BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian R&D (*research and development)*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

Karena penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru yaitu media interaktif yang dibuat berdasarkan buku sakura jilid 2, maka penulis menggunakan metode penelitian R&D, dan uji keefektifan dalam penelitian ini hanya sebatas memberikan angket kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mengenai tampilan media yang dibuat.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 80).

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah guru bahasa Jepang SMA atau sederajat di kota bandung.

3.2.2 Sample

Menurut Sugiyono (2013: 81) sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sample penelitian ini adalah sembilan pengajar bahasa Jepang, maka penentuan sample berdasarkan pada kesesuaian dengan tema penelitian, yaitu guru bahasa Jepang SMA atau sederajat di kota Bandung yang mengajar menggunakan buku sakura jilid 2.

Adapun ke sembilan sekolah itu adalah:

1. SMAN 10 Bandung
2. SMAN 14 Bandung
3. SMA Sumatra 40 bandung
4. SMAN 24 Bandung
5. SMKN 11 Bandung
6. SMAN 12 Bandung
7. SMA Angkasa Bandung
8. SMAN 15 Bandung
9. SMK UT PGII Bandung

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di sembilan sekolah yang menjadi sample. Penelitian ini dilakukan selama 7 bulan terhitung dari Januari sampai Juli, mulai dari tahap persiapan hingga tahap penulisan laporan.

Untuk penyebaran angket sendiri dilakukan mulai tanggal 14 sampai 20 Juni disekolah yang menjadi sample dengan rincian sebagai berikut:

a. Penelitian pertama dilakukan pada tanggal 14 Juni 2014 di SMAN10 Bandung.
b. Penelitian kedua dilakukan pada teanggal 16 Juni 2014 di dua sekolah yaitu SMA Sumatra 40 dan SMAN 14 Bandung
c. Penelitian ketiga dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2014 di SMAN 24 Bandung.
d. Penelitian keempat dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2014 di tiga sekolah yaitu SMAN 15 Bandung, SMAN 12 Bandung, dan SMKN 11 Bandung.
e. Penelitian terakhir dilaksanan pada tanggal 20 Juni 2014 di SMK UT PGII dan SMA Angkasa Bandung.

3.4 Teknik pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, dan juga situs web yang berhubungan dengan penelitian.

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam hal ini penulis

mengumpulkan data untuk membantu dalam penulisan proposal dan juga pembuatan media.

b. Kuesioner (angket)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dipakai penulis adalah Kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2013: 137) Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Tipe pertanyaan dalam angket yang penulis buat adalah tipe tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup membantu responden menjawab dengan cepat karena jawabannya sudah terdapat dalam angket, sedangkan untuk pertanyaan terbuka bertujuan untuk memberikan kebebasan responden untuk menjawab.

Indikator pada penelitian ini yaitu:

1. Angket Tertutup

Table 3.1
Indikator Penelitian Angket Tertutup

NO	Indikator	Keterangan
1	Gambar pada media *Katana Learning 1* menarik	• Gambar berwarna
2	Warna pada media *Katana Learning 1* menarik	• Tidak mencolok
3	Teks mudah terbaca	• Tidak terlalu besar • Tidak terlalu kecil • Tulisan tidak terlalu padat

4	Secara keseluruhan tampilan media *Katana Learning 1* dapat menarik perhatian siswa	• Terdapat gambar • Terdapat animasi • Terdapat sound
5	Tombol menu mudah digunakan	• Mudah di tekan • Area *hit* yang luas
6	Tombol navigasi mudah digunakan	
7	Sound terdengar jelas, dan tidak mengganggu pada saat belajar	• Dapat memilih untuk mengecilkan/ memperbesar suara
8	Penggunaan media gambar pada materi kosakata dapat menarik perhatian siswa	• Mempercepat pemahaman siswa • Mengembangkan imajinasi siswa
9	Contoh kalimat pada media *Katana Learning 1* sudah sesuai dengan *bunpou* yang ada pada buku Sakura Jilid 2	• Sesuai dengn isi *bunpou* perbab, dan tidak menggunakan bunpou yang tidak terdapat pada bab tersebut
10	Kalimat perintah pada latihan soal mudah dimengerti	• Dijelaskan dengan detail
11	Kaiwa pada media *Katana Learning 1* sudah sesuai dengan silabus	• Sesuai dengan pola kalimat yang terdapat pada buku • Sesuai dengan pokok bahasan yang ada pada buku • Tidak menggunakan pola yang belum diajarkan.
12	Latihan soal pada renshuu dan fukushuu sesuai dengan silabus	
13	Media *Katana Learning 1* dapat dijadikan sebagai media ajar alternatif pembelajaran bahasa Jepang di SMA	• Dapat menarik perhatian siswa • Dapat memotivasi siswa untuk belajar

