

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2009, hlm. 45). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 1163) menyatakan bahwa penelitian adalah sebuah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu permasalahan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal mengenai desain penelitian, partisipan, pengumpulan data dan juga analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian mencakup rencana dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menjawab pernyataan penelitian. Desain penelitian juga mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, metodologi yang digunakan untuk mengumpulkan data, dan analisis data yang akan dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian adalah valid dan dapat diandalkan. Menurut Kerlinger dan Lee (2000), desain penelitian terdiri dari "kerangka kerja yang disusun sebelumnya yang berisi rincian tentang bagaimana data akan dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan." Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti harus sesuai untuk permasalahan penelitian yang ingin dijawab, dan juga dalam memilih metode penelitian harus mempertimbangkan beberapa faktor lainnya seperti waktu, sumber daya, dan populasi yang akan diteliti.

Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode DBR (*Design Based Research*) atau desain berbasis penelitian. *Design Based Research* (DBR) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengembangan dan evaluasi intervensi atau inovasi pendidikan. DBR berfokus pada pengembangan dan evaluasi intervensi atau inovasi pendidikan

yang berkelanjutan dan berbasis bukti, serta melibatkan partisipasi aktif dari para stakeholder, seperti siswa, guru, dan administrator, dalam proses pengembangan dan evaluasi. Menurut Wang dan Hanafin dalam Kennedy (2005, hlm. 28) *Design Based Research* adalah sebuah sistem yang dirancang secara fleksibel untuk meningkatkan praktek pendidikan melalui analisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan berdasarkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi di dunia nyata, dan mengarahkan desain prinsip dan teori yang konteksnya sensitif.

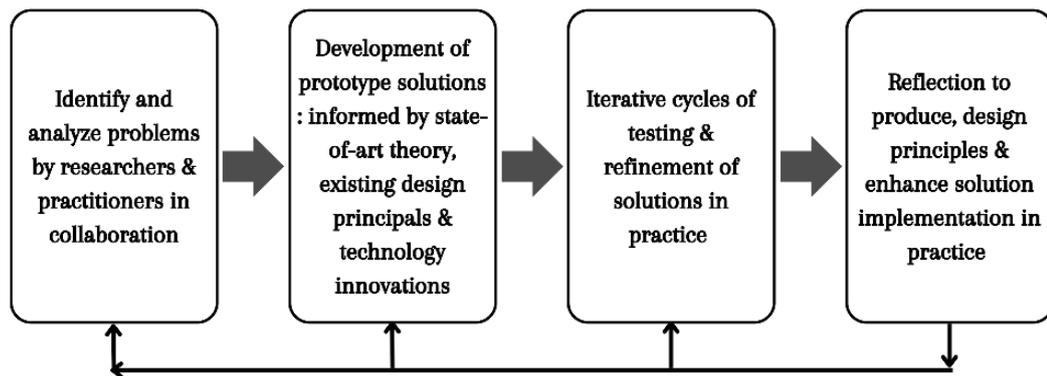
Metode *Design Based Research* (DBR), merupakan salah satu metode pengembangan. Sesuai yang dikemukakan Van de Akker (1999) dalam Herrington, dkk (2007, hlm. 12) menyatakan bahwa “*design based research as a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifact, and natural setting*”. *Design Based Research* adalah rangkaian pendekatan dengan maksud untuk menghasilkan teori baru, benda, dan latihan yang memberi pengaruh pada pembelajaran dan pengajaran pada situasi alami.

Plomp (2007, hlm. 13) dalam Clark (2013, hlm. 27) menjelaskan bahwa *Design Based Research* merupakan sistematis pendidikan dan instruksional proses desain yang didalamnya memiliki proses kegiatan analisis, desain, evaluasi, dan revisi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Ciri-ciri dari pendekatan DBR antara lain:

- Pendekatan kolaboratif: Peneliti bekerja sama dengan para praktisi atau peserta lapangan untuk merancang dan mengimplementasikan solusi dalam situasi kehidupan nyata.
- Pendekatan intervensi: Fokus utama dari DBR adalah menghasilkan solusi yang dapat diimplementasikan dan berdampak nyata dalam situasi pembelajaran atau praktik.
- Pendekatan berbasis teori: DBR didasarkan pada pemahaman teoritis tentang masalah dan konteksnya, serta berusaha untuk mengembangkan teori baru atau memperluas teori yang ada melalui proses penelitian.
- Pendekatan siklus berulang: Proses DBR melibatkan iterasi berulang antara perancangan, implementasi, dan evaluasi solusi, sehingga dapat terus diperbaiki dan disempurnakan.

