BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Waterfall*. Menurut Pressman (2010), model proses *Waterfall,* yang dikenal juga sebagai *classic life cycle*, adalah model proses yang sistematis, pendekatan yang berurutan dalam pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan spesifikasi kebutuhan–kebutuhan (*requirements*) client dan akan melalui perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), dan (*deployment)* disini yang hanya berpuncak pada penyelesaian perangkat lunak. Melalui penelitian ini hanya dirancang dan dibuat sebuah produk multimedia pembelajaran bahasa Jepang, namun tidak dilakukan penilaian terhadap produk tersebut.

3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan metode *Waterfall*, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

a. Tahap Persiapan

(1) Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan melaui studi pustaka. Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara mengambil dari literature atau buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan tinjauan pustaka dan landasan analisis. Studi pustaka dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi

melalui buku-buku dan informasi pada website. Meneliti bahwa apa yang kita lakukan relevan dengan penelitian sebelumnya. Menunjukkan bahwa kita menguasai bidang kita. Memperlihatkan bahwa aplikasi kita memang "baru" atau menunjukkan bahwa kita adalah pionir di bidang penelitian tersebut.

Tujuannya untuk memudahkan pembelajaran Buku Sakura 1 dengan menggunakan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang kelas X untuk tingkat SMA/sederajat.

(2) Observasi Lapangan

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. Penemuan ilmu pengetahuan selalu dimulai dengan observasi dan kembali kepada observasi untuk membuktikan kebenaran ilmu pengetahuan tersebut.

Tujuan Observasi Dengan observasi kita dapat memperoleh gambaran tentang kehidupan sosial yang sukar untuk diketahui dengan metode lainnya. Observasi dilakukan untuk menjajaki sehingga berfungsi eksploitasi. Dari hasil observasi kita akan memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya. Jadi, jelas bahwa tujuan observasi adalah untuk memperoleh berbagai data konkret secara langsung di lapangan atau tempat penelitian.

Berdasarkan pelaksanaan, observasi dapat dibagi dalam dua jenis, yaitu observasi partisipasi dan observasi non partisipasi :

a. Observasi partisipasi

Observasi partisipasi adalah observasi yang melibatkan peneliti atau observer secara langsung dalam kegiatan pengamatan di lapangan. Jadi, peneliti bertindak sebagai observer, artinya peneliti merupakan bagian dari kelompokyang ditelitinya. Keuntungan cara ini adalah peneliti merupakan bagian yang integral dari situasi yang dipelajarinya sehingga kehadirannya tidak memengaruhi situasi penelitian. Kelemahannya, yaitu ada kecenderungan peneliti terlampau terlibat dalam situasi itu sehingga prosedur yang berikutnya tidak mudah dicek kebenarannya oleh peneliti lain.

b. Observasi non partisipasi

Observasi non partisipasi adalah observasi yang dalam pelaksanaannya tidak melibatkan peneliti sebagai partisipasi atau kelompok yang diteliti. Cara ini banyak dilakukan pada saat ini. Kelemahan cara ini antara lain kehadiran pengamat dapat memengaruhi sikap dan perilaku orang yang diamatinya.

Peneliti menggunakan observasi non partisipasi yang pelaksanaannya sebagai partisipasi atau kelompok yang diteliti. Dengan hanya observasi awal saja pada SMAN 1 Bandung dan SMAN 10 Bandung.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahapan ini dilakukan pendesainan dan pembuatan multimedia diantaranya :

(1) Pendesainan Produk

Produk di desain berdasarkan indikator-indikator yang harus dipenuhi oleh sebuah multimedia pembelajaran Rahayu (2013) yaitu :

(a) Aspek daya tahan meliputi :

a. Kemudahan mengakses, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 didesain sangat mudah untuk diakses dengan tampilan awal start dan tiga buah main menu dan selanjutnya studi materi yang dibagi menjadi dua pilihan yaitu materi video dan *test*.

b. Daya tahan untuk aktifitas formal, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 didesain agar dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah, dengan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pelaku.

c. Daya tahan untuk aktifitas mandiri, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 didesain agar mampu digunakan untuk aktifitas sendiri.

d. Daya tahan dipakai pada komputer lain, multimedia interaktif Sakura Learning 1 didesain agar mampu digunakan dengan komputer yang memiliki aplikasi *Flash CS6*.