2. Angket Terbuka

Table 3.2
Indikator Penelitian Angket Terbuka

No	Indikator	Keterangan
1	Ada keinginan untuk menggunakan media *Katana Learning 1* ketika mengajar bahasa Jepang	• Responden menjawab **Ya**

3.5 Tahap penelitian

3.5.1 Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini, penulis mempelajari cara membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS5.5*, dan juga perancangan media. kemudian membuat bermacam karakter animasi yang akan digunakan dalam media, agar media terlihat menarik. Pembuatan karakter animasi tersebut menggunakan *Adobe Photoshop CS6.*

3.5.2 Tahap pembuatan media

a. Membuat Tampilan awal media

Pada tahap ini dibuat tampilan awal media dengan resolusi 1075 x 600 *pixel.*

b. Membuat Tombol Navigasi

Membuat berbagai tombol navigasi yang akan menghubungkan menu satu ke menu lain.

c. Tahap Pemograman

Memasukan *actionscrip* kedalam beberapa frame dan *button*.

d. Mem*publish* Media

Tahapan terakhir adalah mem*publish* media kedalam format "*.exe*".

3.5.3 Tahap Penyebaran Angket

Setelah pembuatan media *Katana Learning 1* selesai, hal selanjutnya yang dilakukan adalah penyebaran angket untuk mengetahui bagaimana respon terhadap media tersebut.

3.5.4 Tahap pelaksanaan penelitian

Setelah selesai menyebarkan angket, selanjutnya adalah memeriksa hasil angket, kemudian menghitung hasil angket tersebut.

3.5.5 Tahap Penulisan Laporan

Selanjutnya yaitu tahap penulisan laporan, pada tahap ini penulis membuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan.

3.6 Teknik Pengolahan Data

3.6.1 Pengolahan Data Angket Tertutup

Data angket yang telah dibagikan pada responden diperiksa, kemudian dihitung dengan menggunakan skala *likert* . Menurut Sugiyono (2013: 93) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti dan selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Jawaban yang digunakan dalam skala *likert* dalam penelitian ini adalah sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam penelitian ini poin-poin tersebut diberi skor seperti berikut:

Tabel 3.3
Poin skala *likert*

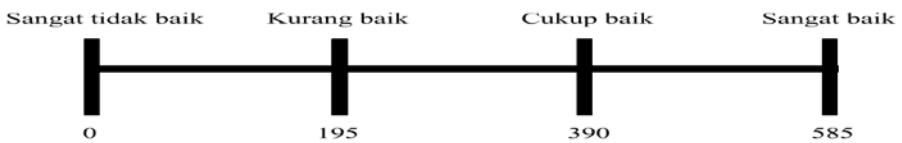
	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah mengetahui poin nilai yang telah ditentukan, kemudian mencari nilai ideal dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.4
Nilai ideal

Nilai Ideal = Nilai Tertinggi X Jumlah Soal X Jumlah Responden

Setelah mendapatkan skor ideal, selanjutnya nilai tersebut menginterpretasikan skor jawaban responden kedalam *rating scale* seperti dibawah ini :



Gambar 3.1
Rating Scale

Ket:

0	**Sangat tidak baik**
1-195	Kurang Baik
196-390	Cukup Baik
391-585	Sangat baik

Sugiono (2013:99)

3.6.2 Pengolahan Data Angket Terbuka

Pada tahapan ini penulis akan mendeskripsikan jawaban responden.