

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah metode untuk menggambarkan (*to describe*), menjelaskan dan menjawab persoalan-persoalan tentang fenomena dan peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena sebagaimana adanya maupun analisis hubungan antara berbagai variabel dalam suatu fenomena. (Arifin, 2014:41)

Sugiyono (2017:15), mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Peran peneliti nantinya akan menentukan seperti apa penelitian berlangsung, bagaimana alur penelitian, bagaimana perilaku mahasiswa saat pembelajaran, serta instrumen apa saja yang akan digunakan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi di kelas *Chuukyuu Dokkai* yang menggunakan media *website Anime-manga.jp*. Pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket dan wawancara untuk memperkuat data yang terkumpul. Jika data semua sudah terkumpul, maka data tersebut diolah ke dalam rangkuman serta bagan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. Responden yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun ajaran 2018/2019. Jumlah populasi dalam penelitian ini terdiri dari 22 orang. Sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian, disebut dengan sampel penelitian (Sutedi, 2011: 179). Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dan digunakan untuk menduga nilai parameter populasi (Nugroho, 2010: 12). Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (memberikan peluang secara sama bagi setiap anggota populasi). Sampel yang diambil merupakan mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019, maka sampel yang diambil berjumlah 22 orang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Observasi

Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipatif pasif, dimana peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2017:312). Observasi dalam penelitian ini adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa alur pembelajaran, penggunaan media dan respon pembelajar. Observer dalam penelitian ini adalah peneliti. Jadwal observasi peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.1

Jadwal Observasi

NO	Kegiatan	Waktu
1	Observasi Pertama	30 April 2019
2	Observasi Kedua	7 Mei 2019
3	Observasi Ketiga	14 Mei 2019
4	Observasi Keempat	21 Mei 2019

2. Angket

Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data penelitian yang sangat sering dilakukan oleh penelitian lain karena segi waktu yang singkat. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengambil data dari mahasiswa berupa

tanggapan terhadap pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dan penggunaan media *website Anime-manga.jp* dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*. Angket dibagikan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Essei Sakubun.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian ini berupa pedoman observasi dan angket.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengarahkan kegiatan observasi sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi mendasari lembar observasi yang digunakan selama penelitian. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2

Pedoman Observasi Penelitian

No	Sudut Pandang	Poin Observasi
1	Data Demografi	Hari
		Tanggal
		Waktu
		Tempat
		Jumlah Mahasiswa
		Materi

2	Pembelajaran	Alur pembelajaran yang berlangsung
3	Media	Teknis Penggunaan Media <i>Website</i> Anime-manga.jp dalam pembelajaran
4	Respon Pembelajar	Perilaku mahasiswa selama pembelajaran
		Tanggapan yang diberikan terhadap media

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dari mahasiswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *website* Anime-manga.jp dengan menggunakan jenis angket tertutup berupa skala angket yang dibuat berdasarkan skala Likert, skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang maupun kelompok.

Menurut Sudjana (dalam Wulandari, 2017:43) mengatakan bahwa analisis data dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100%. Berikut pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini:

$$P = \frac{f}{n}$$

Keterangan :

P : presentase

f : jumlah jawaban

n : jumlah responden

Untuk memudahkan data yang disajikan di dalam angket, peneliti menggunakan penafsiran data angket berdasarkan skala. Pernatawati (2014:53) mengungkapkan penafsiran data angket dalam presentase diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 3.3

Penafsiran Data Angket

Interval Presentase	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00% - 05,00%	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil

26,00% - 49,00%	Hampir setengah
50,00%	Setengahnya
51,00% - 75,00%	Lebih dari setengah
76,00% - 95,00%	Sebagian Besar
96,00% - 99,00%	Hampir seluruhnya
100 %	Seluruhnya

Pertanyaan yang dimuat dalam angket yaitu mengenai media *website* Anime-manga dan penggunaan *website* Anime-manga sebagai pembelajaran dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Angket Tanggapan Penggunaan media *website* Anime-manga.jp dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*

Data yang Ingin dicapai			Nomor Angket
Aspek	Indikator	Deskripsi	
Konten	1. Tanggapan mahasiswa terhadap konten Media <i>Website</i> anime-manga.jp	konten yang digunakan pada <i>website</i>	1-5
Komik	2. Tanggapan mahasiswa terhadap komik dalam Media <i>Website</i> anime-manga.jp	Pengalaman menggunakan media komik dalam pembelajaran	6,7
		Membantu dalam pembelajaran dokkai.	8
Penggunaan Media <i>Website</i> anime-manga.jp sebagai media ajar	3. Tanggapan mahasiswa terhadap Penggunaan Media <i>Website</i> anime-manga.jp	Huruf kanji	9
		isi cerita mudah di pahami	10
		Meningkatkan kemampuan membaca	11
		Membantu menyerap informasi	12
		Cocok digunakan sebagai media ajar <i>Chuukyuu Dokkai</i>	13

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Menurut Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2017:337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang dimaksud dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*.

1. Data Reduction

Proses merangkum data yang telah terkumpul dengan memilih hal-hal yang penting. Dalam proses ini, data yang dianggap tidak perlu akan dihilangkan, agar penelitian fokus pada hal penting seperti pencarian tema atau pola tertentu. Proses ini bertujuan agar mempermudah peneliti dalam memahami data yang telah terkumpul.

Untuk penelitian ini, reduksi data dilakukan agar mengurangi hal-hal yang tidak diperlukan dalam hasil observasi, angket maupun wawancara. Aspek-aspek yang dihilangkan dalam reduksi data ini merupakan jawaban atau hal-hal yang tidak ada kaitanya dengan penggunaan *website Anime-manga.jp* dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.

2. Data Display

Data Display yaitu proses penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, grafik atau matriks, *flowchart* dan sejenisnya sehingga *data display* nanti menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami. Penyajian

data yang diambil dari observasi, angket maupun wawancara akan berbentuk grafik dan uraian singkat.

3. Conclusion Drawing/Verification

Conclusion Drawing/Verification merupakan proses penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan pada penelitian ini nanti berupa uraian deskriptif dengan kalimat ataupun gaya bahasa yang mudah dipahami.

