BAB III

Metode Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Jadi metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan (Suryana,2010). Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations.*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih,2013).

Berikut diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

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. Masalah dapat terjadi karena metode pembelajaran yang sekarang sudah tidak mencukupi kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karateristik peserta didik, dsb.

b. *Design*

Dalam perancangan metode pembelajaran, tahap desain memiliki kesamaan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan kegiatan sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konsep penerapan metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih berupa konsep tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Apabila pada tahap desain telah dirancang konsep dari metode pembelajaran baru tersebut, maka pada tahap pengembangan menyiapkan atau membuat perangkat pembelajaran dengan model atau metode yang baru tersebut seperti RP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembankan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama implementasi,

metode yang telah dikembangkan tersebut diterapkan pada kondisi nyata di lapangan. Materi disampaikan sesuai dengan metode baru yang dikembangkan. Setelah melakukan penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi masukan atau umpan balik pada penerapan metode berikutnya.

e. Evaluation

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi masukan atau umpan balik kepada pihak pengguna metode tersebut. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh metode baru tersebut.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014:80), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penulis menetapkan guru bahasa Jepang SMA/Sederajat di kota Bandung sebagai populasi dalam penelitian.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2014:85) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penulis menetapkan guru bahasa Jepang SMA/Sederajat di kota Bandung sebagi sampel dari sekolah yang direkomendasikan oleh MGMP Kota Bandung.

Berikut adalah daftar sekolah yang direkomendasikan oleh MGMP Kota Bandung :

1. SMAN 7 Bandung
2. SMAN 8 Bandung
3. SMAN 10 Bandung
4. SMAN 12 Bandung
5. SMAN 14 Bandung
6. SMAN 22 Bandung
7. SMAN 24 Bandung
8. SMAN 27 Bandung

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu delapan SMA di kota Bandung yang telah ditetapkan penulis sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan selama 7 bulan terhitung dari Februari 2016 hingga Agustus 2016. Dari mulai tahap persiapan hingga tahap penulisan laporan.

1.4 Tahapan Penelitian

1. Persiapan

   Pada tahap persiapan, penulis menyiapkan kebutuhan penelitian. Seperti menyiapkan buku yang akan dipakai, tema untuk media yang akan dibuat, gambar untuk keperluan media seperti *background*, karakter, ilustrasi dan audio untuk menunjang media dan juga memastikan *software* yang akan digunakan untuk membuat media berfungsi dengan baik.

2. Pembuatan Produk

a. Perancangan/Konsep

   Sebelum membuat media, penulis membuat bagan rancangan media supaya memudahkan alur prancangan media, kemudian membuat *layout* rancangan tampilan media. Seperti tampilan pada menu utama, tampilan materi pada setiap bab, tampilan pada materi kosa kata, kanji, pola kalimat, latihan, dsb. Untuk penjelasan yang lebih jauh mengenai bagan rancangan media ada pada bab IV.

b. Pembuatan

Tahap-tahap dan penjelasan pembuatan media akan dijelaskan secara rinci pada bab IV.

3. Tanggapan Responden

a. Membuat Angket

Hal yang dilakukan setelah media selesai adalah membuat angket. Angket ini kemudian disebar kepada delapan guru bahasa Jepang SMA/Sederajat di kota Bandung sebagai responden.

b. Pengolahan Data Angket

Setelah seluruh responden mengisi angket kemudian penulis mengolah angket tersebut dan menarik kesimpulan dari jawaban angket tersebut untuk diolah menjadi sebuah hasil.