Selain ciri-ciri diatas, adapun tahapan dalam penelitian dengan pendekatan DBR. Tahapan penelitian pada penelitian kali ini akan mencakup seluruh tahapan dari awal penelitian hingga akhir. Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan design based research dengan menggunakan tahapan penelitian model Reeves (2006, Plomp, 2007, hlm. 14), yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan Design Based Research

Dilihat pada gambar diatas, bahwa ada empat tahap penelitian pada metode DBR, yaitu sebagai berikut : 1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif 2. Mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi 3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis 4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah dalam studi pustaka maupun lapangan. Disini peneliti akan mengumpulkan data data yang diperlukan untuk penelitian ini. Pada tahap kedua, peneliti akan merancang solusi dari masalah yang sudah dianalisis. Di tahap ini melibatkan proses pembuatan media pembelajaran, validitas media, juga pengujian media terhadap mahasiswa. Pada tahap ketiga melakukan proses berulang untuk pengujian dan memperbaiki produk sehingga nanti akan mendapatkan suatu rancangan akhir yang terbaik. Pada tahap terakhir dilakukan diskusi dengan

para pakar, guna mendiskusikan hasil akhir rancangan produk media pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sutedi (2011, hlm. 179) dalam Hayanah (2015), populasi penelitian adalah manusia yang dijadikan sumber data. Kemudian sebagian dari populasi tersebut dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I semester 2 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2022/2023. Penulis memilih tingkat I dikarenakan mahasiswa dari kelompok tersebut tergolong ke dalam pembelajar atau mahasiswa yang masih baru dalam mempelajari bahasa Jepang namun sudah mulai fokus terhadap penjurusan yang mereka ambil yaitu Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Adapun beberapa populasi dalam penelitian ini diantaranya dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sutedi (2011, hlm. 179) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada untuk dijadikan sumber data. Sampel dari penelitian ini diambil dari mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2022/2023. Sampel pada penelitian kali ini adalah 35 mahasiswa dari kelas A, B dan C tingkat I semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2022/2023. Kemudian sampel lainnya adalah 1 dosen pengampu mata Pelajaran shokyu bunpo 2 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2022/2023.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 102) alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Data penelitian adalah sejumlah informasi penting yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian melalui prosedur pengolahannya. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wacana, skala sosiometri, daftar (checklist) dan sebagainya. (Sutedi, 2011, hlm. 155).

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa instrumen, diantaranya :

3.3.1 Angket

Angket merupakan salah satu alat pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pernyataan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal, 1981, hlm. 2). Sutedi (2011, hlm. 164) menambahkan bahwa informasi yang dimaksud tentunya seluruh informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Oleh karena itu penelitian harus menyusun angket yang dapat menggali informasi yang benar - benar diperlukan.

Pada penelitian ini ada beberapa angket yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data dari responden, diantaranya:

3.3.1.1 Angket Wawancara

Angket wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada dilapangan. Angket wawancara ini akan diberikan kepada dosen pengajar dan mahasiswa tingkat I semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

3.3.1.2 Angket Validitas Ahli

Angket validitas ahli pada penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi hasil produk media yang telah dibuat. Angket validitas ahli ini memiliki dua kategori yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Angket validitas ini akan diberikan kepada validator atau para pakar ahli di bidangnya.

3.3.1.3 Angket Tanggapan

Angket tanggapan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan para mahasiswa mengenai produk media lagu ini setelah di uji cobakan sebelumnya. Untuk ketiga angket diatas, penulis menggunakan angket campuran dimana terdapat pernyataan tertutup dan terbuka. Untuk jawaban angket yang digunakan adalah rating scale atau skala bertingkat dan beberapa pernyataan yang memerlukan jawaban esai seperti kritik dan saran dari responden. Angket dalam penelitian ini menggunakan angket online atau google formulir lalu disebar/diberikan melalui link.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti tahap dalam metode DBR (*Design Based Research*) model T. Reeves (2006) yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan diteliti. Di tahap ini penulis akan melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Tahapan studi pustaka dilakukan guna untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ada sebelumnya juga melihat seberapa banyak media yang telah dikembangkan mengenai pembelajaran bahasa Jepang. Setelah melakukan studi pustaka, penulis melakukan studi lapangan di sebuah universitas. Disini peneliti melakukan wawancara mengenai permasalahan yang terjadi kepada dosen dan juga mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar menggunakan angket yang disebar melalui perwakilan setiap kelas. Alasan peneliti mengambil target mahasiswa tingkat I, dikarenakan mereka ada pembelajar yang baru akan mempelajari bahasa Jepang khususnya bahasa Jepang tingkat dasar.

