BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian *ADDIE,* yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluations.* Model *ADDIE* dikembangkan oleh *Dick* and *Carry* (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model penelitian *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2013). Berikut ini adalah 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, karakteristik peserta didik, dsb.

Tahap analisis, penulis melakukan wawancara kepada beberapa guru SMA di Bandung untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada proses pembelajaran bahasa Jepang.

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.

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

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 RPP, media dan materi pelajaran.

Pada tahap ini, penulis merealisasikan pembuatan rancangan media menjadi sebuah media alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Implementation

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan 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.

Tahap implementasi, penulis memberikan media *Tensai 3* dan kuesioner kepada responden untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang telah diberikan.

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.

Pada tahap ini, penulis mengevaluasi hasil tanggapan responden terhadap media *Tensai 3* untuk mengetahui kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi sumatif. Berdasarkan hasil kuesioner, media *Tensai 3* termasuk kedalam interval baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 392.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilyah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2014:80).

Pada penelitian ini, penulis menetapkan guru bahasa Jepang SMA/Sederajat di kota Bandung sebagai populasi.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini, penulis menetapkan guru bahasa Jepang SMA/Sederajat di kota Bandung yang direkomendasikan oleh wakil ketua MGMP sebagai sampel. Adapun ke delapan sekolah itu adalah:

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 Waktu dan Lokasi Penelitian

Untuk menyelesaikan pembuatan *Media "Tensai 3" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XII SMA/Sederajat* ini, penulis membutuhkan waktu enam bulan yang terhitung dari bulan Februari 2016 sampai bulan Juli 2016. Sedangkan untuk lokasi penelitian dilakukan di sekolah-sekolah SMA/Sederajat di kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan cara studi pustaka. Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, jurnal, artikel, dan juga situs web yang berhubungan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2014:224). Oleh karena itu penulis mengumpulkan data untuk membantu dalam pembuatan media dan penulisan skripsi.

3.4.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:142). Tujuan dilakukannya kuesioner ini adalah untuk mengetahui tanggapan/respon pengajar terhadap media *Tensai 3*. Kuesioner yang dilakukan oleh penulis adalah kuesioner terbuka dan tertutup.

Tabel 3.1
Indikator Kuesioner Tertutup

No.	Aspek Penelitian	Indikator Penilaian
Materi		
1.	Keseuaian kosakata yang terdapat dalam media "Tensai 3"	Sesuai dengan buku acuan yang digunakan
2.	Kesesuaian pola kalimat yang terdapat dalam media "Tensai 3"	Sesuai dengan materi
3.	Contoh kalimat yang terdapat dalam media "Tensai 3"	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 3"	Pemilihan *Background*, warna, dan posisi tombol navigasi
9.	Ukuran teks secara keselurahan yang digunakan pada media "Tensai 3"	Tidak terlalu kecil Tidak terlalu rapat
10.	Jenis huruf yang digunakan pada media "Tensai 3"	Bisa terbaca dengan jelas
11.	Kemudahan tombol navigasi pada media "Tensai 3"	Mudah dioperasikan
12.	Efek suara pada tombol media "Tensai 3"	Baik Unik Menarik
13.	Suara penutur pada media "Tensai 3"	Jelas Tidak terlalu cepat
14.	Tampilan media "Tensai 3"	Baik Unik Menarik

15.	Media “Tensai 3” dapat dijadikan sebagai media alternatif bahasa Jepang kelas XII	Dapat memotivasi siswa untuk belajar Membantu pengajar bahasa Jepang

Tabel 3.2
Indikator Kuesioner Terbuka

No.	Aspek Penilian	Indikator Penilaian
1.	Keinginan menggunakan media “Tensai 3”	Responden menjawab Ya atau ada keinginan

3.5 Teknik Pengolahan Data

Penulis membagikan media *Tensai 3* kepada sampel, kemudian setelah media tersebut digunakan, penulis memberikan kuesioner kepada responden yang telah menggunakan aplikasi media *Tensai 3* seputar tampilan dan penggunan aplikasi media *Tensai 3* untuk mengetahui tanggapan pengajar terhadap media yang telah diberikan. Setelah kuesioner diberikan kepada responden, selanjutnya penulis mengolah hasil kuesioner tersebut.

