

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

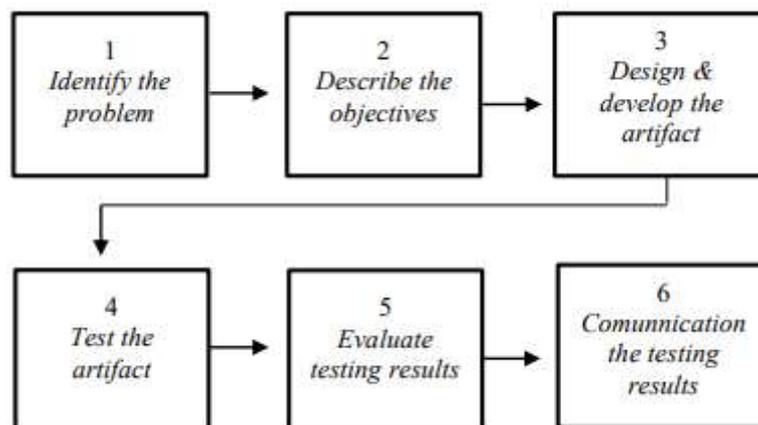
3.1 Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model *Design and Development* (D&D). *Design and Development* adalah desain model penelitian yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus menerus dilakukan secara esensial guna menetapkan prosedur-prosedur, teknik-teknik, dan peralatan-peralatan baru yang didasarkan pada suatu analisis metode tentang kasus-kasus spesifik.

Model D&D umumnya menggunakan *mixed methods research*, yakni menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian desain dan pengembangan berusaha untuk membuat pengetahuan yang didasarkan pada data yang diperoleh secara sistematis dan praktik (Richey dan Klein, 2009, hlm. 7). Dalam penelitian menggunakan model D&D pendekatan kualitatif lebih dominan dari penggunaan pendekatan kualitatif, sembilan dari 11 penelitian yang ditinjau menggunakan pendekatan kualitatif.

Terdapat tahapan dalam prosedural khusus untuk penelitian, ada beberapa faktor secara menyeluruh untuk metode penelitian ilmiah. Pertama semua penelitian harus didorong oleh masalah yang sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan (Ellis & Levy, 2008). Kedua, semua penelitian harus berdasarkan dari asumsi pengetahuan, limitasi, dan pembatasan atas penelitian. Kerangka yang berguna untuk metode penelitian harus membahas keduanya pertimbangan khusus untuk bentuk penyelidikan tersebut dan faktor-faktor yang berlaku untuk semua formulir (Elli & Levy,2009).

Ada tingkat keragaman dalam literatur baik dari segi jumlah dari banyaknya kejadian dalam penelitian desain dan pengembangan. Nunmaker (dalam Ellis & Levy, 1991, 111) mengidentifikasi terdapat enam tahapan model termasuk : a) *identify the problem motivating the research*; b) *describe the objectives*; c) *design and develop the artifact*; d) *subject the artifact to testing*; e) *evaluate the results of testing*; and f) *communicate the results*.



Gambar 1.3

Tahapan model ADDIE

Sumber Ellis dan Levy (2010, hlm. 111)

3.1.1 Identify The problem

Pada langkah awal dalam prosedur adalah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Dalam langkah ini penulis juga akan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah menengah atas di Kota Bekasi untuk mengetahui permasalahan yang pada proses pembelajaran bahasa Jepang

3.1.2 Describe The Objectives

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di langkah sebelumnya, penulis mendapatkan tujuan umum dari penelitian yang akan dilaksanakan. Yaitu tujuan umum dari penelitian ini yaitu mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah diketahui sebelumnya. Penulis menemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar. Maka tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan buku ilustrasi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu Buku ilustrasi kosakata kegiatan sehari-hari untuk mata pelajaran bahasa Jepang adapun tujuan khusus adalah sebagai berikut :

Aldy Aflahul Fikri, 2022

PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Mendeskripsikan dan menyusun desain produk media buku ilustrasi kosakata digital pada materi kegiatan sehari-hari.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan desain produk media buku ilustrasi kosakata digital pada materi kegiatan sehari-hari.
- 3) Mendeskripsikan tanggapan dari para ahli mengenai konten dan desain media buku ilustrasi kosakata digital pada materi kegiatan sehari-hari
- 4) Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media buku ilustrasi kosakata digital pada materi kegiatan sehari-hari.

