

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian menurut Arikunto (2002 : 136) adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media, maka metode yang tepat untuk penelitian ini adalah Metode Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and development (R&D)* dengan pendekatan eksperimen semu. Seperti yang telah dikatakan oleh Sugiyono(2009:297) bahwa *Research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal jika dilakukan secara bertahap bisa menjadi *multy years*.

Terdapat banyak pengertian R&D, ini terjadi karena R&D banyak digunakan dalam berbagai bidang, sehingga ada tekanan dan fokus yang berbeda ketika definisi R&D tersebut dirumuskan. Meskipun demikian terdapat banyak kesamaan fundamental dari berbagai definisi yang dirumuskan sesuai dengan bidangnya. Goll, Gall & Borg dalam

“*Educational Research*” (2003:570) menjelaskan bahwa R&D dalam bidang pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan, sampai memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas dan berkualitas. Menurut Nusa Putra, dalam bukunya *Research & Development*(2011:94) mengemukakan bahwa proses penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses dimana produk-produk baru dikembangkan.

Sejak kemunculannya, R&D sangat lekat hubungannya dengan metode penelitian eksperimen untuk uji coba model atau produk baru yang hendak dihasilkan sebagai upaya untuk inovasi dan mencari temuan kebaruan. Karena begitu melekatnya sampai R&D diberi nama SR&ED atau *Scientific Research & Experimental Development*, hal ini untuk menegaskan bahwa R&D adalah eksperimen. Menurut Nusa Putra (2011:129) bahwa kelekatan R&D dengan eksperimen didasarkan pada kenyataan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode yang paling tepat untuk memenuhi fungsi ilmu yaitu menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol. Metode eksperimen memiliki struktur yang ketat, sistematis, terstruktur dan terukur untuk menguji hubungan kausal atau pengaruh dengan pengontrolan yang ketat dan transparan, dan perhitungan statistik yang tepat dan akurat. Di samping itu, penelitian eksperimen juga

merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan penelitian lain.

Desain dari penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau sering disebut dengan *experiment aquires*. Eksperimen semu menurut Suryadibrata (1992:41) yaitu eksperimen yang dilakukan terhadap sekelompok subjek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir. Walaupun menggunakan pendekatan eksperimen semu namun pada dasarnya jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena penelitian R&D merupakan sebuah metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dimana hasil akhirnya akan dijabarkan secara kualitatif. Pengertian penelitian kualitatif sendiri menurut Menurut Strauss dan Corbin (1997: 11-13), adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi(pengukuran). Salah salah satu alasan penelitian kualitatif sering digunakan adalah pengalaman para peneliti bahwa metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang kadang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan dalam bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Namun saat ini metode penelitian dan pengembangan mulai banyak digunakan dalam bidang psikologi, pendidikan, dll. Dalam bukunya yang berjudul *Research & Development* Nusa Putra (2011:59) bahwa dalam lingkungan pendidikan, R&D bukan hanya berguna bagi pendidikan itu sendiri yang tampak paling jelas dalam inovasi pembelajaran dan pendidikan, juga berguna bagi bidang-bidang lain melalui peran yang ditunjukkan oleh universitas. Britt (2008) dalam "*Universities Report Continued Decline in Real Federal S&E R&D Funding FY 2007*" juga menjelaskan posisi penting universitas sebagai salah satu pusat inovasi melalui R&D. Dewasa ini banyak universitas yang terlibat dalam inovasi energi nuklir yang dikembangkan dengan memanfaatkan pengembangan R&D.

Pada umumnya R&D memang sebuah penelitian yang digunakan dalam pembuatan tesis, namun pendapat yang menyatakan bahwa R&D sebagai salah satu metode penelitian yang hanya dapat digunakan pada tingkat pascasarjana (S2 dan S3) bagi keperluan menulis tesis dan disertasi tampaknya tidak dapat dipertahankan secara empiris. Karena pada dasarnya metode penelitian R&D dapat dilakukan oleh mahasiswa S1 yang memanfaatkan metode ini untuk menulis skripsi bagi kepentingan penyelesaian studi. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk membuat penelitian dengan metode ini.

