BAB III

METODE PENELITIAN

1.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D).* Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D)* adalah merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:311).

Karena penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru yaitu multimedia interaktif yang dibuat berdasarkan Buku Bahasa Jepang Sakura Jilid 2, maka penelitian ini menggunakan metode *R&D*, sedangkan uji efektifitasnya hanya sebatas memberikan kuisioner kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mengenai multimedia yang telah dibuat.

1.2. Objek Penelitian

1.2.1. Populasi

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

Populasi pada penelitian ini adalah guru bahasa Jepang yang mengajar di SMA/SMK sederajat di kota Bandung dan Cimahi.

1.2.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:81). Pada penelitian ini penulis menngunakan tekning *sampling kuota*, yaitu teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri – ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.

Sampel pada penelitian ini adalah 9 guru bahasa Jepang, yaitu guru bahasa Jepang SMAN 10 Bandung, SMAN 14 Bandung, SMA SUMATRA 40 Bandung, SMAN 24 Angkasa, SMAN 12 Bandung, SMAN 15 Bandung, SMKN 11 Bandung, SMK UT PGII Bandung, SMA Angkasa Bandung.

1.3. Lokasi dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, terhitung dari bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Juli 2014. Dalam kurun waktu tersebut mencakup semua proses penelitian, dimulai dari persiapan sampai penyusunan laporan.

Lokasi penelitian dilaksanakan di setiap sekolah yang dituju, yakni : SMAN 10 Bandung, SMAN 14 Bandung, SMA SUMATRA 40 Bandung, SMAN 24 Angkasa, SMAN 12 Bandung, SMAN 15 Bandung, SMKN 11 Bandung, SMK UT PGII Bandung, SMA Angkasa Bandung.

1.4. Teknik Pengumpulan Data

1.4.1. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dlakukan 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 internet untuk mencari sumber tuntunan dalam proses pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Buku referensi yang penulis gunakan yaitu Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 dan Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5.

1.4.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan caramemberi seperagkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono : 2013 : 142). Tujuan diadakannya kuesioner ini adalah untuk mengetahui pendapat dari responden tentang Aplikasi “Katana Learning 2”. Kuesioner yang digunakan oleh penulis adalah kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka.

Tabel 3.1
Indikator Soal Kuesioner Tertutup

No.	Indikator Soal Angket Tertutup
1.	Gambar pada *"Katana Learning 2"* menarik (rapih, terlihat jelas, berbagai macam bentuk)
2.	Warna pada *"Katana Learning 2"* menarik (beragam warna dan tidak mencolok)
3.	Teks pada *"Katana Learning 2"* menarik (terbaca jelas, beragam jenis font dan warna)
4.	Tampilan *"Katana Learning 2"* dapat menarik perhatian siswa (menggunakan beragam warna, jenis font, animasi dan karakter)
5.	Tombol menu pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan (ukuran tombol dapat terlihat dan terbaca jelas).
6.	Tombol navigasi pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan (mudah di *klik*)
7.	Sound pada *"Katana Learning 2"* terdengar jelas dan tidak menggangu pada saat mengajar (volume sound dapat diatur sesuai keinginan *user*).
8.	Penggunaan media gambar dalam pelajaran kosakata sangat membantu menarik perhatian siswa (penggunaan gambar dalam pembelajaran dapat membatu siswa lebih memahami maksud pelajaran dan agar tidak monoton).
9.	Contoh kalimat dalam media *"Katana Learning 2"* sesuai dengan bunpou yang ada dalam buku sakura jilid 2 (kalimat disesuaikan dengan bunpou yang ada pada buku sakura jilid 2).
10.	Kalimat perintah pada setiap latihan soal *"Katana Learning 2"* mudah dipahami (kalimat perintah menggunakan bahasa Indonesia yang singkat, padat dan jelas).

11.	Media *"Katana Learning 2"* sesuai dengan silabus (isi media ini disesuaikan dengan kurikulum materi yang dipelajari anak SMA/sederajat).
12.	Latihan soal sesuai dengan silabus (latihan soal disesuaikan dengan kemampuan rata-rata siswa SMA/sederajat dan dengan buku sakura jilid 2)
13.	Media *"Katana Learning 2"* dapat dijadikan sebagai media ajar alternative pembelajaran bahasa Jepang di SMA/sederajat (materi dalam media ini disesuaikan dengan materi yang dipelajari di SMA/sederajat).

