BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *research and development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2013:297) mengungkapkan bahwa metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sedangkan Sujadi dalam Somantri (2011:18) mengemukakan bahwa 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.

Dalam penelitian menggunakan metode ini ada beberapa langkah yang harus ditempuh dan memerlukan waktu yang lama. Berikut ini langkah-langkah penelitiannya: (a) potensi dan masalah; (b) pengumpulan data; (c) desain produk; (d) validasi desain; (e) revisi desain; (f) uji coba produk; (g) revisi produk; (h) uji coba pemakaian; (i) revisi produk; dan (j) produksi masal. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:297) bahwa penelitian R&D ini bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years).* Telah disebutkan sebelumnya juga bahwa penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) ini menguji keefektifitasan suatu produk dan sudah melalui langkah-langkah penyempurnaan.

Namun dikarenakan dalam penelitian ini penulis menciptakan sebuah produk baru dan dengan waktu yang terbatas, penulis menggunakan metode *research and development* ini hanya sebatas mencari tanggapan dari responden mengenai multimedia *Katana Learning* 3 dari segi tampilan media, suara (*audio*), isi materi dan navigasi. Hal ini berarti tahap penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti baru sampai tahap revisi desain tahap awal.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

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

Sedangkan Sutedi (2011:179) mengemukakan bahwa populasi merupakan sumber data penelitian yang dianggap dapat mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan data penelitian yang memiliki kualitas dan karaktersiktik yang sama. Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah guru bahasa Jepang se-Bandung. Kualitas dan karakteristik yang sama disini merupakan sama-sama mengajar bahasa Jepang untuk tingkat SMA/Sederajat dan juga sama-sama menggunakan buku Sakura Jilid 2.

3.2.2 Sampel

Sugiyono (2013:81) mengemukakan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Adapun pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik purposif. Teknik penyampelan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2011:181).

Sampel pada penelitian ini adalah sembilan orang guru bahasa Jepang se-Bandung. Yakni guru bahasa Jepang di SMA Negeri 10 Bandung, SMA Negeri 12 Bandung, SMA Negeri 14 Bandung, SMA Negeri 15 Bandung, SMA Negeri 24 Bandung, SMA SUMATRA 40 Bandung, SMK UT PGII Bandung, SMK Negeri 11 Bandung dan SMA ANGKASA Bandung.

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan terhitung sejak bulan Februari sampai dengan bulan Juli. Dalam kurun waktu tersebut, dilaksanakan mulai dari proses persiapan sampai dengan proses penulisan laporan. Sedangkan lokasi penelitian dilaksanakan di sembilan SMA yang telah disebutkan sebelumnya. Berikut rincian pelaksanaan penelitian berdasarkan waktunya :

a. Persiapan penelitian dan penulisan laporan tahap awal dilaksanakan sejak awal Februari sampai dengan akhir Februari.
b. Proses pengumpulan data penelitian terhitung pada awal Februari sampai dengan minggu ke dua bulan Mei.

c. Pembuatan media dilaksanakan pada awal Februari sampai dengan minggu ke dua bulan Juni.
d. Pelaksanaan penelitian yaitu pembagian media "*Katana Learning* 3" dan pembagian kuisioner mengenai media "*Katana Learning* 3" dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2014 sampai dengan 20 Juni 2014.
e. Penulisan laporan akhir dilaksanakan setelah semua data-data yang dibutuhkan terkumpul yaitu sejak 21 Juni.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data penulis mengumpulkan data-data primer dari hasil studi pustaka dan kuisioner. Sedangkan data sekunder penulis dapat dari skripsi terdahulu, data yang telah ada baik dari media cetak maupun elektronik yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan.