Berdasarkan 3 model pengembangan yang telah dibahas pada bab sebelumnya penulis mencoba untuk menggunakan model prosedural yang berkiblat pada model Dick, Carey, dan Carey (2001). Dick, Carey, dan Carey (2001) memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Pada kenyataannya cara kerja yang sistematis ini dinyatakan sebagai model pendekatan sistem. Dipertegas oleh Dick, Carey, dan Carey (2001) bahwa pendekatan sistem selalu mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran (*Instructional Systems Development /ISD*). Jika berbicara masalah desain maka masuk ke dalam proses, dan jika menggunakan istilah *instructional design (ID)* mengacu kepada *instructional system development (ISD)* yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instructional desain inilah payung bidang (Dick, Carey, dan Carey, 2001).

## **B. Prosedur Penelitian**

Komponen model Dick, Carey, dan Carey meliputi; pembelajar, pebelajar, materi, dan lingkungan. Demikian pula dilingkungan pendidikan non formal meliputi; warga belajar (pebelajar), tutor (pembelajar), materi, dan lingkungan pembelajaran (Ditjen PMPTK PNF, 2006). Semua berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Dick, Carey, dan Carey(2001) bila melihat komponen bekerja dengan memuaskan atau tidak maka perlu mengembangkan format

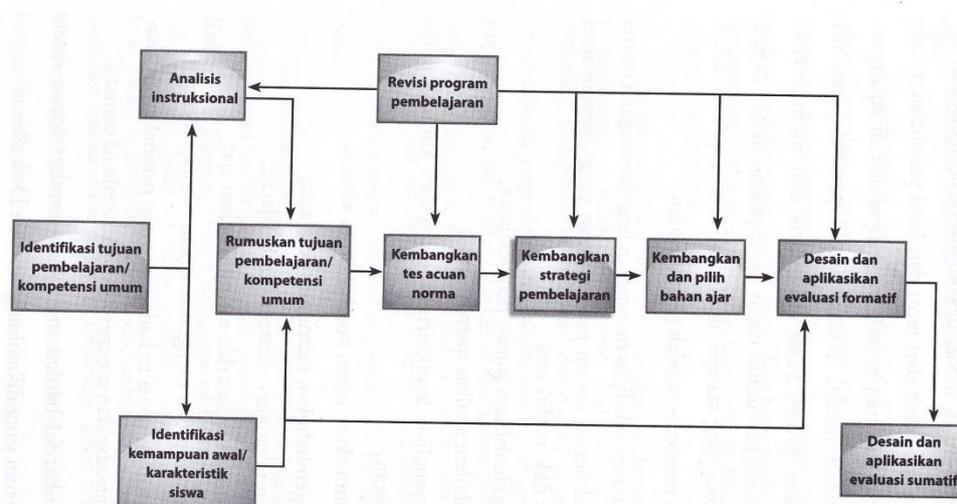
evaluasi. Jika dari hasil evaluasi menunjukkan unjuk kerja pembelajar tidak memuaskan maka komponen tersebut direvisi untuk mencapai kriteria efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Komponen dan tahapan model Dick, Carey, dan Carey lebih kompleks jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain seperti Morrison, Ross, & Kemp (2001). Walaupun model Morrison, Ross, & Kemp juga memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem, tetapi sedikit berbeda. Mereka menyebutkan desain pembelajaran sebagai metode yang sistematis tetapi bukan pendekatan sistematis. Tahapan yang digunakan yaitu perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan management proses. Sedangkan komponen dasar sistem meliputi learners, objectives, methods, dan evaluation yang selanjutnya dikembangkan menjadi 9 (sembilan) rencana desain pembelajaran.

Pada umumnya, tahap pertama dalam desain pembelajaran adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran, dan mengidentifikasi masalah-masalah apa yang akan dipecahkan. Model Dick, Carey, dan Carey menerapkan tahapan ini, dengan demikian pengembangan yang dilakukan berbasis kebutuhan dan pemecahan masalah. Produk yang direkomendasikan dalam model ini yaitu sebuah produk yang dapat digunakan untuk belajar mandiri (Nasution, 1995; Dick, Carey, dan Carey, 2001; Heinich, Molenda, Russel, & Smadino, 2002). Model ini juga memungkinkan warga belajar menjadi aktif berinteraksi

karena menetapkan strategi dan tipe pembelajaran yang berbasis lingkungan. Dengan bentuk pembelajaran yang berbasis lingkungan, yang disesuaikan dengan konteks dan setting lingkungan sekitar atau disebut juga sebagai *situational approach* oleh Canale & Swain (1980) memungkinkan pebelajar bahasa (sebagaimana dinyatakan oleh Sadtono, 1987) dapat mengoptimalkan kompetensi komunikatif.