Tabel 3.2
Indikator Soal Kuesioner Terbuka

No.	Indikator Soal Angket Terbuka
1.	Media *"Katana Learning 2"* menarik, mudah di gunakan dan dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat.

1.5. Teknik Pengolahan Data

Penulis membagikan multimedia interaktif "*Katana Learning 2"* kepada sample, kemudian setelah multimedia tersebut digunakan, penulis memberikan kuesioner kepada responden yang telah menggunakan aplikasi "*Katana Learning 2"* seputar tampilan dan penggunaan pada aplikasi "*Katana Learning 2"* untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap media tersebut.

Setelah kuesioner diberikan kepada responden , selanjutnya penulis mengolah hasil kuesioner tersebut.

1.5.1. Perancangan Multimedia

Sebelum pembuat media, penulis melakukan perancangan aplikasi "*Katana Learning"* untuk membuat konsep media. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengfenai pembuatan multimedia interaktif berbasis *Windows* dengan perangkat lunak *Macromedia Flash* 8, setelah data yang diperlukan sudah terkumpul, penulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Adobe Flash CS5.5*.

1.5.2. Perhitungan Kuesioner

Setelah membagikan kuesioner kepada sample, yang selanjutnya dilakukan oleh penulis adalah memeriksa hasil kuesioner. Setelah hasil kuesioner diperiksa, penulis akan menghitung hasil kuesioner tersebut dengan menggunakan menggunakan pola skala likert. Skala likert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey.

Tabel 3.3
Kategori Nilai

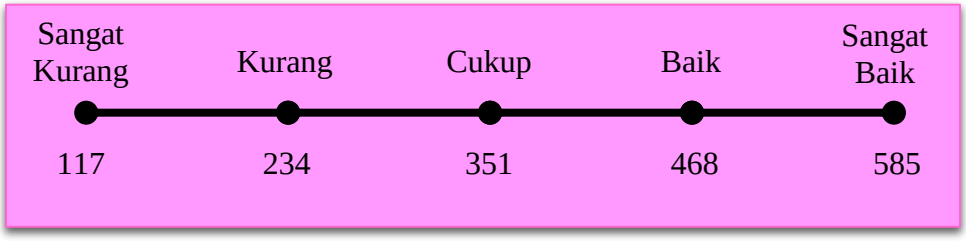
KATEGORI	NILAI
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dengan kategori nilai diatas dapat dicari terlebih dahulu nilai ideal (kriterium) dengan rumus :

KRITERIUM = Nilai Tertinggi X Jumlah Soal X Responden

Bila setiap responden menjawab “Sangat Setuju” (nilai tertinggi), maka nilai ideal dari kuisioner yang penulis buat adalah = 5 x 13 x 9 = 585.

Nilai yang telah dihitung, disajikan kedalam bentuk *interval rating scale* seperti dibawah ini.



1.6. Prosedur Penelitian

a. Tahap Persiapan

Tahap ini penulis mencari dan mengumpulkan informasi mengenai sekolah yang menggunakan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran. Selain itu penulis juga mempelajari cara membuat aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS5*.

