

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2017, hlm. 2). Data yang diperoleh dalam penelitian tentunya harus bersifat valid. Oleh karena itu, penggunaan metode dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting, sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan metode tergantung pada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode ditinjau dari efektivitas, efisiensi dan relevansi metode tersebut. Setiap penelitian tentunya mempunyai tujuan tertentu. Secara umum menurut (Sugiyono, 2017, hlm. 3) terdapat 3 macam tujuan penelitian yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Penemuan artinya data yang diperoleh dari penelitian tersebut memiliki kebaruan. Pembuktian artinya data yang diperoleh digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi pengetahuan tertentu. Pengembangan artinya memperdalam serta memperluas pengetahuan yang telah ada.

Pada penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) atau dikenal dengan penelitian pengembangan. Metode *research and development* (R&D) merupakan tahapan awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan (Askari dkk., 2020, hlm. 79). Pendapat lain menyatakan bahwa metode *research and development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan terdapat pengujian keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017, hlm 297). Hal serupa dinyatakan oleh (Gay, 1990) dalam (Hanafi, 2017) bahwa metode *research and development* (R&D) bukan untuk menguji suatu teori, melainkan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Pada bidang pendidikan (Borg & Gall, 1985) dalam (Sugiyono, 2017, hlm. 5) menyatakan bahwa, metode *research and development* (R&D) merupakan

sebuah metode yang memiliki kegunaan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menyajikan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk membawa efek tertentu atau mencapai suatu tujuan sesuai yang diharapkan dalam penelitian. Penelitian ini berfokus dalam bidang pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas 7. Produk akhir dari penelitian ini adalah berupa bahan ajar digital berbantuan aplikasi Padlet untuk pembelajaran teks imajinasi.

B. Desain dan Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain dan prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carey pada tahun 1990. Metode ini dikenal dengan model Dick & Carey. Desain pengembangan Dick & Carey memiliki penerapan prinsip desain yang sistematis. Desain ini memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan. Menurut (Khoiron dkk., 2019) menyatakan bahwa desain Dick & Carey cocok digunakan dalam bidang pendidikan terutama dalam praktik mengajar di kelas. Hal ini berdasarkan pada tahapan perkembangan yang memungkinkan berkembangnya bahan ajar. Kemudian model ini memiliki pendekatan sistem yang tidak hanya cukup berdasarkan teori dan hasil studi, tetapi juga memperhitungkan pengalaman praktis. Hal tersebut yang menjadi dasar pemilihan metode ini.

Desain pengembangan Dick & Carey dalam penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Padlet dalam pembelajaran menulis cerita imajinasi ini hanya sampai pada tahap penilaian ahli atau validasi ahli dan tidak bermaksud untuk menguji keefektifan produk hasil pengembangan.

Terdapat 10 langkah prosedur pengembangan Dick & Carey sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama ini menjadi dasar untuk menuju ke langkah selanjutnya. Pada langkah ini, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap materi pelajaran yang dibutuhkan. Dengan analisis kebutuhan tersebut, peneliti akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada dan keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan. Analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk menentukan tujuan pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari kesulitan-kesulitan pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Dengan melihat keadaan tersebut, maka peneliti akan mencari alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan suatu produk sesuai dengan materi pelajaran yang dibutuhkan. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran sangat penting untuk mengetahui arah produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

2) Melakukan Analisis Pembelajaran

Setelah dilakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah berikutnya adalah menentukan analisis pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada langkah ini peneliti akan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sesuai dengan ketentuan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku pada materi pelajaran yang akan dikembangkan.

3) Analisis Pembelajar dan Konteks

Analisis pembelajar dan konteks perlu dilakukan supaya peneliti mengetahui kualitas atau kemampuan peserta didik untuk dijadikan sebagai petunjuk dalam penentuan strategi dan pemilihan bahan ajar. Analisis pembelajar mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran.

