

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Arikunto (2010:3) mengatakan metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan kemudian hasil akhirnya dipaparkan dalam bentuk laporan. Peneliti menyelidiki keadaan atau kondisi tempat dimana terjadinya proses penelitian berlangsung setelah itu, keadaan dan kondisi tersebut dipaparkan ke dalam sebuah laporan.

Sukmadinata (200:72) mengatakan bahwa dalam penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan tingkatan penelitian tingkat dasar. Dengan bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada yang bersifat alamiah maupun rekayasa.

Sugiyono (2015:15) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif berlandaskan filsafat *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti objek alamiah dimana peneliti menjadi instrument kunci.

Dalam dunia pendidikan penggunaan penelitian deskriptif merupakan hal yang penting karena dapat mendeskripsi fenomena-fenomena yang berkaitan

dengan dunia pendidikan maupun pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua tokoh tersebut adalah metode penelitian deskriptif merupakan pengamatan tentang fenomena-fenomena yang terjadi maupun secara alami ataupun rekayasa kemudian hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument kunci yang melakukan observasi pada kelas yang dijadikan untuk penelitian untuk mengamati bagaimana *Shiritori* dapat diterapkan dalam kelas *Chujokyu Moji Goi*.

Langkah-langkah penelitian diantaranya :

1. Pra Penelitian

- a. Menentukan tema, subjek, rumusan masalah dan batasan masalah kemudian dijadikan proposal penelitian.
- b. Validasi angket

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Observasi di kelas *Chujokyu Moji Goi*
- b. Menyebarkan Angket

3. Olah data

- a. Merekap data observasi
- b. Merekap hasil angket

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester empat tahun ajaran

2018-2019 Kelas A dan Kelas B yang berjumlah 45 mahasiswa pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

1. Tempat dan Waktu

a) Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A dan B kelas *Chujokyu Moji Goi* jumlah kelas A yakni 23 Mahasiswa dan Kelas B 22 Mahasiswa. Kedua kelas memiliki dosen pengampu yang berbeda yakni Dedi Suryadi *Sensei* untuk kelas A dan Rosi Rosiah *Sensei* untuk kelas B

b) Waktu

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester empat tahun ajaran 2018-2019 pada hari Senin untuk kelas B dan hari Kamis untuk kelas A.

No.	Hari/Tanggal	Kelas	Kegiatan
1.	28 Maret 2019	A	Pembelajaran Bab 12
2.	1 April 2019	A	<i>Shiritori</i> Bab 12
3.	18 April 2019	A	Pembelajaran Bab 13
4.	25 April 2019	B	<i>Shiritori</i> Bab 12
5.	29 April 2019	B	<i>Shiritori</i> Bab 13

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Sugiyono (2015:197) mengungkapkan bahwa observasi merupakan kegiatan yang digunakan oleh peneliti untuk mencari permasalahan yang ada untuk mendapat informasi-informasi yang ada yang dicari oleh peneliti. Dalam observasi dibagi menjadi dua bagian yakni bagian berpartisipatif dimana peneliti ikut terlibat dalam semua kegiatan yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti selama proses observasi berlangsung, yang kedua merupakan observasi nonpartisipatif dimana peneliti tidak terlibat dalam proses observasi tersebut, peneliti hanya sebagai pengamat jalannya penelitian.

Peneliti menggunakan observasi nonpartisipatif dimana dalam pelaksanaannya hanya mengamati alur kegiatan pembelajaran dan proses penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *chujokyu moji goi*. Penerapan media permainan *Shiritori* dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019. Peneliti mengamati bagaimana pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* berlangsung, dimulai dari cara dosen melakukan pembukaan dalam pembelajaran seperti pengkondisian kelas, alur pembelajaran di kelas, serta cara dosen memotivasi mahasiswa agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai

dengan yang diharapkan. Kegiatan observasi dilakukan sebanyak lima kali pertemuan.

2. Teknik angket

Sugiyono (2011:193) mengatakan bahwa angket merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data dengan melakukan cara seperti memberi sebuah perangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis untuk responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup sebagai perangkat pengambilan data.