Sehubungan dengan kebutuhan data yang harus penulis peroleh makan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Studi pustaka adalah segala data-data yang diperoleh dari sumber literatur yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilaksanakan sebagai sumber pembahasan masalah. Data itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, dll. Juga sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan landasan teori serta menjawab masalah yang penulis teliti.

b. Kuisioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2013:142) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sedangkan menurut Sutedi (2011:164) kuisioner merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kuisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden yang merupakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Dalam penelitian ini jenis kuisioner yang digunakan adalah kuisioner tertutup dan kuisioner terbuka. Kuisioner tertutup merupakan daftar pertanyaan dengan jawaban yang sudah tersedia dan responden hanya bisa memilih jawaban yang sudah tersedia. Sedangkan kuisioner terbuka penulis gunakan untuk mencari tahu keinginan guru untuk menggunakan multimedia *Katana Learning 3* dan saran untuk kemajuan multimedia. Kuisioner juga digunakan untuk menguatkan kesimpulan penelitian.

Tabel 3.1 Indikator Kuisioner

NO	Kuisioner	Indikator
1	Kuisioner Tertutup	• Tampilan menarik • Navigasi mudah digunakan • Sound terdengar jelas dan tidak mengganggu • Isi materi mudah dipahami dan sesuai • Memenuhi kriteria media interaktif
2	Kuisioner Terbuka	• Minat menggunakan media "Katana Learning 3" • Saran perbaikan media

3.5 Teknik Pengolahan Data Kuisioner

3.5.1 Memeriksa Tanggapan Responden

Penulis memberikan kuisioner tertutup dengan pertanyaan mengenai tampilan dan penggunaan multimedia interaktif *Katana Learning 3* untuk mengetahui tanggapan dari responden. Sedangkan angket terbuka penulis gunakan untuk mengetahui apakah ada keinginan untuk menggunakan multimedia interaktif *Katana Learning 3* dan saran untuk kemajuan multimedia.

3.5.2 Menghitung Hasil Tanggapan Responden

Untuk menilai angket tertutup penulis 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 yang dimaksud adalah tanggapan responden terhadap multimedia interaktif *Katana Learning 3* yang penulis buat.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang penulis lakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari isi angket :

1. Pada kuisioner tertutup difokuskan pada tampilan, penggunaan dan fungsi media sebagai multimedi interaktif. Penulis memberikan lima pilihan jawaban beserta nilainya sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Penggunaan Media

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

(Sugiyono, 2013:94)

2. Untuk mendapatkan jumlah jawaban responden dalam bentuk prosentase menggunakan rumus beikut:

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

p : Prosentase

f : Frekwensi dari setiap jawaban angket

n : Jumlah responden

100 : Bilangan tetap

(Sugiyono dalam Somantri, 2011:23)

3. Kemudian hasil prosentasenya dimasukan kedalam skala sikap berikut ini :

Tabel 3.3 Persentase 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

(Sumber : Sugiyono dalam Srikandi, 2012:29)

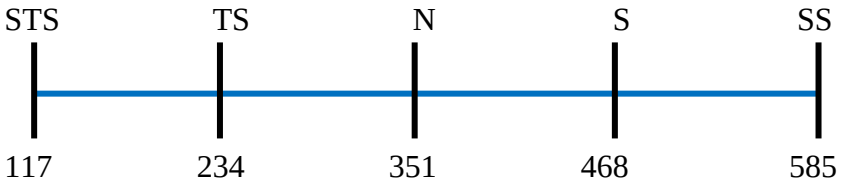
4. Untuk mengetahui nilai ideal (kriterium) untuk seluruh pertanyaan dengan nilai tetinggi adalah 5 (apabila semua responden menjawab "SS"). Jumlah pertanyaan = 13, dan jumlah responden = 9, menjadi :

Kriterium= Nilai x Jumlah soal x Responden

5 x 13 x 9 = 585

(Sugiyono, 2013:95)

5. Selanjutnya nilai tersebut dipaparkan dalam *rating scale* sebagai berikut :



(Sugiyono, 2013 : 95)

6. Setelah didapatkan jumlah yang pasti dari kuisioner tersebut, selanjutnya penulis menjabarkan dan menarik kesimpulan dari kuisioner tersebut.