

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Metode ADDIE ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Metode ADDIE adalah suatu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Mulyatiningsih (2013) model ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan model atau metode pembelajaran tersebut:

a. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan metode pembelajaran baru. Biasanya diawali oleh adanya masalah dalam metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

Pada tahap ini penulis melakukan pendefinisian permasalahan, menentukan tujuan dan sasaran penelitian. Setelah itu, penulis menganalisis kelayakan dan pengembangan dari media pembelajaran baru yang akan dilakukan, seperti menentukan jenis aplikasi yang akan digunakan, menganalisis kendala yang ditemukan dan merancang penilaian untuk menguji kompetensi pembelajar

b. *Design*

Tahap desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik. Kegiatan ini merupakan kegiatan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Tahap ini penulis melakukan proses sistematis dimulai dengan menentukan tujuan tes, merancang kegiatan tes, menentukan media yang digunakan, merancang perangkat tes, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media ini masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dalam proses selanjutnya.

c. *Development*

Dalam tahap pengembangan dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan desain. Pada fase ini dibuat *storyboard*, penulisan konten dan perancangan grafis yang diperlukan.

Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan media yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. penulis membuat media ini dengan menggunakan *Adobe Flash* sebagai media dalam pembuatan aplikasi dan *Corel Draw* sebagai media dalam pembuatan desain-desain yang dibutuhkan. Penulis membuat media ini semenarik mungkin dan mudah untuk digunakan.

d. *Implementation*

Fase ini dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instruktornya/ fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metode penyampaian dan prosedur pengujian. Aktivitas lain yang harus dilakukan pada fase ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan siswa.

Pada tahap ini penulis menguji coba secara langsung media yang telah dibuat kepada pembelajar dan juga instruktornya, instruktur dalam hal ini adalah guru. Penulis juga membagikan kuesioner sebagai data dalam melakukan evaluasi. Hasil dari pengujian ini nantinya akan menjadi landasan dalam melaksanakan tahapan evaluasi.

e. *Evaluation*

Setiap tahap proses ADDIE melibatkan evaluasi formatif. Ini adalah multidimensional dan merupakan komponen penting dari proses ADDIE. Ini mengasumsikan bentuk evaluasi formatif dalam tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan selama tahap implementasi dengan bantuan instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, evaluasi sumatif dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Perancang seluruh tahap evaluasi harus memastikan apakah masalah yang relevan dengan program pelatihan diselesaikan dan apakah tujuan yang diinginkan terpenuhi.

Pada tahap ini penulis menganalisis data yang diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya baik dari kuisioner yang dibagikan maupun selama melakukan proses penelitian. Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir apakah layak untuk digunakan, layak dari segi isi atau materi dan juga desain.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Usman (2006) populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas.

Pada penelitian kali ini penulis menetapkan siswa siswi kelas XII IPS SMAN 2 Purwakarta sebagai polulasi

3.2.2 Sampel

Menurut Notoatmodjo (2003) sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (*Sampling Purposive*), karena sampel disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu berdasarkan permasalahan penelitian. Maka dari itu penulis menentukan sampel dan jumlah dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XII IPS 1 SMAN 2 Purwakarta sebanyak 20 orang.

3.2.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Pembuatan media pembelajaran “Yoku Aisatsu” membutuhkan waktu sekitar lima bulan dalam penyelesaiannya. Setelah pembuatannya selesai, maka dibagikan

pada subjek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan di Universitas Komputer Indonesia dan SMAN 2 Purwakarta.

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, penulis mengumpulkan data yang dipergunakan untuk pembuatan media pembelajaran *aisatsu*. lalu, mencari tahu apa saja kesulitan dan masalah yang ada dalam pembuatan media yang akan dijadikan objek penelitian ini.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penulis menjeleaskan apa saja proses yang akan dilaksanakan seperti mengumpulkan data mengenai *aisatsu* yang akan dijadikan bahan materi dalam penelitian media tes, mencari cara penggunaan *aisatsu* yang baik dan benar yang terdapat dalam materi media tes, membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

3.3.3 Tahap Pengujian

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, penulis melakukan pengujian untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan “Yoku Aisatsu” sebagai media pembelajaran *aisatsu*.

3.3.4 Tahap Penulisan Laporan

Pada tahap penulisan laporan, penulis membuat kesimpulan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

3.4.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi dan hasil dari penelitian sejenis yang pernah dilakukan yang berguna sebagai landasan teori mengenai masalah yang diteliti. Penulis mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan sesuai dengan tema atau topik bahasan penulis.