Seperti yang diuraikan sebelumnya, tahapan model pengembangan sistem pembelajaran (*Instructional Systems Development / ISD*) Dick, Carey, dan Carey (2001) terdiri dari 10 tahapan. Tahapan tersebut dapat dicermati sebagaimana dalam gambar dibawah . Khusus tahapan ke 10 tidak dimasukkan dalam gambar, karena itu landasan teori penelitian ini dikembangkan berdasarkan 9 tahapan. Berikut dijelaskan tahapan pengembangan sistem pembelajaran Dick, Carey, and Carey:



Gambar. a Model rancangan pembelajaran Dick, Carey, dan Careydalam Benny A.

1. Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan,

Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah pertama yang dilakukan untuk menentukan apa yang anda inginkan setelah warga belajar melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari serangkaian tujuan pembelajaran yang ditemukan dari analisis kebutuhan, dari kesulitan-kesulitan warga belajar dalam praktek pembelajaran, dari analisis yang dilakukan oleh orang-orang yang bekerja dalam bidang, atau beberapa keperluan untuk pembelajaran yang aktual.

2. Melakukan analisis Pembelajaran

Setelah mengidentifikasi tujuan-tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Langkah terakhir dalam proses analisis tujuan pembelajaran adalah menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang disebut sebagai *entry behavior* (perilaku awal/masukan) yang diperlukan oleh warga belajar untuk memulai pembelajaran.

3. Menganalisis warga belajar dan lingkungannya,

Analisis paralel terhadap warga belajar dan konteks dimana mereka belajar, dan konteks apa tempat mereka menggunakan hasil pembelajaran. Keterampilan-keterampilan warga belajar yang ada saat

ini, yang lebih disukai, dan sikap-sikap ditentukan berdasarkan karakteristik atau setting pembelajaran dan setting lingkungan tempat keterampilan diterapkan. Langkah ini adalah langkah awal yang penting dalam strategi pembelajaran.

4. Merumuskan tujuan khusus,

Menuliskan tujuan unjuk kerja (tujuan pembelajaran). Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran dan pernyataan tentang perilaku awal, catatlah pernyataan khusus tentang apa yang dapat dilakukan oleh warga belajar setelah mereka menerima pembelajaran. Pernyataan-pernyataan tersebut diperoleh dari analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran dimaksudkan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dipelajari, kondisi pencapaian unjuk kerja, dan kriteria pencapaian unjuk kerja.

5. Mengembangkan instrumen penilaian,

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang tertulis, kembangkan produk evaluasi untuk mengukur kemampuan warga belajar melakukan tujuan pembelajaran. Penekanan utama berada pada hubungan perilaku yang tergambar dalam tujuan pembelajaran dengan untuk apa melakukan penilaian.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran,

Strategi pembelajaran meliputi; kegiatan prapembelajaran (pre-activity), penyajian informasi, praktek dan umpan balik (practice and feedback, pengesanan (testing), dan mengikuti kegiatan selanjutnya. Strategi pembelajaran berdasarkan teori dan hasil penelitian, karakteristik media pembelajaran yang digunakan, bahan pembelajaran, dan karakteristik warga belajar yang menerima pembelajaran. Prinsip-prinsip inilah yang digunakan untuk memilih materi strategi pembelajaran yang interaktif.

7. Mengembangkan materi pembelajaran,

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, produk pengembangan ini meliputi petunjuk untuk warga belajar, materi pembelajaran, dan soal-soal. Materi pembelajaran meliputi : petunjuk untuk tutor, modul untuk warga belajar, transparansi OHP, *videotapes*, format multimedia, dan web untuk pembelajaran jarak jauh. Pengembangan materi pembelajaran tergantung kepada tipe pembelajaran, materi yang relevan, dan sumber belajar yang ada disekitar perancang.

8. Merancang & Mengembangkan Eva Formatif,

Dalam merancang dan mengembangkan evaluasi formatif yang dihasilkan adalah instrumen atau angket penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data-data yang diperoleh tersebut sebagai

pertimbangan dalam merevisi pengembangan pembelajaran ataupun produk bahan ajar. Ada tiga tipe evaluasi formatif : uji perorangan (*one-to-one*), uji kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field evaluation*).

