan sumberdaya (biaya, tenaga, dan waktu).

### 3.2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Purwadadi yang merupakan tempat dimana penulis melakukan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dulu, dengan mengajar bahasa Jepang di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan terhitung dari bulan Maret sampai dengan Juli 2014. Namun sebetulnya sewaktu masih melakukan KKL, penulis sudah meneliti kemampuan bahasa Jepang siswa di SMA tersebut. Dalam kurun waktu tersebut mencakup semua proses penelitian, dimulai dari perancangan media sampai dengan penulisan laporan penelitian. Adapun tahap pelaksanaan penelitian di sekolah dilakukan pada akhir bulan Mei 2014.

Demonstrasi pengenalan media *Gie-Kana* dan penyebaran kuesioner kepada subjek penelitian dilakukan hanya dalam satu hari saja, dikarenakan jadwal mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Purwadadi hanya satu kali dalam satu minggu selama 3 jam (tiga jam). Dan waktu yang sangat berdekatan dengan Ujian Kenaikan Kelas (UKK), sehingga siswa dituntut untuk fokus belajar lebih intens. Oleh karena itu, sesuai ketentuan dari pihak sekolah, penulis melakukan penelitian dengan mengambil 3 jam penuh mata pelajaran bahasa Jepang pada jadwal yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah, yaitu pada hari Jumat, 30 Mei 2014.

Untuk membuat multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan menggunakan *actionscript 2.0* ini, penulis membutuhkan waktu sekitar dua bulan dan telah dimulai dari awal April 2014. Setelah *Gie-Kana* ini dibuat, maka akan dibagikan kepada subyek peneltian yang telah disebutkan.

## 3.3 Teknik Pengumpulan Data

### 3.3.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah data yang diperoleh dari sumber literatur yang ada kaitannya dengan objek penelitian, sebagai bahan tinjauan pustaka dan landasan analisis. Sumber literatur yang dimaksud dapat berupa buku, e-book, atau sumber data yang sudah diolah yaitu hasil penelitian sebelumnya mengenai permasalahan serupa dan berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Studi Pustaka. Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari informasi maupun teori dari beberapa sumber referensi, jurnal, artikel, dan *cyber* untuk

mencari sumber tuntunan dalam proses pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Untuk keseluruhan media ini, seperti navigasi, teks, audio, warna, gambar, tombol, dan lain sebagainya, penulis membuat sesuai kreasi penulis sendiri. Kecuali untuk daftar tabel huruf *Kana* beserta contoh urutan penulisan dan cara bacanya, penulis mengambil *sample* dari multimedia interaktif yang dibuat oleh 日本語クラブ(*Nihongo Kurabu*) SMK Negeri 1 Cimahi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian yang penulis lakukan, karena untuk membuat secara manual daftar tabel dari masing-masing huruf *Kana* beserta perubahan *Dakuten*, *Handakuten*, dan *Yoon* berikut urutan penulisan dan cara bacanya, akan memakan maktu yang cukup lama karena jumlahnya yang tidak sedikit. Maka dari itu agar proses penelitian tidak molor dari waktu yang telah ditetapkan, penulis mengambil *sample* daftar tabel huruf *Kana* dari multimedia interaktif yang sudah ada. Tentunya dengan mencantumkan *credit* pada tampilan "Tentang" yang ada pada media yang penulis buat ini untuk menghormati *creator* asli.

### 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. Hasil jawaban responden dalam kuesioner akan diolah untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian.

## 3.4 Tahap Penelitian

### 3.4.1 Tahap persiapan

Tahap persiapan yang akan dilakukan penulis adalah memikirkan desain rancangan antar-muka untuk media *Gie-Kana* ini. Selanjutnya mempersiapkan langkah-langkah yang akan dikerjakan. Hal ini bertujuan agar semua hasil akhir akan tetap sesuai dengan rancangan awal.

Sebelum melakukan perancangan atau pembuatan media ini, penulis membuat konsep media terlebih dahulu. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis perangkat lunak *Adobe Flash CS6*. Untuk mempermudah proses rancangan tampilan aplikasi ini, penulis akan menentukan rancangan awal tampilan pada aplikasi ini. Susunan konsepnya adalah:

1. *Opening*

   Berupa tampilan loading untuk menuju Intro. Dan setelah itu berlanjut kepada intro yang menampilkan logo UNIKOM dan logo HIMA SAJA UNIKOM sampai kepada halaman dengan tampilan latar belakang dan teks statis untuk perkenalan media, serta tombol "Mulai" sebagai perintah untuk memulai pembelajaran.

2. Halaman Menu Utama

   a. *Hiragana* : Menampilkan semua abjad dan urutan *hiragana* beserta cara penulisan dan cara pengucapannya.

   b. *Katakana* : Menampilkan semua abjad dan urutan *katakana* beserta cara penulisan dan cara pengucapannya.

c. *Test* : Konten ini berisi kuis pilihan ganda *Maru-Batsu* untuk menguji kemampuan mengenai huruf Kana, terdapat 20 soal huruf *hiragana* dan 20 soal huruf *katakana*.