3.4.2 Kuesioner

Iskandar (2008) menjelaskan bahwa Kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kepada responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Dengan angket atau kuesioner penulis dapat melihat dengan jelas gambaran keberhasilan dan kekurangan produk yang dibuat. Kuesioner ini ditujukan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai aplikasi yang telah dibuat. Pertanyaan kuesioner ini berdasarkan kategori tampilan, isi materi dan manfaat media yang dibuat penulis. Hasil dari kuesioner ini akan diolah lalu menghasilkan kesimpulan dari penelitian. Hal ini akan memberi tahu apakah media pembelajaran “Yoku Aisatsu” berguna untuk pembelajar. Penulis membagikan kuesioner terbuka dan tertutup.

Tabel 3.1
kuesioner tertutup

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
	Tampilan Media				
1	Tampilan media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> sangat menarik				
2	Pemilihan warna pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah menarik				
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik				
4	Tulisan pada media <i>Yoku Aisatsu</i> terbaca dengan jelas				
5	<i>Font</i> yang digunakan sudah baik				
6	Ukuran <i>Font</i> yang digunakan sudah baik				
7	<i>Sound</i> pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah baik				
8	<i>Sound</i> pada media <i>Yoku Aisatsu</i> tidak mengganggu saat digunakan				
9	Media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> mudah dioperasikan				
	Materi				
10	Materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran <i>aisatsu</i>				
11	Penjelasan materi sudah baik				
12	Materi yang disajikan mudah dimengerti				
13	Latihan soal yang disajikan sudah baik				
14	Mempelajari materi <i>aisatsu</i> dengan menggunakan media <i>Yoku Aisatsu</i> lebih menarik				
	Manfaat				
15	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi <i>aisatsu</i>				
16	Media <i>Yoku Aisatsu</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang				
17	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelajaran <i>aisatsu</i>				

Tabel 3.2
Kuesioner terbuka

Masukan rekan-rekan terkait Media <i>Yoku Aisatsu</i>

3.5 Teknik Pengolahan Data

Setelah mendapatkan hasil kuesioner, selanjutnya penulis mengolah data dari hasil kuesioner tersebut dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif. Dalam penelitian ini pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skor jawaban tersebut diberi nilai sebagai berikut :

Tabel 3.3
 Nilai Jawaban

Jawaban	Nilai
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (TSS)	1

Setelah menentukan skor jawaban untuk skala *likert*, selanjutnya penulis menghitung jawaban responden dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus :

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

P = Persentase

F = Frekuensi dari setiap jawaban angket

N = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

(Sugiyono, 2012)

Selanjutnya persentase dari tanggapan responden dimasukkan ke dalam skala sikap seperti di berikut ini;

Tabel 3.4
Skala sikap

Interval	Keterangan
$P = 100\%$	Seluruhnya
$75\% < P < 99\%$	Sebagian besar
$50\% < P < 75\%$	Hampir sebagian besar
$P = 50\%$	Separuh
$25\% \leq P \leq 50\%$	Hampir separuhnya
$0 < P < 25\%$	Sebagian kecil
$P = 0$	Tidak seorangpun

(Sugiyono, 2012)

Selanjutnya untuk mengetahui nilai ideal, nilai tersebut dimasukan ke dalam *rating scale* di bawah ini :

$$\text{Nilai ideal} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

(Sugiyono, 2012)

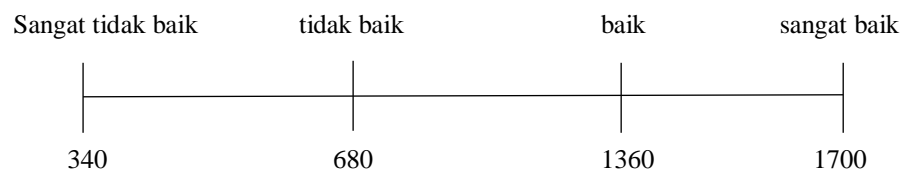
Maka nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 17 \times 20 = 1700$, setelah itu nilai tersebut dimasukan ke dalam *rating scale*, yaitu :

Tabel 3.5
Kategori Nilai Kriteria

Rumus	Hasil	Skala
$5 \times 17 \times 20$	1700	Sangat Setuju
$4 \times 17 \times 20$	1360	Setuju
$2 \times 17 \times 20$	680	Tidak Setuju
$1 \times 17 \times 20$	340	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya semua jawaban dari responden dijumlahkan lalu dimasukkan ke dalam rating scale untuk dapat menentukan area jawabannya.

Skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam rating scale berikut ini :



Gambar 3.1
Rating Scale

Setelah mengetahui hasil angket langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan menjabarkan hasil angket tersebut.