3.1.3 Design and Develop the Artifact

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah awal dalam kegiatan penelitian ini. Alat dan produk yang dimaksud adalah buku ilustrasi kosakata digital sebagai media pembelajaran. Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1) *Analysis*



Gambar 2.3

Model pengembangan ADDIE

Pada tahap ini penulis menganalisis karakteristik peserta didik kelas XI, menganalisis silabus untuk menentukan Kompetensi Dasar, dan indikator pencapaian kompetensi, dan alat yang akan dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran buku ilustrasi kosakata digital.

2) *Design*

Tahapan ini membuat rancangan media pembelajaran buku ilustrasi kosakata digital dalam bentuk Garis Besar Isi Media (GBIM), dan jabaran materi, hingga pada tahap penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3) *Development*

Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengembangan desain menjadi produk secara nyata yang sudah siap diimplementasikan dan dievaluasi. Dalam pengembangan peneliti melakukan 4 tahapan dalam membuat media pembelajaran buku ilustrasi kosakata digital yaitu : 1) mencari referensi di *Pinterest*; 2) menggambar sketsa; di *Adobe Photoshop* 3) proses *finishing* gambar 4) *layout* gambar / penyatuan gambar di *Adobe Illustrator*; 5) pembuatan *cover* dan *background*; 6) dikonversikan menjadi *format pdf*

4) *Implementation*

Dalam penelitian ini implementasi masih dilakukan pada skala kecil hanya untuk mendapatkan tanggapan dari para ahli dan pengguna.

5) *Evaluation*

Tahapan ini melakukan analisis data dari hasil implementasi media pembelajaran buku ilustrasi kosakata digital di sekolah dan mencari referensi perbaikan media yang didasarkan tanggapan dari penilaian para ahli dan pengguna.

3.1.4 Uji Coba produk dan evaluasi Hasil Uji Coba (*Test the Artifact dan Evaluate the Testing Results*)

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan kepada para ahli, dan guru serta peserta didik. Uji coba kepada para ahli menggunakan pedoman pengembangan produk dan angket, uji coba kepada para ahli ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Data tersebut didapatkan dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada para ahli dan calon

pengguna media buku ilustrasi kosakata digital selain angket juga dilakukan wawancara dan observasi. Kemudian tahapan hasil uji coba media terdiri dari :



Gambar 3.3

Tahapan hasil uji coba

Pengumpulan data dari proses *review* dilakukan kepada dua orang ahli yakni satu orang ahli materi, satu orang ahli media, serta beberapa calon pengguna yaitu satu orang guru mata pelajaran bahasa jepang dan 15 orang siswa kelas XI di SMAN 2 Kota Bekasi. Data yang dikumpulkan kemudian dievaluasi dengan melakukan analisis data.

3.1.4 Mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the Testing Result*)

Hasil dari evaluasi, atau analisis data kemudian disimpulkan, lalu hasil kesimpulan dijelaskan dalam laporan skripsi untuk dikomunikasikan dalam sidang skripsi di hadapan dewan penguji. Laporan skripsi tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk dijadikan sumber literatur dalam melakukan penelitian.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas: (1) para ahli yang meliputi ahli materi, dan ahli media pembelajaran, serta (2) guru, dan peserta didik. Para ahli merupakan profesional dari masing-masing bidang. Sedangkan, guru, dan peserta didik dilakukan kepada guru bahasa Jepang dan siswa kelas XI di SMAN 2 Kota Bekasi.

3.3 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods research*). Namun, lebih dominan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Studi dokumentasi, Kuesioner dan wawancara.

3.3.1 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis dokumen, catatan-catatan yang penting dan berhubungan serta dapat memberikan data-data untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Pemanfaatan dokumentasi yaitu untuk sumber data penting karena membantu penulis merumuskan hasil penelitian.

3.3.2 Wawancara

Metode pengumpulan data paling unggul yaitu wawancara. Menurut Esterberg (2002) mendefinisikan *interview* sebagai berikut “*a meeting of two person to exchange information and ide through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”. Wawancara cara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Teknik wawancara memiliki tujuan untuk mengetahui apa yang sedang dipikirkan oleh peserta didik dan guru. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk terstruktur, guru dan peserta didik diharuskan untuk menjawab sesuai dengan isi yang terkandung dalam pertanyaan yang diajukan. Pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Masalah	Tujuan	Pertanyaan Awal	Responden
Penggunaan media dan sumber belajar pada pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang di SMA	Untuk mencari tahu bagaimana media pada pembelajaran daring serta permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Jepang di SMA	Bagaimana kendal siswa saat mempelajari bahasa Jepang terkhusus kelas X ? Apa saja Sumber Belajar yang digunakan ? Media Pembelajaran apa saja yang sering digunakan di pembelajaran daring ?	Guru

