BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa metode penelitian Research and Development yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Dalam pelaksanaan R&D, ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada.

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba pengembangan suatu produk. Dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Dikarenakan penelitian R&D memerlukan waktu yang lama, penulis menggunakan metode ini hanya untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap media *Shoho Kanji Mobile*.

3.2 Objek penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang bisa terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2009) memberikan pengertian bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah 15 orang Mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia.

3.2.2 Sampel

Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Menurut Sugiyono (2009) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Dalam penelitian ini yang menjadi sample adalah 15 orang mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia, Alasan dipilihnya sampel tersebut dikarenakan 15 orang mahasiswa tersebut memiliki *smartphone* berbasis android.

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Tahap Persiapan

penulis mengumpulkan data sebanyak-banyaknya tentang segala sesuatu yang akan menunjang proses penelitian, setelah itu penulis mengumpulkan perbekalan ilmu pengetahuan mengenai perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan media *Shoho Kanji Mobile*. Penulis juga perlu mencari tahu tentang kemungkinan adanya kesulitan-kesulitan yang mungkin akan terjadi, dalam hal ini kaitannya dengan perancangan media yang akan dijadikan objek penelitian.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, penulis melakukan pembuatan media dari awal hingga selesai sembari mengumpulkan data-data dari berbagai sumber yang akan menunjang proses penelitian. 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.

Proses pembuatan media itu sendri antara lain :

1. Mengumpulkan data-data *kanji* yang akan dijadikan bahan materi dalam media pembelajaran..
2. Mencari *on'yomi* dan *kun'yomi* serta membuat urutan penulisan kanji yang terdapat dalam materi media pembelajaran.
3. Membuat *Soundtrack Theme Song* untuk dipakai dalam media pembelajaran menggunakan *Software Fruity loop*.

4. Membuat seluruh rancangan gambar dengan menggunakan *Software CorelDRAW X4*.
5. Mengedit seluruh rancangan gambar menggunakan *Software* Adobe *Photoshop CS3*.
6. Menyelesaikan tahapan akhir seluruh rancangan gambar menggunakan *Software PhotoScape*.
7. Membuat aplikasi *Shoho Kanji Mobile* menggunakan *Software Java runtime 1.6* dan *App Inventor2*.
8. Memastikan Media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar pada berbagai jenis perangkat *smarphone* berbasis android.

3.3.3 Tahap Pengumpulan Data

1. Pembagian Media.

Penulis memnyebarkan media *Shoho Kanji Mobile* kepada mahasiswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini.

2. Menyebarkan angket.

Angket adalah suatu alat pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban (Depdikbud : 1975), sedangkan menurut madya (2006) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. dari pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan pengertian angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada subyek untuk mendapatkan jawaban tertulis juga.

Langkah yang dilakukan penulis adalah memberikan media *Shoho Kanji Mobile* bersamaan dengan suatu daftar pertanyaan yang harus diisi dan diserahkan kembali. Jenis angket yang digunakan adalah tertutup yaitu seperangkat daftar pertanyaan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia, dimana responden hanya memilih salah satu dari setiap kemungkinan jawaban tersebut. Angket ini digunakan untuk menguatkan kesimpulan dari penelitian.

3. Pengolahan Data.

Penulis memberikan angket pertanyaan mengenai tampilan dan penggunaan media, untuk mengetahui penilaian responden terhadap media *Shoho Kanji Mobile*. Untuk tampilan media, penulis memberikan kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Penilaian

Kategori	SS	S	N	TS	STS
Nilai	5	4	3	2	1

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Normal

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Setelah responden menjawab seluruh angket, penulis akan menghitung hasil dari tanggapan tersebut dengan pola skala linkert. Setelah nilai masing-masing responden telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai prosentase dari masing-masing pertanyaan berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{P} = \frac{\boldsymbol{f}}{\boldsymbol{n}} \boldsymbol{X}\mathbf{100}\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

Nilai uji dapat dilihat dengan nilai batasan penentu, dalam hal ini adalah 180. Nilai yang kurang dari 180 dianggap memiliki reliabilitas yang kurang, sedangkan nilai 180 dapat diterima dan nilai 240 keatas dianggap baik. Sekaran (dalam Wibowo, 2012).

Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien reliabilitas seperti berikut ini :

Tabel 3.2 Kriteria Indeks koefisien reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<120	Sangat Rendah
121-240	Rendah
241-360	Cukup
361-480	Tinggi
480-600	Sangat Tinggi