4) Merumuskan Tujuan Performansi

Merumuskan tujuan performansi atau tujuan pembelajaran merupakan langkah untuk menentukan apa yang peserta didik dapat lakukan setelah menyelesaikan pembelajaran. Peneliti akan merumuskan tujuan umum pembelajaran dari standar kompetensi yang telah ditentukan ke dalam tujuan

khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu. Menurut (Wisnu, 2016) dalam pengajaran bahasa khususnya, tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam bentuk tulisan atau keterampilan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

5) Mengembangkan Instrumen

Instrumen dalam hal ini berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Instrumen digunakan untuk mengukur perangkat produk atau desain bahan ajar yang akan dikembangkan. Instrumen yang berkaitan dengan produk atau desain yang dikembangkan dapat berupa kuesioner atau daftar cek.

6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran ini dirancang khusus untuk mencapai tujuan berdasarkan informasi dari langkah sebelumnya. Strategi pembelajaran yang dirancang berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan.

7) Mengembangkan Bahan Ajar

Mengembangkan bahan ajar merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian ini. Pengembangan bahan ajar harus memiliki sumber acuan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Pada penelitian ini berkaitan dengan materi teks cerita imajinasi untuk kelas 7.

8) Melakukan Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan menemukan kesempatan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

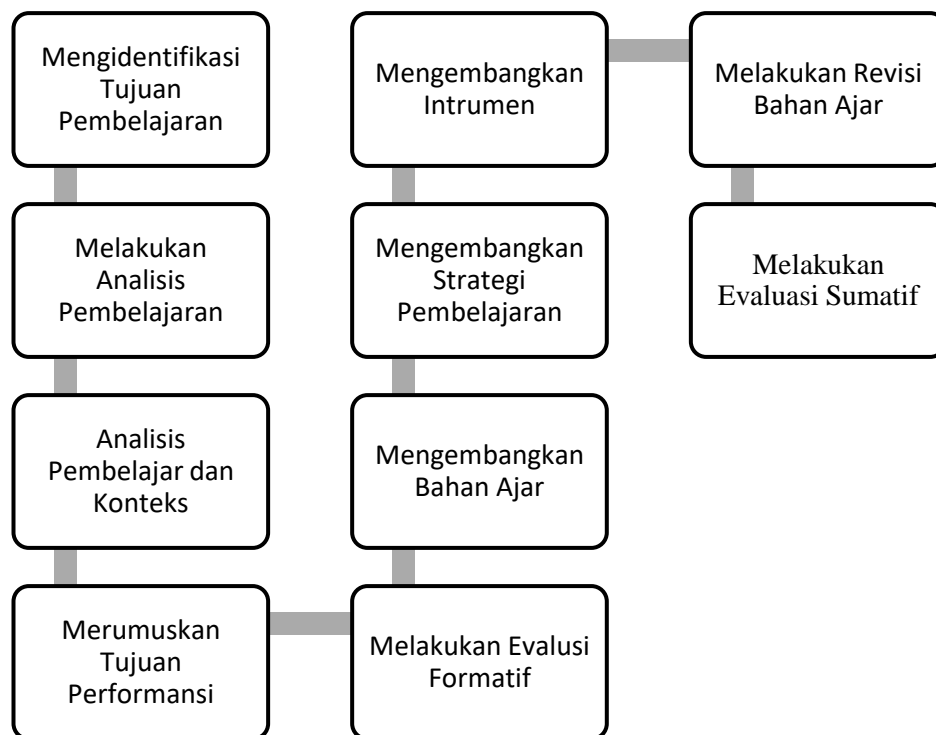
9) Merevisi Bahan Ajar

Setelah dilakukan evaluasi formatif, langkah selanjutnya adalah revisi. Hasil penilaian pada tahap evaluasi formatif selanjutnya direvisi sesuai dengan kekurangan pada tahap sebelumnya.