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan

dari responden. Kuesioner ini bertujuan untuk menghimpun data dalam menilai media pembelajaran buku ilustrasi kosakata digital (dari ahli materi dan ahli media), serta respons guru dan peserta didik tentang penggunaan buku ilustrasi kosakata digital. Jenis angket yang digunakan yaitu angket terbuka, dimana responden bisa menjawab dan diberi kebebasan untuk menanggapi penggunaan buku ilustrasi kosakata digital. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri atas kuesioner menilai produk buku kosakata ilustrasi *digital*.

Kuesioner dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner Produk

ASPEK	KOMPONEN	INDIKATOR	RESPONDEN
Kualitas Teknis	Desain Grafis	Variasi bentuk ilustrasi dalam buku	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Ilustrasi mampu menjelaskan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Keindahan ilustrasi pada buku kosakata digital	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan Gambar dan Teks	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kesesuaian kombinasi warna pada buku ilustrasi kosakata digital.	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Tipografi	Tulisan jelas untuk dibaca	Ahli Media
		Kesesuaian ukuran huruf	Ahli Media
		Jenis <i>Font</i> pada buku mampu mewakilkan	Ahli Media

		materi yang dijelaskan	
	Visual	Ilustrasi dapat menjelaskan arti dari kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kualitas Ilustrasi	Ahli Media
		Kejelasan Ilustrasi dalam artikulasi	Ahli Media
		Kemenarikan <i>cover</i>	Ahli Media
Kegunaan	Kemampuan Media	Kerapian tulisan dan ilustrasi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan petunjuk penggunaan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemampuan media buku kosakata ilustrasi digital untuk menarik minat belajar	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kesesuaian untuk digunakan	Ahli Media

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		dalam informasi yang bersifat visual	
		Kemampuan media dalam meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Media Buku Kosakata Ilustrasi Digital dalam peningkatan kosakata	Media Buku ilustrasi digital sesuai dengan kebutuhan materi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan kemampuan visual	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Ilustrasi dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	
Konten	Kualitas	Kesesuaian media dengan karakteristik dengan pengguna atau siswa	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemudahan dalam memahami ilustrasi sebagai penjelasan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat dimanfaatkan dan dikembangkan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
Materi	Ketetapan Materi	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	Ahli Materi, Guru
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi, Guru

		Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi	Ahli Materi, Guru
		Kebenaran isi materi	Ahli Materi, Guru
	Kejelasan Materi	Kejelasan Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru
		Kejelasan penulisan kalimat materi dalam media	Ahli Materi, Guru
	Kecukupan Materi	Ruang Lingkup Materi	Ahli Materi, Guru
		Kualitas Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru
	Keterlaksanaan	Kemudahan dalam memahami materi	Ahli Materi, Guru
		Daya dukung media dalam proses pembelajaran	Ahli Materi, Guru
		Kemampuan media untuk meningkatkan	Ahli Materi, Guru

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		kosakata kegiatan sehari-hari bahasa Jepang siswa	
		Kemampuan media untuk membantu mengingat kosakata kegiatan sehari-hari	Ahli Materi, Guru
		Kemudahan penggunaan buku kosakata ilustrasi digital untuk siswa kelas XI	Ahli Materi, Guru
		Penggunaan buku ilustrasi kosakata digital sebagai media pembelajaran bahasa Jepang kelas XI	Ahli Materi, Guru
		Penggunaan ilustrasi dalam meningkatkan daya ingat	Ahli Materi, Guru

Aldy Aflahul Fikri, 2022
**PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA
KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		menghafal siswa	
--	--	--------------------	--

ASPEK	KOMPONEN	INDIKATOR	RESPONDEN
Kualitas Teknis	Desain Grafis	Variasi bentuk ilustrasi dalam buku	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Ilustrasi mampu menjelaskan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Keindahan ilustrasi pada buku kosakata digital	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan Gambar dan Teks	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kesesuaian kombinasi warna pada buku ilustrasi kosakata digital.	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Tipografi	Tulisan jelas untuk dibaca	Ahli Media
		Kesesuaian ukuran huruf	Ahli Media
		Jenis <i>Font</i> pada buku mampu mewakili materi yang dijelaskan	Ahli Media
	Visual	Ilustrasi dapat menjelaskan arti dari kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kualitas Ilustrasi	Ahli Media
		Kejelasan Ilustrasi dalam artikulasi	Ahli Media