(b) Indikator untuk aspek materi meliputi :

a. Kesesuaian materi dengan kompetensi; materi bersumber dari buku *Sakura Learning* 1 Jilid 1 dari bab 1 sampai dengan bab 5 yang telah disesuai dengan kompetensi yang harus dicapai pengguna.
b. Ketepatan rutan penyajian materi; materi multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 disajikan sesuai dengan urutan dalam buku Sakura jilid 1 dari bab 1 hingga bab 5.
c. Kebermaknaan materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 materi yang terdapat dalam buku Sakura 1 bermakna dasar – dasar ucapan bahasa jepang sampai perkataan dasar bahasa jepang disusun dan diolah menjadi multimedia interaktif *Sakura Learning* 1.
d. Kemutakhiran materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 materi yang masih digunakan sampai saat ini, dikarenakan beraneka ragam pembelajaran tentang buku Sakura jilid 1 sangat mudah untuk dipahami hanya dikemasnya dengan berbagai cara salah satunya dengan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1.
e. Kemutakhiran software aplikasi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dibantu dengan aplikasi software photoshop untuk mendesain gambarnya dan kemudian *Flash CS6* serta *video player* yang tersedia di dalamnya.
f. Kemudahan untuk dipahami; multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 didesain agar beberapa materi mudah untuk dipahami dengan penyajian melalui video.

g. Keterbacaan teks, multimedia interaktif Sakura Learning 1 didesain menggunakan *font gyosho* yang *style* nya mirip dengan kuas Jepang serta *aksylian plain* untuk soal test serta warna–warna yang terang agar jelas untuk dibaca.

h. Kejelasan aspek gambar / video, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 adalah normal dan bisa dimengerti oleh pemakai.

i. Kejelasan aspek suara / audio, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 kejelasan pada aspek audio nya normal bisa dimengerti.

j. Kejelasan uraian materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 berupa uraian materi bab 1 sampai bab 5 dengan contoh studi materi video beserta penjelasannya.

k. Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan contoh video dan penjelasannya akan mudah untuk menguasai kompetensi yang ada dalam Buku Sakura Jilid 1 dari bab 1 sampai dengan bab 5.

l. Kedalaman materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan studi materi yang sama dengan Buku Sakura 1 Jilid 1 dari bab 1 sampai dengan bab 5, ditambah fasilitas contoh berupa video akan lebih mudah untuk dimengerti.

m. Relevansi soal terhadap indicator kompetensi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan soal – soal yang merupakan rangkuman dari bab 1 sampai dengan bab 5.

n. Pemberian referensi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 pemberian sumber referensi dapat dilihat di menu *about.*

(c) Indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dilihat dari aspek pembelajaran meliputi :

a. Kejelasan rumusan Kompetensi Dasar, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan rumusan komptensi dasar yang ada dalam bab 1 sampai dengan bab 5 di bagi dengan 5 menu serta pilihan contoh video serta penjelasannya.
b. Kejelasan indikator pencapaian kompetensi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan mempelajari studi materi dan melakukan *test* disana akan terlihat bagaimana seseorang mempelajari *Sakura Learning* 1 dengan baik dan benar.
c. Relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 mencakup semua dengan materi sesuai dengan yang ada pada buku Sakura 1 jilid 1, bab 1 sampai dengan bab 5 dengan evaluasi *test* yang ada dalam media tersebut.
d. Kejelasan petunjuk belajar, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 petunjuk belajar berupa video dan penjelasan diharapkan agar bisa lebih dimengerti.
e. Pemberian motivasi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 pada materi bab 3 ada studi materi tentang kata-kata dalam bahasa jepang dengan materi video bernyanyi, ini bertujuan untuk pemberian motivasi

agar lebih bisa dihafalkan dan dimengerti dengan metode bernyanyi bersama-sama.

f. Sistematika penyajian materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dimulai dengan tampilan *start*, dilanjutkan tiga buah *main menu about,tutorial*, dan studi materi serta dilanjut oleh dua *menu* materi video yang terdiri dari 5 bab dan *menu test*.

g. Kemenarikan sajian materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan materi berupa video dan penjelasan seperti ini merupakan terobosan terbaru agar lebih bisa dimengerti.

h. Kejelasan uraian materi, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dibagi menjadi 5 bab uraian materi dimana masing-masing bab yang berupa video yang menjelaskan materi tersebut disertai penjelasan di dalamnya.

i. Pemberian contoh, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 studi materi contoh – contoh yang ada dalam bab 1 sampai dengan bab 5 di praktekkan melewati video disertai penjelasan di dalamnya.

j. Pemberian latihan untuk menguasai konsep, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan adanya soal test untuk membuatnya lebih menguasai dengan materi tersebut dan melihat *score* yang diperoleh.

k. Pemberian kesempatan berlatih secara mandiri, multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 dengan fitur video dan penjelasan di dalamnya serta keterangan *tutorial* untuk menggunakannya materi ini bisa digunakan secara mandiri dan berlatih juga pada soal *test*.

(2) Pembuatan Media

Pembuatan media akan diuraikan secara jelas dalam Bab IV.

c.Tahap Akhir

Setelah penelitian dilakukan, disusun penelitian berdasarkan sistematika pada Bab I sub bab 1.6.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di UNIKOM dengan bantuan bimbingan agar media ini sesuai dengan standar kompetensi dasar, waktu penelitian media dilakukan dalam kurun waktu lima bulan terhitung dari bulan april sampai dengan agustus 2016. Dalam penelitian ini sudah mencakup semua tahapan penelitian mulai dari tahap awal persiapan sampai dengan tahap akhir penulisan penelitian. Adapun tahap pelaksanaan diadakan pada pertengahan bulan Juli sampai bulan Agustus 2016.