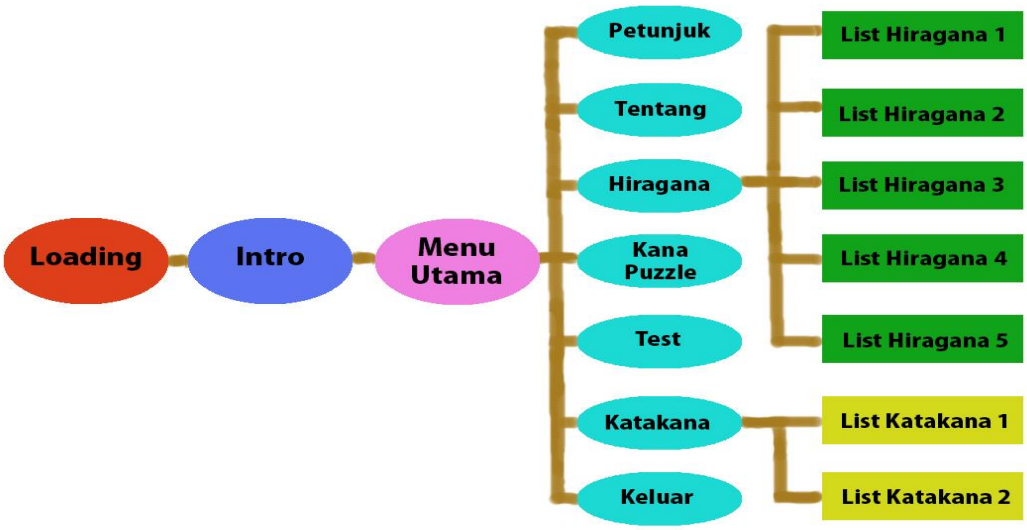
d. Petunjuk : Berisi konten mengenai petunjuk penggunaan media *Gie-Kana* ini.

e. Tentang : Berisi konten mengenai definisi dari *Gie-Kana*, beserta data pribadi penyusun multimedia interaktif *Gie-Kana* ini.

f. *Kana-Puzzle* : Pilihan ini berisi permainan sederhana yang tentunya masih berhubungan dengan pembelajaran huruf Kana. Berbentuk puzzle acak yang harus disusun berdasarkan urutan abjad dari ke-46 huruf Kana.

Adapun kerangka awalnya dipaparkan pada gambar berikut ini:

**Bagan 4.1**
Kerangka Awal Media




Pada halaman menu utama, siswa dapat menemukan tujuh tombol yang tertera di layar, yaitu tombol *Hiragana*, *Katakana*, *Test*, Petunjuk, Tentang, *Kana-*

*Puzzle*, dan tombol Keluar. Tombol Petunjuk akan membuka halaman petunjuk penggunaan media ini. Tombol Tentang akan menuju keterangan media ini. Tombol Hiragana dan Katakana akan menuju pengenalan huruf Kana dan cara penulisannya. Tombol Test untuk uji kemampuan huruf Kana. Tombol Kana-Puzzle akan menuju halaman berupa *mini games* yang berhubungan dengan huruf Kana. Dan tombol Keluar adalah untuk menutup media ini. Penulis menyediakan lima tabel untuk daftar huruf hiragana, dan hanya dua tabel untuk daftar huruf katakana, itu dikarenakan penambahan *Dakuten, Handakuten* dan *Yoon* pada *katakana* sama dengan pada huruf *hiragana*.

Persiapan selanjutnya adalah membuat contoh soal dan jawaban untuk test kemampuan huruf *Kana*. Penulis membuat sebanyak 40 soal, 20 soal untuk huruf *hiragana* dan 20 soal untuk huruf *katakana*, karena dirasakan semakin banyak soal akan semakin menguji kemampuan siswa.

Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul, penulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

## 3.5 Tahap Pelaksanaan

### 3.5.1 Tahap Pembuatan Media

1. Membuat Antarmuka Halaman

Pada tahap pertama pembuatan media ini adalah peneliti terlebih dahulu membuat layout dari Loading, Intro, dan Menu Utama. Seluruh desain tersebut akan menggunakan *Adobe Photoshop CS6* untuk desain

gambar latar belakang, dan *Adobe Flash CS6 Professional* untuk desain animasi. Resolusi yang digunakan adalah 713x400px.

2. Membuat Tombol

Pada Media ini penulis membuat dua jenis tombol, yaitu tombol navigasi dan tombol perintah. Tombol navigasi merupakan tombol yang berfungsi untuk menghubungkan tiap halaman sesuai dengan keinginan siswa. Dan tombol perintah digunakan pada halaman pembelajaran huruf Kana, Test, dan Kana-Puzzle, seperti melihat cara penulisan dan cara baca huruf kana, memilih jawaban, men-drag puzzle, dan lain sebagainya.