Aldy Aflahul Fikri, 2022
**PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA
KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Kemenarikan <i>cover</i>	Ahli Media
Kegunaan	Kemampuan Media	Kerapian tulisan dan ilustrasi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan petunjuk penggunaan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemampuan media buku kosakata ilustrasi digital untuk menarik minat belajar	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kesesuaian untuk digunakan dalam informasi yang bersifat visual	Ahli Media
		Kemampuan media dalam meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Media Buku Kosakata Ilustrasi Digital dalam peningkatan kosakata	Media Buku ilustrasi digital sesuai dengan kebutuhan materi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan kemampuan visual	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa

		Ilustrasi dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
Konten	Kualitas	Kesesuaian media dengan karakteristik dengan pengguna atau siswa	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemudahan dalam memahami ilustrasi sebagai penjelasan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat dimanfaatkan dan dikembangkan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
Materi	Ketetapan Materi	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	Ahli Materi, Guru
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi, Guru
		Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi	Ahli Materi, Guru
		Kebenaran isi materi	Ahli Materi, Guru
	Kejelasan Materi	Kejelasan Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru

		Kejelasan penulisan kalimat materi dalam media	Ahli Materi, Guru
	Kecukupan Materi	Ruang Lingkup Materi	Ahli Materi, Guru
		Kualitas Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru
	Keterlaksanaan	Kemudahan dalam memahami materi	Ahli Materi, Guru
		Daya dukung media dalam proses pembelajaran	Ahli Materi, Guru
		Kemampuan media untuk meningkatkan kosakata kegiatan sehari-hari bahasa Jepang siswa	Ahli Materi, Guru
		Kemampuan media untuk membantu mengingat kosakata kegiatan sehari-hari	Ahli Materi, Guru
		Kemudahan penggunaan buku kosakata ilustrasi digital untuk siswa kelas XI	Ahli Materi, Guru
		Penggunaan buku ilustrasi kosakata digital sebagai media pembelajaran bahasa Jepang kelas XI	Ahli Materi, Guru

		Penggunaan ilustrasi dalam meningkatkan daya ingat menghafal siswa	Ahli Materi, Guru
--	--	--	-------------------

Tabel 2.3 Kisi-Kisi Kuesioner Produk

3.4 Analisis Data

Analisis memiliki definisi yaitu ;

Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. (Satori dan Komariah, 2014, hlm. 200).

Jadi, data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pengukuran skala Likert. Skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2017, halaman 134).

Validasi instrumen diuji dan didasarkan melalui dua jenis pengujian yaitu diantaranya :

a. *Expert Review*

Adanya hasil penilaian dan pengolahan melalui lembar *expert judgement* oleh para ahli, hasil data didapatkan kemudian dianalisis data menggunakan rumus skala likert.

Tabel 3.3 Kisi-kisi isian *Expert Review ahli materi*

No.	KOMPONEN	INDIKATOR
1.	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi
		Kebenaran isi materi
2.	Kejelasan Materi	Kejelasan Penyajian Materi
		Kejelasan penulisan kalimat materi dalam media
3.	Kecukupan Materi	Ruang Lingkup Materi
		Kualitas Penyajian Materi
		Kemampuan media untuk meningkatkan kosakata kegiatan sehari-hari bahasa Jepang siswa
4.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan buku kosakata ilustrasi digital untuk siswa kelas XI
		Daya dukung media dalam proses pembelajaran
		Penggunaan buku ilustrasi kosakata digital sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang kelas XI

Skala yang digunakan pada lembar *expert judgment* ahli materi memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skala Likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Sugiyono (2011, hlm 134)

Agar lebih sistematis, digunakan pula analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori & Komariah, 2012) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Data yang telah didapatkan kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase :

Gambar 4.3

Rumus Persentase

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

K = Persentase Penilaian

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor Tertinggi dalam Angket

l = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan hasil persentase dari lembar *expert judgement* yang dilakukan ahli media dan ahli materi di atas, instrumen dikatakan layak apabila skor persentase telah sampai skor 61-80%.

b. *User Review*

pada proses uji kelayakan media berdasarkan uji validasi oleh para ahli selanjutnya untuk menguji kelayakan media, tahap selanjutnya yaitu melakukan *user review* untuk mendapatkan data dan diolah kembali menggunakan rumus pengukuran Skala Likert