Penulis menggunakan skala *Likert* untuk mengolah data angket. Menurut Sugiyono dalam Fahmi (2008) skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Memeriksa Tanggapan Responden

Untuk angket, penulis memberikan pernyataan mengenai isi kelengkapan media dan tampilan media. Untuk penilaian tersebut diberikat 4 kategori pilihan jawaban beserta nilai sebagai berikut :

Pilihan	Poin
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.1 Poin skala *Likert*

2. Menghitung Hasil Tanggapan

Untuk menghitung nilai presentase dari jawaban masing-masing responden, penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

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

P = Prosentase
F = Frekuensi dari setiap jawaban angket
N = Jumlah responden
100 = Nilai tetap

(Sugiyono dalam Fahmi, 2015)

Kemudian persentase disesuaikan dengan skala interpretasi

Interval	Keterangan
P = 0	Tidak seorang pun
0 < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P ≤ 50%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% < P < 75%	Hampir sebagian besar
75% < P < 99%	Sebagian besar
P = 100%	Seluruhnya

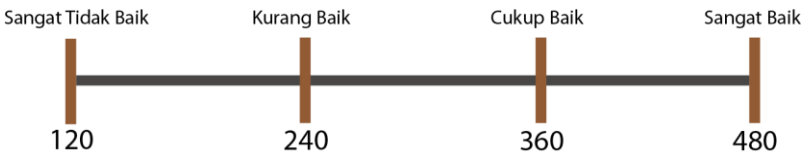
Tabel 3.2 Skala Interpretasi

(Sugiyono dalam Purnama, 2015)

Untuk mengetahui nilai ideal, penulis menggunakan rumus seperti di bawah ini :

Nilai Ideal = Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden

Setelah mendapatkan nilai ideal, nilai tersebut dimasukan kedalam *rating scale* dibawah ini :



Gambar 3.1 *Rating Scale*

(Sugiyono, 2014:95)

3. Menarik Kesimpulan

Setelah semua hasil angket didapat, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuisioner sudah diketahui, penulis kemudian menjabarkan hasil angket tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dari sepuluh responden terhadap media pembelajaran "*Tensai 2*" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan sumber data dari *website*, jurnal, buku dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian.

1.5.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2014:142)

Pertanyaan kuesioner dibuat berdasarkan kategori tampilan media, isi serta fungsi dan penggunaan media yang dibuat oleh penulis. Hasil jawaban responden akan diolah untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian. Setelah hasilnya didapat, maka akan diketahui apakah multimedia *Tensai 2* ini dapat digunakan untuk mengajar pelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMA/Sederajat.

No.	Aspek Penelitian	Indikator Penilaian

Materi		
1.	Kesesuaian kosakata yang terdapat dalam media “Tensai 2”	Sesuai dengan buku acuan yang digunakan
2.	Kesesuaian pola kalimat yang terdapat dalam media “Tensai 2”	Sesuai dengan materi
3.	Contoh kalimat yang terdapat dalam media “Tensai 2”	Sesuai dengan masing-masing Bab
4.	Jumlah soal latihan dan *fukushuu*	Tidak terlalu sedikit Tidak terlalu banyak
5.	Tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu*	Tidak terlalu mudah Tidak terlalu sulit
6.	Gambar penjelasan kosakata	Sudah sesuai dengan kosakata
7.	Petunjuk pengisian soal	Mudah dipahami
Tampilan Media		
8.	Desain media “Tensai 2”	Pemilihan *Background*, warna, dan posisi tombol navigasi
9.	Ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada media “Tensai 2”	Tidak terlalu kecil Tidak terlalu rapat
	Jenis huruf yang digunakan pada media “Tensai 2”	Bisa terbaca dengan jelas
10.	Kemudahan tombol navigasi pada media “Tensai 2”	Mudah dioperasikan
11.	Efek suara pada tombol media “Tensai 2”	Baik Unik Menarik
12.	Suara penutur pada media “Tensai 2”	Jelas Tidak terlalu cepat
13.	Tampilan media “Tensai 2”	Baik Unik Menarik
14.	Media “Tensai 2” dapat dijadikan sebagai media alternatif bahasa Jepang kelas XII	Dapat memotivasi siswa untuk belajar Membantu pengajar bahasa Jepang

Tabel 3.3 Indikator Angket Tertutup

No.	Aspek Penilian	Indikator Penilaian
1.	Keinginan menggunakan media “Tensai 2”	Responden menjawab Ya atau ada keinginan

Tabel 3.4 Indikator Angket Terbuka