

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *Research and Development (R&D)* yakni metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata (dalam Saputro, hlm. 8) *Research and Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Tingkat kelayakan produk ini diketahui melalui validasi ahli media, ahli materi dan pemelajar yang mencoba menggunakan aplikasi ini.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Bandung pada pemelajar semester II tahun ajaran 2019/2020 sebagai subjek pemakai media. Uji coba terbatas ditujukan pada 30 orang pemelajar kelas X SMA Negeri 4 Bandung semester II. Penelitian dilakukan secara daring menggunakan *Google form*.

C. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah teknik mengumpulkan data teoritis dari buku, jurnal, atau referensi lain untuk dijadikan landasan dilakukannya penelitian. Studi pustaka diperlukan untuk memperoleh bahan berupa teori-teori yang mendukung tujuan dan dasar teoretis mengenai masalah penelitian ini, terutama yang berhubungan dengan teori-teori tentang media pembelajaran, media digital, kamus bergambar digital dan kosakata dalam bahasa Jerman SMA/ MA kurikulum 2013.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi (kosakata),

yang akan dijadikan data pada *das digitale Mini- Bildwörterbuch „Wort-Welt“*, dan mendokumentasikan proses dan hasil pengambilan data.

3. Angket

Tujuan dari penggunaan angket adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan pemelajar. Dalam hal ini penulis membuat angket yang disebarakan melalui *Google Form* yang berupa pilihan ganda. Dalam pengolahan angket digunakan metode penilaian dalam bentuk skala deskriptif, dengan menggunakan skala likert. Pedoman penilaiannya ialah:

Tabel 3. 1
Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Setuju(SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Kurang Sertuju (SKS)	1

Adapun cara menghitung skor rata-rata menggunakan rumus menurut Siregar (dalam Helmi, Munjin dan Purnamasari, 2016, hlm. 52):

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah penilaian

Tahap selanjutnya ialah mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif, dengan menggunakan klasifikasi penilaian yakni sebagai berikut:

Tabel 3.2

Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Besar Skor	Klasifikasi
$X > \bar{x} + 1,8 sb_i$	$X > 4,2$	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,6 x sb_i < X \leq X_i + 1,8 x sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 x sb_i < X \leq X_i + 0,6x sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 x sb_i < X \leq X_i + 0,6x sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq X_i - 1,8x sb_i$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik

Sukardjo (dalam Kusumawardhana, 2014, hlm. 52)

Penentuan Kriteria:

Skor Maksimal ideal = 5

Skor maksimal ideal = 1

Skor aktual = X

Rata-rata ideal = \bar{x}_i

Simpangan baku ideal = sb_i

$$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Penilaian pengembangan dinyatakan layak apabila nilai rata-rata dari ahli dan mencapai nilai minimal mencapai klasifikasi B (Baik).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket mengenai kelayakan media *das digitale Mini-Bildwörterbuch „Wort-Welt“*. Angket ini disusun berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran. Angket ini dibuat untuk ahli dan pemelajar yang mencoba menggunakan aplikasi ini.

Tabel 3.3

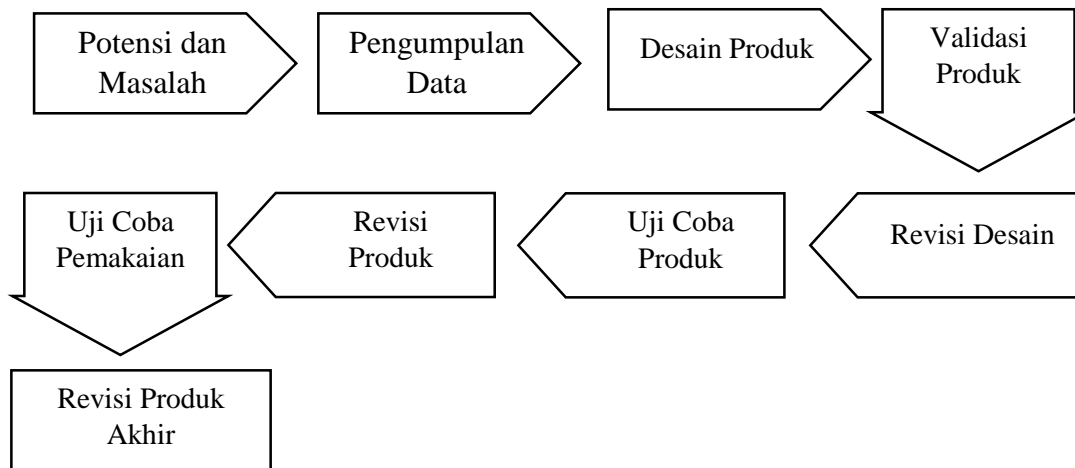
Kisi-kisi Instrumen Validasi Produk

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Kualitas isi (<i>Content Quality</i>)	1. Ketepatan (<i>accuracy</i>)
		2. Kebenaran (<i>veracity</i>)
		3. Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>balanced presentation of ideas</i>)
		4. Tingkat detail yang sesuai (<i>appropriate level of detail</i>)
2	Respon dan adaptasi (<i>Feedback and adaptation</i>)	1. Hasil tanggapan dan adaptasi didapat dari masukan.
3	Motivasi (<i>Motivation</i>)	1. Dapat memotivasi untuk mempelajari bahasa Jerman.
4	Presentasi Desain (<i>Presentation Design</i>)	1. Desain visual dan audio meningkatkan pembelajaran dan mengefisiensikan pemrosesan mental.
5	Kegunaan Interaksi (<i>Interaction Usability</i>)	1. Kemudahan navigasi (kemudahan saat pengguna keluar dan masuk aplikasi).
		2. Tampilan <i>interface</i> yang mewakili.
		3. Kualitas fitur <i>interface</i> .
6	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	1. Kontrol desain dan format presentasi yang mengakomodasi mobilitas .
7	Standar Kebutuhan (<i>Standards Compliance</i>)	1. Kepatuhan terhadap standar operasional yang umum digunakan.

Nesbit, Belfer, Tracey (2009, hlm. 1)

E. Prosedur Penelitian

Berikut Langkah-langkah penelitian pengembangan media *das digitale Mini-Bildwörterbuch „Wort-Welt“*.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Berdasarkan keterbatasan penulis, langkah-langkah pengembangan yang dilaksanakan hanya terbatas pada pengujian oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba pemakaian oleh pemelajar.

F. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan dari produk berdasarkan tanggapan subjek penelitian dan ahli. Adapun langkah analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis menghimpun data korpus kamus melalui analisis kurikulum 2013.
2. Penulis membuat media *das digitale Mini-Bildwörterbuch „Wort-Welt“*.
3. Penilaian media dan materi melalui angket skala likert.
4. Penulis mengambil data uji coba media pada pemelajar.

Apabila data hasil pengembangan telah mencapai target, penulis mengambil kesimpulan penelitian.