Tabel 3.5 Kisi-kisi isian *Expert Review ahli materi*

ASPEK	KOMPONEN	INDIKATOR	RESPONDEN
Kualitas Teknis	Desain Grafis	Variasi bentuk ilustrasi dalam buku	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Ilustrasi mampu menjelaskan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Keindahan ilustrasi pada buku kosakata digital	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan Gambar dan Teks	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kesesuaian kombinasi warna pada buku ilustrasi kosakata digital.	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Tipografi	Tulisan jelas untuk dibaca	Ahli Media

		Kesesuaian ukuran huruf	Ahli Media
		Jenis <i>Font</i> pada buku mampu mewakili materi yang dijelaskan	Ahli Media
	Visual	Ilustrasi dapat menjelaskan arti dari kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kualitas Ilustrasi	Ahli Media
		Kejelasan Ilustrasi dalam artikulasi	Ahli Media
		Kemenarikan <i>cover</i>	Ahli Media
Kegunaan	Kemampuan Media	Kerapian tulisan dan ilustrasi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kejelasan petunjuk penggunaan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemampuan media buku kosakata ilustrasi digital	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa

		untuk menarik minat belajar	
		Kesesuaian untuk digunakan dalam informasi yang bersifat visual	Ahli Media
		Kemampuan media dalam meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
	Media Buku Kosakata Ilustrasi Digital dalam peningkatan kosakata	Media Buku ilustrasi digital sesuai dengan kebutuhan materi	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan kemampuan visual	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Ilustrasi dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
Konten	Kualitas	Kesesuaian media dengan karakteristik dengan pengguna atau siswa	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Kemudahan dalam memahami ilustrasi sebagai penjelasan kosakata	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
		Dapat dimanfaatkan dan dikembangkan	Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa
Materi	Ketetapan Materi	Kesesuaian materi dengan	Ahli Materi, Guru

		standar kompetensi	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi, Guru
		Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi	Ahli Materi, Guru
		Kebenaran isi materi	Ahli Materi, Guru
	Kejelasan Materi	Kejelasan Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru
		Kejelasan penulisan kalimat materi dalam media	Ahli Materi, Guru
	Kecukupan Materi	Ruang Lingkup Materi	Ahli Materi, Guru
		Kualitas Penyajian Materi	Ahli Materi, Guru
	Keterlaksanaan	Kemudahan dalam memahami materi	Ahli Materi, Guru

		Daya dukung media dalam proses pembelajaran	Ahli Materi, Guru
		Kemampuan media untuk meningkatkan kosakata kegiatan sehari-hari bahasa Jepang siswa	Ahli Materi, Guru
		Kemampuan media untuk membantu mengingat kosakata kegiatan sehari-hari	Ahli Materi, Guru
		Kemudahan penggunaan buku kosakata ilustrasi digital untuk siswa kelas XI	Ahli Materi, Guru
		Penggunaan buku ilustrasi kosakata digital sebagai media	Ahli Materi, Guru

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pembelajaran bahasa Jepang kelas XI	
		Penggunaan ilustrasi dalam meningkatkan daya ingat menghafal siswa	Ahli Materi, Guru

Skala yang digunakan pada lembar *expert judgment* pengguna memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.6 Skala Likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Sugiyono (2011, hlm 134)

Agar lebih sistematis, digunakan pula analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori & Komariah, 2012) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Data yang telah didapatkan kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase :

Gambar 5.3

Rumus Persentase

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

Aldy Aflahul Fikri, 2022
PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

K = Persentase Penilaian

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor Tertinggi dalam Angket

1 = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan hasil persentase dari lembar *expert judgement* yang dilakukan oleh pengguna di atas, instrumen dikatakan layak apabila skor persentase telah sampai skor 61-80%.

3.4.1 Mereduksi Data

Data-data yang telah diperoleh oleh penulis, kemudian dianalisis, dirangkum, dipilih hal-hal yang substansial dan difokuskan pada hal-hal yang penting. Hasil reduksi disusun dalam bentuk laporan tertulis.

3.4.2 Sajian Data

Laporan tertulis hasil reduksi data lalu disajikan ke dalam berbagai bentuk, seperti tabel, grafik, dan sejenisnya. Penyajian data berguna untuk memudahkan dalam memahami temuan dari penelitian.

3.4.3 Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berbentuk hubungan kausal atau interaktif, dan hipotesis atau teori.