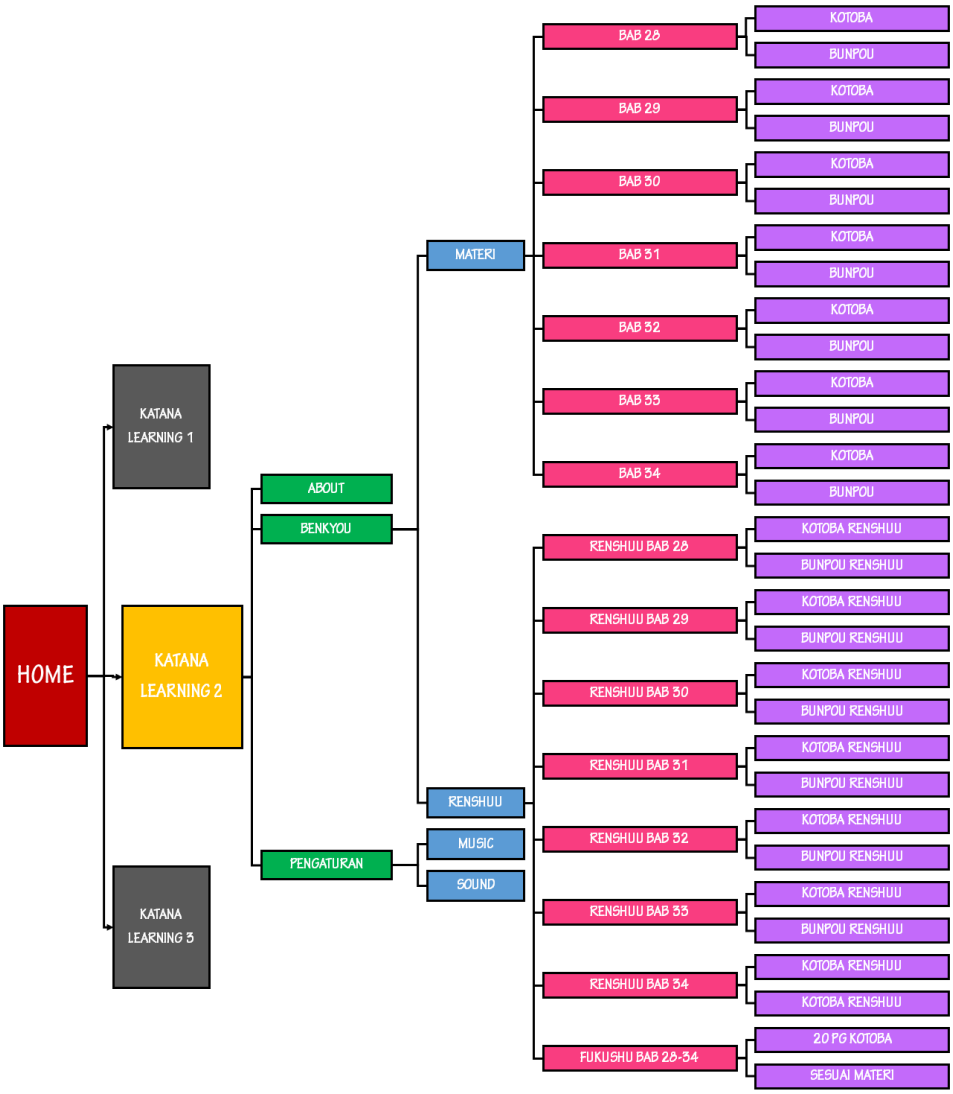
b. Tahap Pembuatan Multimedia

Dalam proses pembuatan media, penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5*, untuk membuat multimedia yang diharapkan dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar di SMA/sederajat. Adapun tahapan pembuatan media antara lain sebagai berikut :

1. Membuat konsep media

   Pada tahap ini penulis membuat konsep bagaimana tampilan dan isi dari multimedia tersebut. Pertama-tama penulis membuat kerangka multimedia terlebih dahulu, seperti pada bagan dibawah ini.

Bagan 3.1.
Konsep Media



2. Membuat desain media

Untuk membuat desain dan karakter yang dibutuhkan dalam pembuatan media, penulis menggunakan *Adobe Photosop CS5.*

3. Pemrograman

Tahap terakhir pembuatan media yaitu pemrograman, penulis menggunakan *Action Script* yang ada pada *Adobe Flash CS5*.

c. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini penulis memberikan aplikasi "*Katana Learning 2"* kepada sampel dan menjelaskan cara kerja aplikasi tersebut, setelah aplikasi "*Katana Learning 2"* digunakan oleh sampel, penulis memberikan kuesioner kepada sampel untuk memberikan respon terhadap aplikasi "*Katana Learning 2"*.

d. Tahap Pengolahan Data

Setelah hasil kuesioner didapat, selanjutnya penulis mengolah data dari hasil kuesioner tesebut dengan menggunakan skala likert.

e. Tahap Penulisan Laporan

Penulis membuat laporan dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan.