

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan mengenai isi dari metodologi yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini. Adapun metode penelitian yang digunakan untuk proses pembuatan CD pembelajaran interaktif yang berjudul "*Let's Learn Hangeul*" ini dilakukan berdasarkan SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana SDLC didefinisikan oleh Dewan Perwakilan Rakyat AS sebagai proses pengembangan software yang digunakan oleh analis sistem, untuk mengembangkan sebuah sistem informasi.

Adapun tahapan-tahapan yang digunakan dalam SDLC diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi, *Testing* atau pengujian, dan *maintenance* atau perawatan.

3.1 Metodologi Penelitian

Bidang kajian multimedia dapat dikatakan sebagai ilmu yang baru jika dibandingkan dengan ilmu-ilmu seni lainnya. Oleh karena itu metode yang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini juga menggunakan gabungan metode-metode yang sudah ada pada ilmu lain.

Dilansir dalam sebuah web (id.scribd.com/doc/83062952/Metodologi-adalah-ilmu) menyatakan metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan,

kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teori mengenai suatu cara atau metode.

Sedangkan menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto dalam Buku *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (2010: 13) dijelaskan bahwa kegiatan penelitian merupakan rangkaian cara penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, ideologis dan pandangan-pandangan filosofis serta pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan dan merupakan suatu usaha sistematis yang terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Metodologi yang dibahas pada pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah menggunakan metode kuantitatif karena adanya keperluan untuk menguji realitas fakta secara obyektif sehingga menekankan pengujian teori dengan suatu analisis yang dapat dilakukan dengan tahap pengumpulan data.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Teknik pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini dilakukan dengan 3 cara yaitu:

1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data primer, digunakan metode wawancara. Wawancara adalah percakapan

dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai orang yang mengajukan pertanyaan dan narasumber sebagai orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru les bahasa Korea.

Berikut dalam tabel 3.1 merupakan hasil wawancara yang dilakukan.

Tabel 3.1 Pertanyaan wawancara dengan ibu Delia Prasetyo.

No.	Pertanyaan
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar sebagai guru les bahasa Korea?
2.	Berapa usia rata-rata siswa ibu?
3.	Bagaimana cara ibu menyampaikan materi kepada siswa?
4.	Materi apa yang perlu dibahas dalam tahap awal pengenalan huruf <i>hangeul</i> ?

Dari acuan wawancara diatas didapat kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil data wawancara dengan ibu Delia Prasetyo.

Nama Informan	Tempat dan Waktu	Data yang Diperoleh
Ibu Delia Prasetyo (Guru les bahasa Korea)	Data diambil pada 20 November 2013 pukul 16.00 WIB di Bangi Kopitiam Jl. Walikota Mustajab	<ul style="list-style-type: none"> - Usia rata-rata siswa 18-21 tahun. - Materi pengajaran biasanya melalui buku dan menggunakan alat bantu seperti papan tulis.

	Surabaya	- Materi yang sebaiknya dibahas mencakup materi dasar huruf hangeul kemudian disertai bagaimana cara melafalkannya.
--	----------	---

2. Studi Literatur

Studi literatur yakni pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, serta informasi lainnya sebagai bahan tinjauan literatur yang berkaitan dengan pembuatan pembelajaran interaktif ini. Adapun beberapa rujukan refrensi yang digunakan penulis dalam yaitu:

Tabel 3.3 Data Literatur.

No.	Sumber Literatur	Waktu	Keterangan Data
1.	Cara Cepat dan Mudah Menguasai Percakapan dan Tata bahasa Korea	Data diambil pada 10 Novmber 2013	Pembahasan macam huruf hangeul yang mencakup 10 vokal tunggal, 22 vokal gabungan, 14 konsonan tunggal dan 5 konsonan gabungan.
2.	Psikologi Remaja oleh Sarlito W. Sarwono	Data diambil pada tanggal 20 Desember 2013	Hall membagi perkembangan manusia dalam 4 tahap: <ul style="list-style-type: none"> - Masa kanak-kanak (0-4 tahun) - Masa anak-anak (4-8 tahun)

			<ul style="list-style-type: none"> - Masa muda (8-12 tahun) - Masa remaja (12-25 tahun)
3.	www.belajarpsikologi.com	Data diakses 22 November 2013	<p>Batasan usia remaja menurut Kartono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Remaja Awal (12-15 tahun) Pada usia ini perkembangan intelektual remaja sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar. -Remaja Pertengahan (15-18 tahun) Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. -Remaja akhir (18-21 tahun) Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya
4.	www.academia.edu	Diakses pada 10 November 2013	Dengan adanya pemberlakuan TOPIK (<i>Test of Proficiency in</i>

			<p>Korean) sejak tahun 1997 yang hanya diikuti oleh 2.000 orang namun pada tahun 2009 melonjak menjadi 180.00 orang, ini sudah membuktikan bahwa banyak orang yang ingin belajar bahasa Korea.</p>
--	--	--	--

3. Kuesioner

Menurut Suharsini Arikunto dalam web (www.binham.wordpress.com) menjelaskan kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dipandang dari cara menjawab dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Kuesioner terbuka, yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- b. Kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawaban sehingga responden tinggal memilih.

Dalam hal ini penulis menggunakan kuesioner tertutup agar lebih mudah menyimpulkan hasilnya. Berikut pada tabel 3.4 merupakan pertanyaan yang diajukan kepada remaja berusia antara 12 sampai 21 tahun yang mengetahui tentang K-pop.

Tabel 3.4 Daftar pertanyaan kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Jenis Kelamin Usia
2.	Apakah anda mengetahui tentang K-POP? a. Ya b. Tidak
3.	Tahukah anda K-POP (<i>Korean Pop</i>) merupakan musik pop dari Korea? a. Ya b. Tidak
4.	Apakah anda mengetahui bahasa yang digunakan dalam lirik lagu Korea tersebut? a. Ya b. Tidak
5.	Jika ada media pembelajaran yang mengajarkan mengenai bahasa Korea, apakah anda tertarik untuk mempelajarinya? a. Ya b. Tidak
6.	Kalaupun ada sistem pembelajaran itu, apakah anda mau mengikuti step by step media pembelajaran tersebut? a. Ya b. Tidak

4. Studi Komparator

Dalam pembuatan suatu pembelajaran interaktif dibutuhkan studi eksisting yang berfungsi untuk mengamati sebuah karya yang sebelumnya telah dibuat.

Obyek atau karya yang menjadi sampel studi eksisting akan dikaji untuk

mempelajari kelebihan dan kekurangan dari sampel sebelumnya. Kajian ini dilakukan terhadap karya yang serupa seperti di bawah ini:

- a. Easy Korean: Modul Pembelajaran Bahasa Korea dengan Aplikasi Interaktif New Media oleh Michael dan Riski



Gambar 3.1 Tampilan *interface 쉬운 한글어* (*Easy Korean*).

(Sumber: <http://ekkikatak.blogspot.com.>)

Pembelajaran interaktif Easy Korean pada gambar 3.1 merupakan pembelajaran bahasa Korea yang diunggah di internet, dimana pengunjungnya dapat mengunduh untuk nantinya dipelajari lebih lanjut. Seperti judul yang disampaikan *쉬운 한글어* (*Easy Korean*) materi yang ditampilkan di dalamnya sangat mudah untuk dipelajari. Kelebihan dari pembelajaran interaktif ini adalah desain yang sederhana sehingga mudah dimengerti. Selain itu metode pembelajaran yang diberikan tidak rumit dan

mengarah pada intinya. Studi komparator yang akan diterapkan dari pembelajaran interaktif ini adalah desain *interface* yang *simple* namun tetap menarik serta pilihan menu yang mudah dipahami. Selain itu pilihan materi pembelajaran yang tepat, namun nantinya materi pada interaktif yang saya buat akan lebih lengkap karena menampilkan huruf vokal dan konsonan lebih rinci.

3.1.2 Teknik Analisa Data

Tujuan dari analisa data adalah untuk menentukan masalah sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa data, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

Dalam penelitian ini tahapan analisis data yang digunakan adalah penyeleksian data dimana data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya di periksa kelengkapan data serta kejelasannya. Lalu mengklasifikasikan data dengan memilah data yang ada sesuai dengan jenisnya.

Setelah diklasifikasikan lalu kumpulan data tersebut dijabarkan dalam satu teks secara lengkap dan berurutan. Lalu ditarik kesimpulan atau kata kunci dari seluruh penjelasan tersebut. Kesimpulan data inilah yang menciptakan sebuah ide atau konsep. Berikut ini adalah data-data yang telah terkumpul:

Tabel 3.5 Tabel Analisa Data

No	Materi	Sumber	Hasil Data
1	Pembahasan materi yang akan	Wawancara: Guru les bahasa Korea	- Pembahasan materi awal seperti huruf konsonan terinci. - Ditampilkan bagaimana cara

	dipelajari.		menggabungkan <i>hangeul</i> - Disertakan audio yang mendukung bagaimana cara melafalkannya.
		Buku: Cepat dan Mudah Menguasai Percakapan dan Tata Bahasa Korea	- Dasar huruf <i>hangeul</i> . - Cara menulis dan melafalkan huruf <i>hangeul</i> . - Dasar penggabungan huruf agar menjadi suatu kata.
2	Peminat belajar bahasa Korea.	Kuesioner: Remaja usia 12- 21 tahun penyuka Korea.	Hampir semua dari remaja ini mengetahui K-Pop dan Korean drama. Mereka juga berminat untuk mempelajari <i>step by step</i> jika ada media pembelajarannya. Memberikan penjelasan tempat-tempat apa saja yang menarik untuk dikunjungi di Korea.
		Internet: www.academia.edu	Dengan adanya pemberlakuan TOPIK (Test of Proficiency in Korean) sejak tahun 1997 yang hanya diikuti oleh 2.000 orang namun pada tahun 2009 melonjak menjadi 180.00 orang, ini sudah membuktikan bahwa banyak orang yang ingin belajar bahasa Korea.
3	Perkembangan bahasa Korea.	Internet: www.internetworldstats.com/stats7.htm	Bahasa Korea berada di dalam daftar <i>top ten internet world user by language</i> . Dalam daftar ini, Korea berada di bawah Rusia, di mana

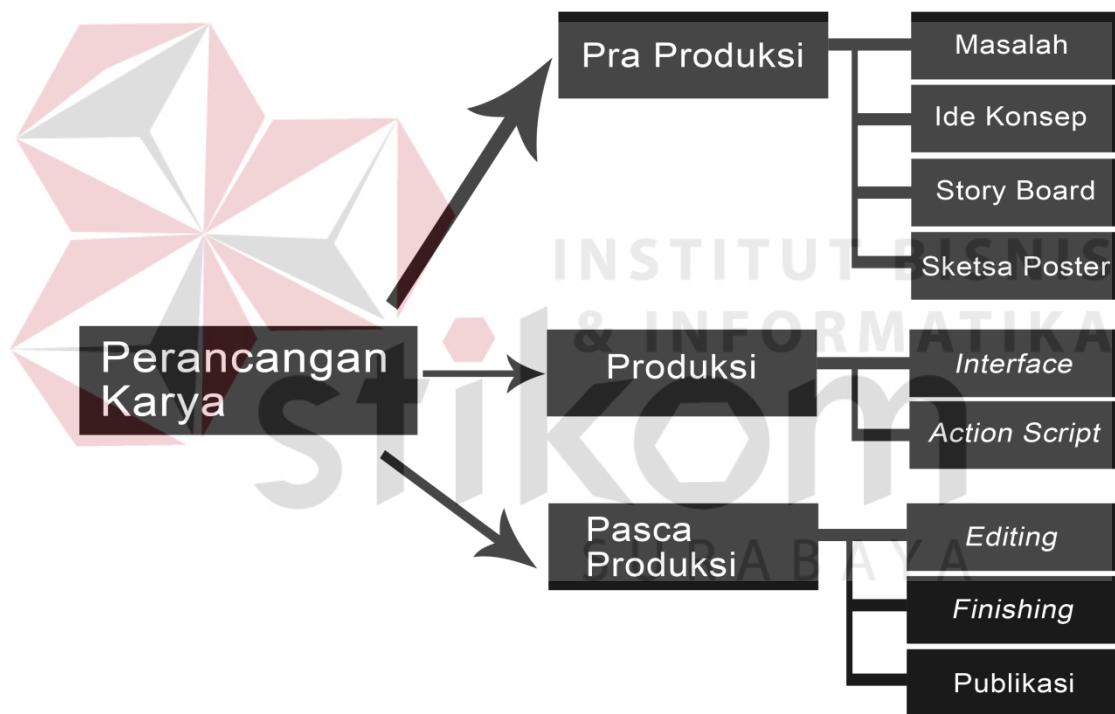
			bahasa Inggris menempati posisi nomor satu.
4	Batasan usia remaja	Internet: www.belajarpsikologi.com	Batasan usia remaja menurut Kartono: <ul style="list-style-type: none"> - Remaja Awal (12-15 tahun) Pada usia ini perkembangan intelektual remaja sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar. - Remaja Pertengahan (15-18 tahun) Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. - Remaja akhir (18-21 tahun) Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya.
5	Desain dan pembahasan yang digunakan.	Komparator: Pembelajaran interaktif bahasa Korea yang berjudul 쉬운 <i>한국어 (Easy Korean).</i>	Tampilan desain yang <i>simple</i> tapi menarik, serta penyajian materi yang <i>to the point</i> dan navigasi yang tidak rumit

Dari data-data yang telah didapat baik berupa wawancara, kuesioner, literatur, dan studi komparator maka dapat ditarik se suatu kesimpulan untuk menjadi sebuah kata kunci yaitu membuat CD pembelajaran interaktif bagi remaja

dengan desain *simple* dan navigasi yang mudah. Serta pembahasan materi yang mencakup vokal, konsonan, serta tambahan audio untuk bunyi pelafalannya.

3.2 Perancangan Karya

Perancangan karya merupakan tahapan yang penting dalam pembuatan sebuah CD pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa proses dengan bagan seperti gambar 3.2 bagan perancangan karya berikut:



Gambar 3.2 Bagan Perancangan Karya.
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

3.2.1 Pra Produksi

Dalam tahap ini akan dijelaskan satu persatu perancangan dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Ide Konsep

Pada aplikasi pembelajaran ini tidak akan membahas keseluruhan sampai mengenai cara membuat kalimat dalam bahasa Korea. Konsep materi yang akan disampaikan dalam aplikasi pembelajaran ini hanya mencakup pengenalan awal huruf *hangeul* seperti huruf vocal dan konsonan serta bagaimana cara membaca huruf-huruf tersebut apabila telah digabungkan menjadi suatu kata. Kemudian untuk desain *interface* yang akan saya buat menjadi nuansa Korea. Didalamnya terdapat icon-icon seperti tempat yang terkenal di Korea tentu saja dengan ilustrasi yang remaja. Disini saya akan membuat seperti buku catatan yang didalamnya berisi menu-menu dari aplikasi pembelajaran tersebut.

2. Karakter

Karakter yang dibuat disini hanya 3 yakni satu perempuan dan satu laki-laki dengan menggunakan *hanbok* yang merupakan pakaian adat Korea.



Gambar 3.3 Karakter laki-laki dan perempuan menggunakan baju hanok.
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

Karakter diatas akan digunakan untuk desain poster dalam aplikasi pembelajaran ini.

3. Desain *Interface*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya disini akan dibuat desain yang menggambarkan suasana kota Seoul, Korea Selatan yang digambarkan melalui ilustrasi icon-icon tempat yang terkenal di Korea.



Gambar 3.4 *interface* awal
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

3.3 Publikasi

1. Cover CD

Konsep yang dibuat untuk cover CD interaktif ini tidak jauh berbeda dengan desain *interface* awal yang telah dibuat hanya saja pada desain cover diubah penempatannya.



Gambar 3.5 Desain cover CD.
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

2. Sampul CD

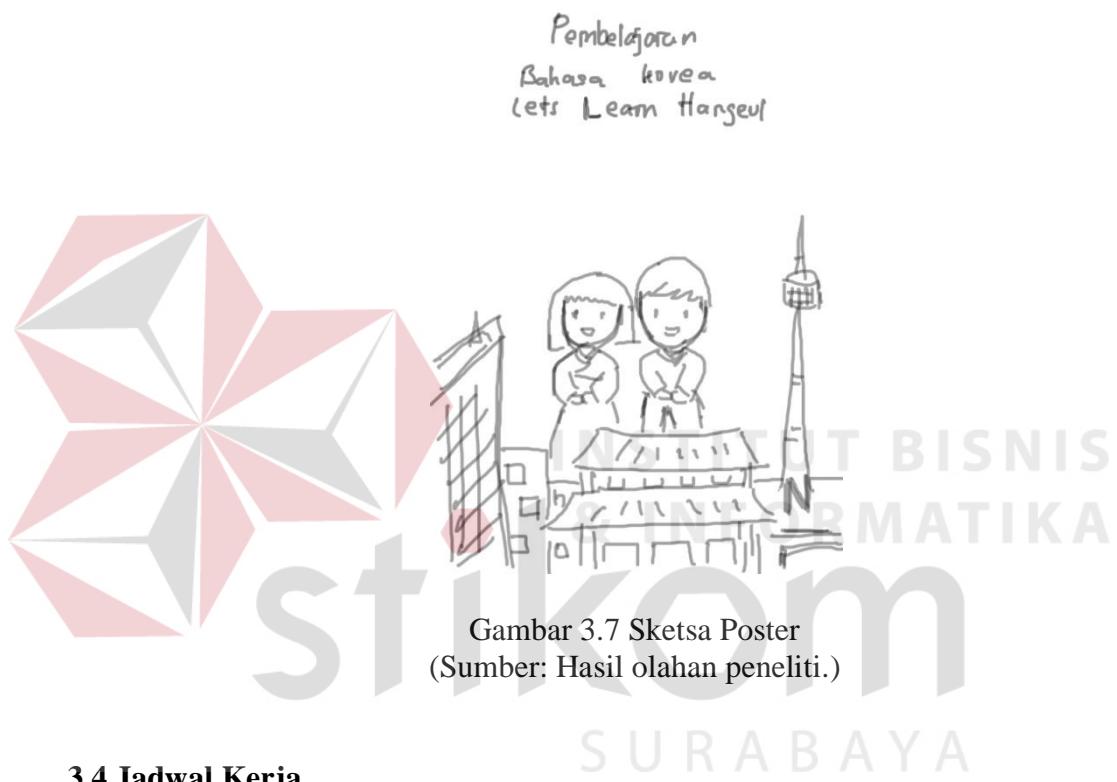
Konsep yang dibuat untuk sampul CD ini sama seperti desain pada cover CD yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.6 Desain sampul CD.
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

3. Sketsa Poster

Ide dari sketsa poster adalah interaktif ini mengambil tema nuansa kota Korea yang ditambahkan dengan adanya karakter perempuan dan laki-laki yang mengenakan pakaian adat Korea yaitu *hanok*.



3.4 Jadwal Kerja

Tabel 3.6 Jadwal Kerja

No	Kegiatan	September			Oktober			November			Desember		
1.	Penyusunan bab I												
2.	Penyusunan bab II												
3.	Penyusunan bab III												
4.	Penyusunan bab IV												
5.	Penyusunan bab V												
6.	Pembuatan desain karakter												

7.	Pembuatan desain layout																		
8.	Pembuatan CD pembelajaran dengan Flash																		
9.	Proses editing poster																		
10.	Evaluasi bab I - V																		

3.5 Anggaran Produksi

Tabel 3.7 Anggaran produksi interaktif

No	Uraian	QTY	Harga Satuan	Total
1.	Laptop Sony VAIO	1 unit	Rp. 9.000.000	Rp. 9.000.000
2.	Listrik	90 hari		Rp. 100.000
3.	Makanan	90 hari	Rp. 15.000	Rp 1.350.000
4.	Air mineral	2 dos	Rp. 24.000	Rp. 48.000
Grand Total			Rp. 10.448.000	