#### 9. Merevisi Pembelajaran,

Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi warga belajar dalam mencapai tujuan. Bukan hanya untuk ini, singkatnya hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

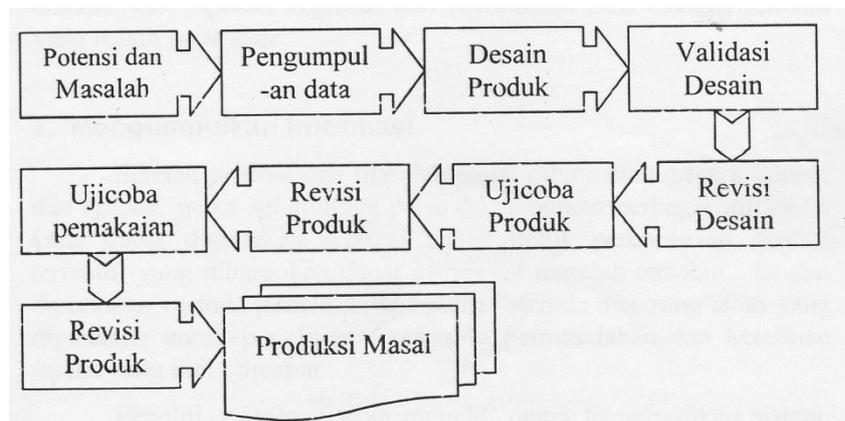
#### 10. Mengembangkan evaluasi sumatif.

Di antara kesepuluh tahapan desain pembelajaran di atas, tahapan ke-10 (sepuluh) tidak dijalankan. Evaluasi sumatif ini berada diluar sistem pembelajaran model Dick & Carey, (2001) sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

Dari 10 tahapan diatas penulis melakukan penelitian ini hanya sampai dengan tahapan ke 7. Karena hanya dengan sampai dengan tahap ke 7 penulis sudah dapat menjawab yang menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2008:408) penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak sekali produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research dan development*.

Berikut adalah tabel 3.1 langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dijabarkan oleh sugiyono (2008:409) :



### 1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian dapat berangkat dari dari adanya potensi atau masalah. Potensi yaitu segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Namun masalah juga dapat dijadikan sebuah potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.

Dalam penelitian ini masalah yang timbul sehingga lahirnya penelitian ini telah dijabarkan pada bab I.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah pada bab I.

Dalam penelitian ini penulis mencoba menggali informasi media apa yang dapat menarik minat belajar siswa kelas X-C agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam membaca dan menulis huruf hiragana.

### 3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat desain media pembelajaran dengan *software Macromedia Flash 8.0*. hasil

akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan demikian, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan rasional, belum fakta lapangan.

Validitas produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang pendidikan. Pakar tersebut diminta untuk menilai desain tersebut untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk tersebut.

Dalam tahap ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing skripsi sebagai pakar yang dapat menilai produk yang telah dihasilkan, sehingga terdapat beberapa kelemahan dalam produk pertama yaitu:

- Terlalu sepi dalam penyajian tampilan
- Tidak terdapat suara
- Kurang menarik perhatian siswa

Selain kelemahan produk ini juga memiliki kelebihan, yaitu dapat menulis huruf dengan *cursor/mouse* dan dapat diaplikasikan pada *handphone* tertentu.

## 5. Perbaiki Desain

Setelah produk divalidasi melalui pakar pendidikan dalam hal ini dosen pembimbing skripsi, maka telah diketahui kelemahan dan kelebihanannya. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang ingin menghasilkan produk tersebut.

## 6. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk metode mengajar baru dapat langsung diujicoba setelah di validasi dan revisi. Uji coba di sini merupakan uji coba awal dilakukan simulasi penggunaan media ajar tersebut, setelah disimulasikan maka dapat diujicobakan pada kelompok terbatas, untuk mendapatkan informasi apakah media mengajar baru tersebut dapat lebih efektif dan efisien dibandingkan media mengajar yang sebelumnya. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas media mengajar lama dengan yang baru.