2. Desain dan Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perancangan solusi atau proses pembuatan media pembelajaran yang di latar belakang masalah yang sebelumnya dianalisis untuk mendapatkan hasil dari tujuan penelitian. Dari hasil yang diperoleh terdapat beberapa masalah atau kesulitan yang dialami mahasiswa pada saat mempelajari kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Adapun beberapa saran dari mahasiswa dan juga dosen untuk pengembangan media yang disarankan. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa lagu kosakata bahasa Jepang yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pada penelitian ini. Lalu setelah itu produk akan divalidasi oleh para validator ahli media dan juga materi. Kemudian produk media akan di uji coba kepada mahasiswa sebagai sampel. Setelah itu untuk mengetahui hasil tanggapan responden mengenai media yang telah dibuat, akan diberikan angket tanggapan melalui google form.

3. Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini adalah proses implementasi dilakukan untuk memperbaiki produk yang sudah dibuat dimana peneliti akan menerima saran dan masukan untuk produk media yang telah di uji cobakan kepada mahasiswa yang akan direvisi untuk mendapatkan suatu rancangan akhir yang terbaik. Untuk pengujian produk media hanya akan dilakukan sekali dikarenakan terdapat kendala dan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengujian media ini.

4. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap terakhir adalah refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, dalam tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan para pakar pada bidang yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Cara yang dilakukan bisa dengan wawancara ataupun diskusi dengan dosen yang bersangkutan, guna mendiskusikan hasil rancangan produk akhir dari media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Tahapan-tahapan di atas membentuk siklus berulang dalam metode DBR model T. Reeves (2006). Proses iteratif ini memungkinkan peneliti untuk terus meningkatkan dan mengoptimalkan solusi pembelajaran yang dikembangkan hingga mencapai hasil yang diinginkan.

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan kritis dalam proses penelitian yang bertujuan untuk menggali makna dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Menurut Creswell (2014), analisis data adalah "proses penyusunan, mereduksi, mengorganisasi, dan menggabungkan data agar menjadi informasi yang bermakna, yang kemudian diinterpretasikan dan ditarik kesimpulan." Dalam analisis data, peneliti menggunakan berbagai teknik statistik dan kualitatif untuk memproses dan mengorganisir data agar dapat dipahami secara mendalam. Hasil analisis data akan membantu peneliti dalam menjawab pernyataan penelitian, menemukan pola atau temuan yang relevan, dan menyusun kesimpulan yang akurat berdasarkan bukti-bukti yang diperoleh dari data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terperinci tentang data kualitatif dengan menggunakan statistik deskriptif seperti frekuensi, persentase, atau rata-rata. Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil dari wawancara yang dilakukan secara terstruktur dan data dari saran kritik, masukan dari para ahli media, ahli materi, serta mahasiswa dan dosen sebagai responden. Menurut miles dan huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 334) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh yang meliputi beberapa tahapan diantaranya :

1. Tahap pengumpulan data

Pada tahap ini data diperoleh dari studi pustaka yang dilakukan sendiri oleh peneliti, lalu wawancara studi lapang menggunakan angket, kemudian data hasil angket responden dan juga dari hasil angket validasi para ahli media dan materi.

2. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal

pokok, memfokuskan pada hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari dan membuang yang tidak perlu. Seperti pada penelitian ini memfokuskan beberapa pernyataan yang merujuk pada permasalahan pembelajaran mahasiswa. Adapun beberapa saran yang digunakan menyesuaikan penelitian ini. Dan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. Penyajian data

Pada penelitian ini penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat untuk memberikan uraian deskriptif. Hal ini lebih memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Adapun beberapa data yang diuraikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yaitu dari angket validitas ahli media, validitas ahli materi dan juga analisis data angket tanggapan mahasiswa dan dosen pengajar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan skala likert. Pola pernyataan yang digunakan adalah pola genap sebanyak 4 buah yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS). dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kemudian data ini akan di analisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban pernyataan dalam angket. Adapun skor jawaban seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Skor Jawaban

No	Skor	Pernyataan
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Setuju

Perhitungan rata-rata diperlukan dalam analisis deskripsi kuantitatif, yang ditunjukkan dengan skor skala *Likert* (Sugiyono, 2014: 305). Data angket yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket tanggapan mahasiswa dan dosen pengajar akan diproses dan kemudian dianalisis. Menurut Qomariyah (2018, hlm. 32-33) rumus untuk menentukan nilai persentase data per item dan data keseluruhan, dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

x = Jawaban responden dalam satu item

xi = Skor ideal dalam satu item

2) Rumus untuk mengolah data keseluruhan item

$$P = \frac{\text{Jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{Jumlah seluruh skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menghitung tingkat kelayakan media yang menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk digunakan disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Skala persentase kelayakan menurut Suharsimi Arikunto (2006, hlm. 208)

Persentase Pencapaian

Persentase pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	Sangat Layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Cukup
0 – 39%	Tidak Layak