10) Melakukan Evaluasi Sumatif

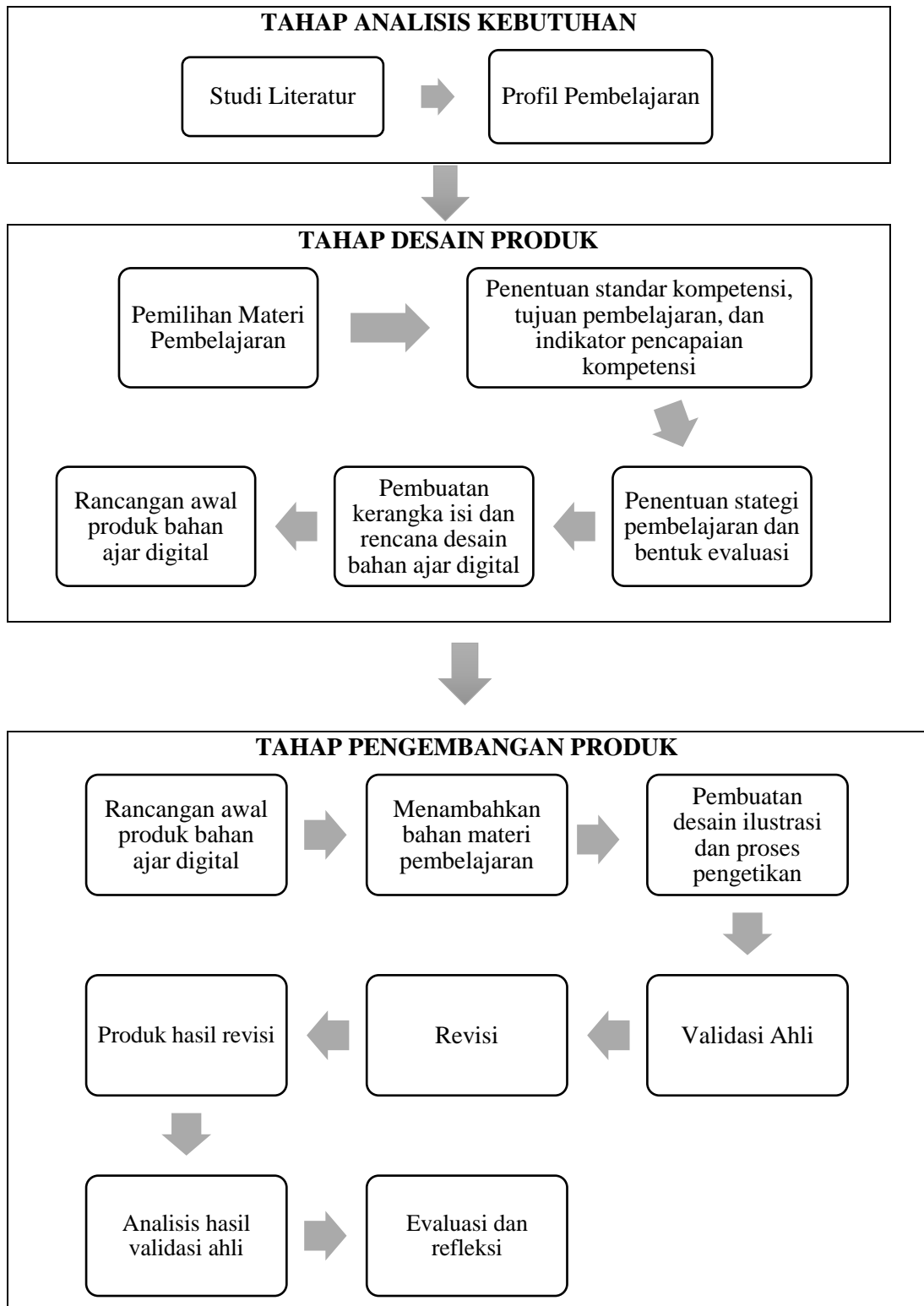
Setelah suatu produk atau desain selesai dikembangkan langkah terakhir ialah evaluasi sumatif. Evaluasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk secara keseluruhan dibandingkan dengan produk lain. Pada penelitian ini, proses pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli dan hanya akan memberikan implikasi terhadap bahan ajar teks cerita imajinasi. Penilaian oleh ahli dilakukan secara berkala hingga mendapatkan nilai yang baik.

Gambar 3. 1 Bagan 10 Langkah Prosedur Pengembangan Dick



Pada penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap uji validitas produk yang dilakukan pada ahli secara berkala hingga mendapatkan nilai yang baik. Selanjutnya, berikut alur penelitian pengembangan Dick, Carey, & Carey yang sudah diadaptasi dengan perubahan sesuai kebutuhan.