Karena dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan metode *one group before-after* maka tidak diperlukan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen saja. Desain eksperimen ini digunakan karena penulis melakukan pengamatan perbedaan dari setiap sampel sebelum dan sesudah dilakukannya eksperimen. Oleh sebab itu penulis merumuskannya sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Ket:

1. Pre Test ( $O_1$ ) : pengukuran sebelum dilakukan treatment
2. Treatment (X) : perlakuan dengan menggunakan Macromedia Flash
3. Post Test ( $O_2$ ) : perlakuan setelah diberikan treatment

#### 7. Revisi Produk

Dalam hal ini produk yang direvisi adalah produk yang telah didiskusikan oleh pakar yaitu dosen pembimbing skripsi. Dalam hal ini peneliti berupaya sebaik mungkin untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada produk sebelumnya (produk sebelum divalidasi).

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian teradap produk dilakukan, maka selanjutnya produk media baru yang telah diperbaiki tersebut diterapkan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut tetap harus dinilai kelebihan dan kelemahan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sebatas sampai dengan langkah ke delapan, karenapada langkah ke delapan peneliti sudah mendapatkan jawaban untuk penelitian ini, namun pada dasarnya

penelitian ini masih memiliki 2 langkah lagi, yakni revisi produk dan pembuatan produk masal.

### **C. Populasi dan Sampel**

Menurut Suharsimi Arikunto, (2002:10) Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Berdasarkan ketentuan pengambilan sampel menurut suharsimi Arikunto, jika subyek penelitian kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua. Tetapi apabila subyek penelitian lebih besar jumlahnya atau lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih, (Suharsimi Arikunto, 1993:107). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 1 kelas dimana 1 kelas tersebut berjumlah 20 orang siswa, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan semua siswa kelas X-C SMA Adi Luhur Jakarta Timur sebagai subjek dalam penelitian tersebut.

### **D. Materi Pengajaran**

Materi pengajaran pada penelitian ini seperti diuraikan pada penjelasan mengenai huruf hiragana pada bab sebelumnya. Peneliti hanya meneliti dari mulai huruf あ sampai dengan huruf ん saja

### **E. Sistematika Pengajaran**

Sistematika pengajaran pada metode ini adalah dengan cara membuat media semenarik mungkin sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dan antusiasme terhadap pelajaran huruf hiragana. Berikut ini adalah

gambaran media yang akan coba untuk ditampilkan oleh peneliti selama melakukan penelitian ini:

1. Media menulis huruf

Gambar di bawah adalah proses dimana peneliti ingin mengajarkan kepada pembelajar bagaimana cara menulis huruf a ( あ), sebelum siswa menggunakan media macromedia flash 8.0 ini, penulis mengajarkan bagaimana cara menulis huruf a ( あ) di papan tulis kemudian guru mulai menampilkan media pada masing-masing komputer yang digunakan siswa.



Gambar. b  
Tampilan menu utama



Gambar. c  
Tampilan sebelum menulis pada kursor



Gambar. d



Gambar. e

Tampilan setelah menulis  
pada kursor

Tampilan setelah dilakukan  
pemeriksaan

Keterangan:

- Gambar b : pada gambar.a merupakan menu utama dari media ini, terdapat 2 awan sebagai pilihan ingin belajar membaca atau menulis, awan sisi sebelah kiri jika siswa ingin belajar dalam membaca, begitu juga pada awan sebelah kanan sebagai pilihan jika siswa ingin belajar menulis. Ketika siswa ingin belajar menulis maka di klik awan sebelah kanan.
- Gambar c : pada gambar.c merupakan tampilan ketika siswa ingin belajar menulis, misanya siswa ingin belajar menulis huruf b, maka pada kotak kecil yang berada di atas kotak besar akan bertuliska huruf a,
- Gambar d : pada gambar.d terdapat kotak besar sebagai space di bawah kotak kecil bertuliskan huruf a, space tersebut berfungsi sebagai media untuk menulis huruf yang tertera pada kotak kecil di atasnya yang bertuliskan huruf a, siswa dapat langsung menulis pada kotak besar hitam dengan cara menggerakkan mouse komputer yang telah terhubung dengan komputer sesuai dengan huruf yang tertera pada kotak kecil di atasnya.