3. Tahap Pemerograman.

Untuk pembuatan media ini, penulis menggunakan *Action Script 2,0.* Karena dibandingkan dengan *Action Script 3.0,* penulis lebih terbiasa menggunakan *Action Script 2.0* dalam membuat animasi gambar. Selain itu penulis juga sudah cukup familiar dengan script perintah dari Action Script 2.0.

4. Menentukan Format.

Setelah isi media dibuat, dan seluruh tombol berfungsi dengan baik, dan perintah pada *Action Script 2.0* ini berfungsi, maka tahap terakhir adalah mem-publish media tersebut kedalam format .swf dan .*exe* (ekstensi flash).

### 3.5.2 Tahap Penyebaran Kuesioner

Setelah media selesai dibuat, hal yang selanjutnya dilakukan adalah memperkenalkan media dan menyebarkan kuesioner kepada siswa. Sebelum

mengisi kuesioner, penulis melakukan demonstrasi cara penggunaan media ini di depan kelas X BAHASA SMA Negeri 1 Purwadadi, selanjutnya dilakukan sesi tanya jawab mengenai media ini. Lalu penulis mempersilahkan 20 orang siswa yang menjadi subjek penelitian untuk mencoba media *Gie-Kana* ini. Setiap satu orang mendapat kesempatan mencoba kurang lebih 3 menit saja, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu.

## 3.6 Tahap Pengolahan Data

### 3.6.1 Perhitungan Hasil Kuesioner

Penulis menggunakan dua jenis kuesioner utnuk mengumpulkan data mengenai navigasi, tampilan, fungsi dan penggunaan *Gie-Kana*. Kuesioner yang pertama adalah penilaian responden terhadap navigasi dan tampilan media, sedangkan yang kedua mengenai penggunaan dan fungsi *Gie-Kana* sebagai multimedia interaktif dalam mempelajari huruf *Kana*.

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 siswa 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 dari 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 |

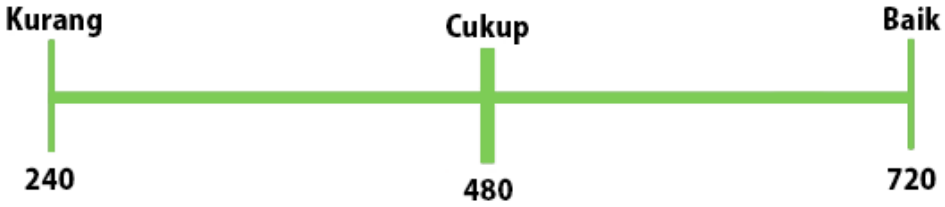
(Sugiyono, 2008)

4. Untuk memperoleh jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi adalah 3 (apabila semua responden menjawab "A"), Jumlah Pertanyaan = 12, dan Jumlah Responden =20 menjadi :

3 x 12 x 20 = 720

5. Skor yang telah didapatkan selanjutnya dimasukan kedalam *rating scale* dibawah ini :

**Gambar 3.1**
Rating Scale kuesioner 1




(Sugiyono, 2012:95)

*Rating Scale* sendiri berfungsi untuk mengetahui hasil 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 lima pilihan jawaban beserta skornya sebagai berikut :

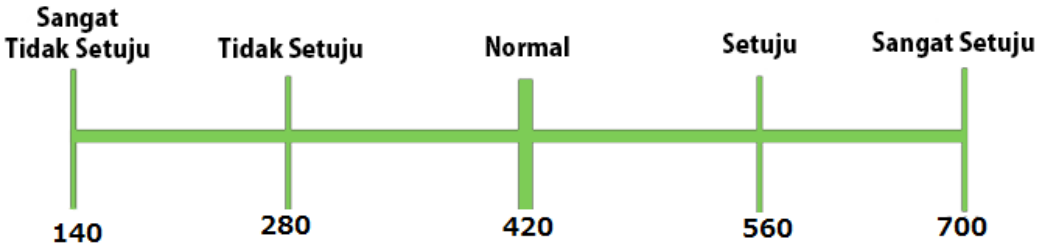
   Sangat Setuju : 5
   Setuju : 4
   Normal : 3
   Tidak Setuju : 2
   Sangat Tidak Setuju : 1

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 *rating 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, hasil tersebut akan penulis jabarkan untuk ditarik sebuah kesimpulan untuk masing-masing butir pertanyaan.

### 3.6.2 Menarik Kesimpulan

Setelah semua hasil kuesioner telah diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuesioner telah diketahui, kemudian penulis menginterpretasikan hasil tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan *Gie-Kana* sebagai multimedia interaktif dalam mempelajari huruf *Kana*.