Gambar 3. 2 Bagan Desain Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Digital



C. Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini terdiri atas 2 subjek penelitian, yaitu 2 orang pakar bahan ajar digital sebagai validator produk. Pakar dipilih peneliti berdasarkan kriteria yang disesuaikan yaitu pakar materi pembelajaran bahasa Indonesia dan pakar bahan ajar bahasa Indonesia.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, studi dokumentasi, dan penilaian/ validasi dari pakar atau ahli terhadap bahan ajar. Berikut diuraikan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan:

- a. Wawancara, teknik pengumpulan data wawancara ini digunakan untuk mengetahui kondisi objektif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil wawancara diharapkan mampu memperlihatkan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi. Wawancara dilakukan terhadap pengajar Bahasa Indonesia secara terstruktur sesuai dengan pedoman wawancara yang sudah disiapkan.
- b. Studi dokumentasi, peneliti melakukan studi pustaka dengan menganalisis buku ajar bahasa Indonesia mengenai materi teks cerita Imajinasi. Studi dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa kondisi materi dalam pembelajaran. Berikut sumber data studi dokumentasi yang menjadi acuan.
 1. Buku ajar Bahasa Indonesia SMP kelas 7 (Mahir Berbahasa Indonesia penerbit Erlangga)
 2. Modul Cerita Imajinasi Kemendikbud
(<https://emodul.kemdikbud.go.id/B-BId-2/B-BId-2.pdf>)
 3. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016
- c. Penilaian / validasi dari pakar atau ahli terhadap bahan ajar berguna untuk mengukur kelayakan bahan ajar.

E. Instrumen Penelitian

Setiap teknik atau metode pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpulan data yang berbeda-beda. Dalam suatu penelitian, data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Sebagaimana dijelaskan oleh (Arikunto, 2006, hlm.160) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data supaya mudah diolah. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan 4 instrumen diantaranya sebagai berikut.

1) Instrumen Wawancara Pengajar

Instrumen wawancara merujuk pada penelitian dari Herawati (2020). Akan tetapi, peneliti memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 3. 1 Instrumen Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Pengajar Bahasa Indonesia	
Hari/tanggal	:
Nama Narasumber	:
Instansi /Profesi	:
Media Wawancara	:
Pertanyaan	
1.	Apakah menurut Anda bahan ajar adalah komponen penting yang perlu disiapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
2.	Menurut Anda, apakah buku-buku bahan ajar penunjang pembelajaran bahasa Indonesia masih memiliki kekurangan?
3.	Jika iya, bahan ajar pada bagian keterampilan mana yang menurut Anda perlu untuk dikembangkan?
4.	Bahan ajar berbentuk apakah yang menurut Anda efektif dalam menunjang pembelajaran keterampilan tersebut?
5.	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita imajinasi, apakah peserta didik antusias

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.epu.edu

untuk mempelajari materi tersebut?

6. Apakah dari mempelajari cerita imajinasi bisa memunculkan minat peserta didik untuk membaca dan menulis?
7. Kesulitan atau permasalahan apa yang sering ditemui para peserta didik dalam pembelajar materi cerita imajinasi?
8. Dari mana biasanya Anda mendapatkan sumber-sumber bahan ajar cerita imajinasi?
9. Menurut Anda apakah guru-guru saat ini sudah banyak memanfaatkan teknologi seperti memanfaatkan aplikasi-aplikasi untuk mengembangkan atau mengelola bahan ajar?
10. Apakah perlu diadakan sosialisasi mengenai aplikasi-aplikasi atau media untuk mengembangkan bahan ajar di situasi pandemi saat ini?

2) Instrumen Analisis Bahan Ajar

Instrumen analisis bahan ajar diperlukan untuk mengetahui kelayakan materi ajar yang akan disajikan. Peneliti akan melakukan pembaharuan terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan sumber data yang dianalisis.

Tabel 3. 2 Instrumen Analisis Bahan Ajar

No	Sumber Bahan Ajar	Tujuan Pembelajaran	Konten materi	Sajian materi	Latihan yang diberikan

3) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Validator melakukan penilaian pada produk ini dengan memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia, kolom tersebut meliputi penilaian (sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang). Setiap jawaban diberi skor yakni sangat

baik =5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1 untuk memudahkan perolehan data kualitatif.