- Gambar e : pada gambar.e setelah siswa menulis di kotak besar yang berwarna hitam siswa dapat langsung meng-klik tulisan “tampilkan hiragana” tulisan tersebut berfungsi sebagai koreksi dari huruf hiragana yang telah ditulis siswa pada kotak besar hitam. Ketika tulisan tersebut diklik maka akan muncul huruf hiragana yang sebenarnya dari huruf yang dimaksud.

## 2. Media membaca huruf

Gambar di bawah ini adalah media untuk mengajarkan peserta didik untuk membaca huruf hiragana peneliti berusaha sebisa mungkin untuk memberikan tehnik semenarik mungkin.



Gambar. f  
Tampilan sebelum  
siswa menjawab

Gambar. g  
Tampilan setelah  
siswa menjawab



Gambar.h  
Tampilan ketika di koreksi  
jawaban siswa

Keterangan :

- Gambar f : pada gambar.f (menu utama) merupakan tampilan awal sama seperti pada cara menulis, dalam tampilan ini siswa diminta untuk mengklik awan yang bertuliskan membaca.
- Gambar.g : pada gambar.g, guru meminta siswa untuk menyebutkan cara membaca huruf hiragana yang terdapat pada kotak besar di gambar.
- Gambar.h : pada gambar h, guru meminta siswa untuk mengecek jawaban huruf yang mereka katakan dengan cara mengarahkan kursor ke huruf hiragana dan mengkliknya, setelah siswa mengklik huruf hiragana akan muncul jawaban yang benar dalam huruf latin di kotak kecil diatas kotak besar yang bertuliskan huruf hiragana.Kemudian siswa diminta untuk

mengklik tulisan bunyikan hiragana, kemudian setelah suara cara membacanya terdengar siswa diminta untuk mengikutinya secara bersama-sama.

## **F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Demi kelancaran dalam melaksanakan penelitian ini, ada beberapa tahap yang harus dilalui penulis :

### **1. Tahap persiapan**

Pada tahap ini adalah kegiatan-kegiatan yang harus dipersiapkan untuk mendukung berjalannya penelitian ini, antara lain: pembuatan proposal, mengurus perizinan, serta penyusunan instrumen penelitian.

Setelah proposal pengajuan judul disetujui oleh para dosen penguji pada seminar proposal dan dosen pembimbing skripsi, penulis segera mengajukan surat permohonan izin penelitian dari Jurusan Bahasa Jepang dan Fakultas Bahasa dan Seni kepada Rektor Universitas Negeri Jakarta (UNJ) melalui BAAK.

Selanjutnya penulis meminta persetujuan kepada Kepala Sekolah SMA ADI LUHUR untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah disetujui pihak sekolah penulis segera membuat instrumen penelitian.

### **2. Tahap Pengumpulan Data**

Pada tahap ini pengambilan data dilakukan dalam 5 tatap muka/pertemuan.

a. Pertemuan ke-1, tanggal 26 April 2012

Pada pertemuan ini siswa hanya diberikan soal *pre-test* sebanyak 40 butir soal, untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya penelitian menggunakan media *Macromedia Flash 8.0*.

b. Pertemuan ke-2, tanggal 3 Mei 2012

Pada pertemuan ini, siswa mulai diajarkan dengan media *Macromedia Flash 8.0* untuk pertama kalinya. Dalam media ini tidak ditampilkan langkah-langkah cara menulis huruf hiragana. Sehingga sebelum menggunakan media ini penulis memberitahukan cara menulis huruf tersebut sesuai dengan kaedah penulisannya, setelah itu baru menggunakan media ini. Setelah pembelajaran berakhir siswa diminta mengerjakan soal latihan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan siswa pada hari tersebut atau tidak.

c. Pertemuan ke-3, tanggal 10 Mei 2012

Pada pertemuan ini masih sama seperti pada pertemuan kedua. Hanya materinya saja yang ditambahkan. Pada pertemuan pertama materi yang diberikan adalah huruf *Hiragana* *て* sampai dengan

huruf 𐄂. Yang membedakan dengan pertemuan kedua adalah sebelum penulis memberikan materi, penulis mengulang kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya hanya sebagai penyegaran.

d. Pertemuan ke-4, tanggal 24 Mei 2012

Pada pertemuan ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya, hanya materi yang diberikan adalah huruf *Hiragana* 𐄃 sampai dengan huruf 𐄄.

e. Pertemuan ke-5, tanggal 31 Mei 2012

Pada pertemuan ini penulis hanya memberikan *post-test* dan angket yang dikerjakan pada saat itu juga untuk mengetahui apakah ada perkembangan kemampuan siswa baik dalam menulis ataupun membaca dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8.0*.