3.5.1 Perancangan Multimedia

Sebelum pembuatan media, penulis membuat konsep-konsep media untuk melakukan perancangan aplikasi media *Tensai 3* agar tersusun dengan rapih. Penulis mengumpulkan beberapa sumber pustaka mengenai pembuatan media alternatif pembelajaran berbasis komputer dengan software *Adobe Flash CS6*, setelah data yang diperlukan sudah terkumpul, penulis mulai membuat media sesuai dengan konsep yang sudah di buat sebelumnya menggunakan *Adobe Flash CS6.*

1.5.2 Perhitungan Kuesioner

Setelah seluruh responden mengisi kuesioner yang telah diberikan, kemudian penulis mengolah kuesioner tersebut untuk diolah menjadi sebuah hasil dan menarik kesimpulan dari jawaban kuesioner tersebut. Dalam mengelolah kuesioner ini, penulis menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2014:93) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Jawaban-jawaban tersebut kemudian diberi nilai seperti berikut ini:

Tabel 3.3
Nilai Jawaban Skala *Likert*

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2014:94)

Setelah menentukan nilai untuk skala *likert*, selanjutnya penulis menghitung jawaban responden dalam bentuk prosentase. Rumus yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

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

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

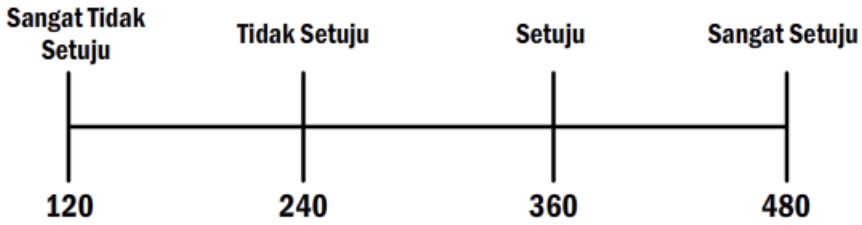
(Sugiyono, 2014:95)

Kemudian, untuk mengetahui nilai ideal penulis menggunakan rumus seperti berikut ini:

Nilai Ideal (kriterium) = Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden

(Sugiyono, 2014:95)

Setelah mendapatkan nilai, selanjutnya penulis memasukan nilai ke dalam *rating scale* seperti gambar berikut ini:



Gambar 3.1
Rating Scale

(Sugiyono, 2014:95)

Setelah menghitung dan mendapatkan jumlah total dari hasil angket, langkah selanjutnya yaitu menarik kesimpulan dan menjabarkan hasil angket tersebut.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis mempelajari cara membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dan merancang konsep-konsep untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, penulis juga menyiapkan kebutuhan penelitian seperti buku, tema media, audio dan gambar animasi untuk membuat media agar lebih menarik.

3.6.2 Tahap Pembuatan Media

a. Membuat Tampilan Awal Media

   Pada tahap ini, penulis membuat tampilan awal media dengan resolusi 1366 x 768 pixel.

b. Membuat Tombol Navigasi

   Penulis membuat berbagai macam tombol navigasi yang akan menghubungkan menu satu ke menu yang lainnya.

c. Tahap Pemrograman

   Penulis memasukan *actionscript* kedalam beberapa *frame* dan *button* yang terdapat dalam media pembelajaran.

3.6.3 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, penulis memberikan media *Tensai 3* kepada sampel dan menjelaskan bagaimana cara kerjanya. Kemudian setelah media *Tensai 3* selesai digunakan, penulis memberikan kuesioner kepada sampel untuk mengetahui tanggapan pengajar terhadap media tersebut.

3.6.4 Tahap Pengolahan Data

Setelah mendapatkan hasil kuesioner, selanjutnya penulis mengolah data dari hasil kuesioner tersebut dengan menggunakan skala *likert*.

3.6.5 Tahap Penulisan Laporan

Pada tahap ini, penulis membuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.