Penyebaran angket dilaksanakan ketika pembelajaran dikelas telah selesai. Penyebaran angket bertujuan agar peneliti mengetahui respon mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tingkat II tahun ajaran 2018-2019 terhadap penerapan media permainan *Shiritori* pada matakuliah *chujokyu moji goi*. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup yang berisi pertanyaan yang disediakan oleh peneliti yang sebelumnya sudah mendapat validasi oleh dosen sehingga responden dapat mengisi jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

3. Teknik Dokumentasi

Arifin (2011:28) mengatakan bahwa dokumen adalah bahan tertulis seperti silabus, program tahunan, program bulanan, program bulanan, rencana pelaksanaan pembelajaran, catatan pribadi, dan lain sebagainya. Dokumen

dapat juga berbentuk dokumen yang terkait dengan kondisi lingkungan sekolah, data guru, data siswa dan organisasi sekolah.

Dokumentasi yang diambil dari penelitian ini adalah RPS pembelajaran mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*

D. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010 :203) mengungkapkan bahwa penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar memudahkan proses penelitian dan menghasilkan hasil yang cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mempermudah dalam proses olah data.

1. Alat pemeroleh data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah :

a. Pedoman Observasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mempermudah saat observasi berlangsung, yaitu :

- 1.) Cara dosen mengondisikan kelas
- 2.) Cara dosen menyampaikan materi
- 3.) Mencatat kegiatan pembelajaran dalam kelas
- 4.) Cara dosen menggunakan media permainan *Shiritori*

- 5.) Kondisi kelas saat mahasiswa menggunakan media permainan
Shiritori

Tabel 3.1
Pedoman Observasi Penelitian

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019

Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*

Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	
2	Tempat	
3	Waktu	
4	Presensi Mahasiswa	
5	Materi	

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1	Kegiatan membuka perkuliahan:			
	a. Membuka dengan salam			
	b. Membaca Al-Qur'an			
	c. Pembahasan materi sebelumnya.			
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.			
2	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :			
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.			
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>			
	c. Menjelaskan penggunaan <i>Shiritori</i>			
	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i>			

	dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>			
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.			
3	Kegiatan menutup perkuliahan :			
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Chujokyu Moji Goi</i>			
	b. Memberikan waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.			
	c. Penutup dengan salam.			

b. Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008). Dalam penggunaan angket pada penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan data dari subjek yang berupa tanggapan mahasiswa terhadap penerapan media pembelajaran *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*. Pada penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Sutedi (2011:1 64) mengatakan bahwa angket tertutup

merupakan angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tidak memiliki keleluasaan dalam menjawab pertanyaan. Sugiyono (2013) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Angket yang diajukan peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur respon pembelajar dengan menggunakan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Pada penelitian ini penggunaan angket bertujuan untuk menjawab rumusan masalah nomor dua tentang respon pembelajar terhadap penerapan media permainan *Shiritori*. Berikut adalah kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket

Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan Media Permainan *Shiritori*

No	Aspek	Pernyataan	No Angket	Sumber
1.	Pengetahuan <i>Shiritori</i>	Saya pernah mendengar permainan <i>Shiritori</i> sebelumnya	1.	Responden
		Saya pernah bermain permainan <i>Shiritori</i>	2.	Responden

		sebelumnya		
		Dosen pernah menggunakan permainan media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sebelumnya	3.	Responden
2	Pembelajaran Kosakata	Menurut saya belajar kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting.	4.	Responden
		Penggunaan Media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran kosakata	5.	Responden
3	Semangat dalam pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i>	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i>	6.	Responden
		Saya mendengarkan dengan baik ketika dosen	7.	Responden

		menerangkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>		
		Pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan	8.	Responden
4	Penggunaan Media	Penggunaan Media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sangat menarik	9.	Responden
		Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> membutuhkan banyak kosa kata	10.	Responden
		Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cukup susah jika dilakukan dengan menggunakan satu bab materi	11.	Responden
		Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cocok untuk	12.	Responden

		digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .		
		Dalam penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dosen sangat menfaatkan media dengan baik	13.	Responden
		Penggunaan Media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membutuhkan waktu yang lama	14.	Responden
. 5.	Dampak Penggunaan <i>Shiritori</i>	Saya bisa memahami materi pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> ketika menggunakan media permainan <i>Shiritori</i>	15.	Responden
		Penggunaan media <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	16.	Responden

		membuat saya lebih aktif		
		Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya menjadi mudah menghafal kosakata	17.	Responden
		Penggunaan Media <i>Shiritori</i> membuat perbendaharaan kosa kata saya bertambah	18.	Responden
		Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cocok untuk digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .	19.	Responden
6	Ketertarikan dalam penggunaan media permainan <i>Shiritori</i>	Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya	20.	Responden

		semakin tertarik terhadap mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>		
		Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> hanya membuat saya bingung	21.	Responden
7	Bekerja sama dalam kelompok	Saya mampu bekerja dengan kelompok dalam permainan <i>Shiritori</i>	22.	Responden
		Penggunaan <i>Shiritori</i> mampu membuat saya meningkatkan rasa untuk berkompetisi	23.	Responden
		Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama yang terjadi di dalam kelompok	24.	Responden
8	Kondisi Kelas	Kondisi kelas saat penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> pada pembelajaran	25.	Responden

		Chujukyu Moji Goi sangat kondusif		
--	--	--------------------------------------	--	--

c. Dokumen

Sutedi (2011) mengungkapkan bahwa dokumen adalah peristiwa yang sudah terjadi. Dokumen bisa berbentuk gambar, karya-karya mupun tulisan dari seseorang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumen berupa foto saat penerapandan dokumen tertulis yaitu RPS (Rancangan Pembelajaran Semeseter).

E. Teknik Analisi Data

Analisis data merupakan analisis yang data yang dalam pencariannya dapat diperoleh dengan cara menyusun secara sistematis data yang sebelumnya diperoleh melalui hasil catatn lapangan, dan bahan lainnya sehingga mudah dipahamani (Sguiyono,2013).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017). Dalam proses analiss data melalui empat tahap yakni *data collection*, *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing* atau *verivication*.

a. *Data Collection*

Data collection merupakan proses yang dilakukan peneliti dalam sebuah pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan saat peneliti melakukan penelitian secara langsung seperti saat observasi. Dalam observasi peneliti mencatat hal hal yang dirasa perlu, selain observasi peneliti juga melakukan pengambilan data melalui angket. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah agar peneliti mengetahui respon mahasiswa. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Selama observasi peneliti hanya sebagai pengamat tanpa ikut campur dalam proses pembelajaran, selain itu peneliti juga mencatat hal yang dirasa perlu. Setelah melakukan observasi peneliti mengumpulkan data respon pembelajar melalui angket, angket disebar pada tanggal 12 Mei dan 14 Mei 2019.

b. *Data Reduction*

Data Reduction merupakan proses yang dilakukan setelah pengambilan data. Dalam proses ini peneliti merangkup hasil data yang didapat kemudian menghilangkan sesuatu yang dianggap tidak diperlukan dalam penelitian. Setelah mendapatkan data kemudian peneliti merangkum hasil data yang telah ditemukan, peneliti menggunakan data yang diperlukan dan menghilangkan data yang tidak diperlukan.

c. *Data Display*

Data display merupakan penyajian data yang digunakan untuk memudahkan peneliti dalam memahami penelitiannya. Semua data yang telah diambil dan telah mengalami data *reduction* disajikan dalam bentuk tabel maupun teks naratif. Setelah melalui proses *reduction* data yang sudah diseleksi kemudian dijabarkan dalam bentuk naratif maupun tabel. Data hasil observasi dijabarkan melalui naratif dan tabel, dan data hasil angket dijabarkan secara naratif dan grafik.

d. *Conclusion Drawing*

Conclusion Drawing merupakan penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti. Setelah melalui berbagai tahap peneliti menyimpulkan hasil data kemudian diuraikan dalam kalimat deskriptif atau dengan kalimat dengan gaya bahasa yang mudah dipahami. Setelah data dijabarkan, peneliti menarik simpulan. Kesimpulan ini berupa kalimat deskriptif.