## G. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data guna menyelesaikan penelitian ini, maka jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tes

Tes diberikan untuk mengukur kemampuan koneksi matematis siswa. Menurut Suherman dan Sukjaya (1990:87), selain meninjau hasil belajar setelah kegiatan dilakukan, pada tes perolehan belajar ditinjau pula kondisi (keadaan) sebelum kegiatan dilakukan. Oleh

karena itu, pada penelitian ini tes yang digunakan terbagi ke dalam dua macam tes, yaitu:

- a. pretes yaitu tes yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan;
- b. postes yaitu tes yang dilakukan setelah perlakuan diberikan.

Tes tersebut berupa 10 soal pilihan ganda, 10 soal pilihan ganda kemudian menuliskan jawabannya dengan huruf hiragana ke dalam kotak, 10 soal menjodohkan, 5 soal menulis kosakata dari huruf romaji ke dalam huruf hiragana, 5 soal menulis huruf hiragana dari huruf romaji. Sehingga jika ditotalkan soal tes berjumlah 40 butir soal.

## 2. Non-Tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. dalam penelitian ini bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup artinya responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan. Angket tersebut mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu: a, b, c, dan d, mempunyai bobot nilai yang telah ditentukan sesuai dengan sifat pernyataan dari angket tersebut.

## H. Uji Coba Instrumen

### 1. Instrument tes

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan kepada siswa di luar sampel yang memiliki karakteristik hampir serupa dengan sampel yang akan diteliti. Uji coba

instrumen ini dilakukan untuk mengetahui kualitas ataupun kelayakan instrumen untuk digunakan.

## 2. Instrumen Angket

Instrumen Angket tidak diujicobakan, tetapi diuji valid atau tidak dengan *expert judgement* atau penilaian ahli.

### I. Teknik Analisis Data

Data yang peneliti olah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes awal (*pre-test*) dan data dari nilai tes akhir (*post-test*), serta angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Menurut Nusa Putra, bahwa jika dalam penelitian kuantitatif pada umumnya lebih menekankan pada cara pikir positivistik yang bertitik tolak pada fakta sosial yang ditarik dari realitas objektif, disamping asumsi teoritis lainnya, maka penelitian kualitatif bertolak dari paradigma fenomenologis yang objektifitasnya dibangun atas rumusan tentang situasi tertentu sebagaimana yang dihayati oleh individu atau kelompok sosial tertentu, dan relevan dengan tujuan dari penelitian itu (refleksi). Berbeda dengan penelitian kuantitatif, tujuan dari penelitian kualitatif tidak selalu mencari sebab-akibat sesuatu, tetapi lebih berupaya untuk memahami situasi tertentu.

Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan data sebagai berikut :

## 1. Tes

Untuk memperoleh data yang telah didapatkan dari hasil tes dilakukan tahap-tahap sebagai berikut:

### a. Mencari mean (rata-rata) *pre-test* ( $O_1$ )

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

Keterangan:

$M_x$  : Nilai rata-rata (mean) *pre-test*

$\sum x$  : Jumlah total nilai *pre-test*

$N_1$  : Jumlah peserta test

### b. Mencari mean (rata-rata) *post-test*( $O_2$ )

$$M_x = \frac{\sum y}{N_1}$$

Keterangan:

$M_x$  : Nilai rata-rata (mean) *post-test*

$\sum y$  : Jumlah total nilai *post-test*

$N_1$  : Jumlah peserta test

## 2. Angket

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisa dengan menggunakan rumus perhitungan presentase kriteria Hendrodalam Permana (2001:33) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase Jawaban

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : Jumlah responden

100% : Bilangan tetap

Kemudian, oleh Permana dilakukan pengkriteriaan (2001:34) sebagai berikut:

0% : Tak seorangpun

$0\% < P \leq 25\%$  : Sebagian kecil

$25\% < P \leq 50\%$  : Hampir setengahnya

$P = 50\%$  : Setengahnya

$50\% < P \leq 75\%$  : Sebagian besar

$75\% < P \leq 100\%$  : Hampir seluruhnya

$P = 100\%$  : Seluruhnya