Instrumen penelitian ini berupa angket untuk memperoleh data terkait penilaian materi pembelajaran oleh ahli. Instrumen validasi ini merujuk pada penelitian dari Annisa (2021). Akan tetapi, peneliti memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan penelitian. Validasi atau penilaian ini bertujuan sebagai bahan pertimbangan dalam mengevaluasi materi pembelajaran cerita imajinasi yang disajikan pada produk. Setelah memberikan penilaian, validator menyimpulkan kualitas produk dengan memberikan kategori apakah produk tersebut dapat digunakan tanpa revisi/dapat diterapkan dengan revisi/ tidak dapat diterapkan. Adapun instrumen validasi produk tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian isi bahan ajar dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.						
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu bahasa sosial (bahasa).						
3.	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.						
4.	Keruntutan materi.	Materi mengenai teks cerita imajinasi dibahas secara runtut.						
5.	Cakupan Materi.	Materi cerita imajinasi telah mencakup secara keseluruhan dalam bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet.						
6.	Ketuntasan Materi.	Materi cerita imajinasi dibahas secara tuntas.						

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

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

7.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik SMP kelas VII.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik SMP kelas VII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah.						
8.	Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	Contoh yang ada disajikan sesuai kondisi dan terkait dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.						
9.	Kejelasan contoh yang diberikan.	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman peserta didik.						
10.	Ketepatan materi dan contoh untuk pengembangan kemandirian belajar.	Materi dan contoh yang disajikan mendukung kemandirian belajar bagi peserta didik SMP kelas VII.						
11.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.						
12.	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi.	Dialog/ teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas.						
13.	Memuat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor, dan afektif telah padu dalam materi.						

B. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/ Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan						

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

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

		sesuai dengan bidang bahasa Indonesia.						
2.	Kemudahan memahami alur materi melalui kemudahan bahasa.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi.						
3.	Kesatuan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tepat santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.						
4.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog/cerita yang digunakan dalam bahan ajar dapat menyampaikan materi dengan tepat.						

C. Penilaian Kelayakan Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Dukungan bahan ajar terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.	Penyajian materi dalam bahan ajar mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.						
2.	Penyajian gambar	Penyajian gambar menarik dan proporsional.						
3.	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi.	Alur cerita yang disajikan memudahkan pembaca untuk memahami materi.						

D. Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.epu.edu

1.	Kemudahan Penggunaan	Bahan ajar berbantuan Aplikasi Padlet mudah digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran di dalam kelas/ pembelajaran online.						
2.	Dukungan bahan ajar bagi kemandirian belajar peserta didik.	Bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet mendukung peserta didik untuk dapat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia secara mandiri.						
3.	Kemampuan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks cerita imajinasi.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari teks cerita imajinasi.						
4.	Kemampuan bahan ajar menambah pengetahuan.	Bahan ajar meningkatkan kemampuan peserta didik.						
5.	Kemampuan bahan ajar memperluas wawasan peserta didik.	Bahan ajar mampu memperluas wawasan peserta didik dalam bidang kebahasaan.						

E. Penilaian Aspek Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/ Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan tampilan bahan ajar.	Desai dan gambar yang disajikan dalam bahan ajar memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi cerita imajinasi						

2.	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan.	Teks dan tulisan mudah dibaca.						
----	---------------------------------------	--------------------------------	--	--	--	--	--	--

F. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet.

--

G. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh, maka bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet untuk pembelajaran teks cerita imajinasi dinyatakan:
(Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklis “✓”)

No	Kelayakan	Keterangan
1.	Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7 tanpa revisi.	
2.	Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7 dengan revisi sesuai saran	
3.	Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7.	

4) Instrumen Validasi pada Bahan Ajar

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli bahan ajar terhadap bahan ajar digital yang dikembangkan. Penilaian ini bertujuan sebagai evaluasi tampilan bahan ajar pada produk yang dikembangkan. Setelah memberikan penilaian validator menyimpulkan kualitas produk dengan memberikan kategori apakah produk tersebut dapat digunakan tanpa revisi/dapat diterapkan dengan

revisi/ tidak dapat diterapkan. Adapun instrumen validasi produk tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Bahan Ajar

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHAN AJAR

A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/ Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik SMP kelas VII.						
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat sosial emosional peserta didik SMP kelas VII.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat sosial emosional peserta didik SMP kelas VII.						
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk menyelesaikan materi pembelajaran.						
4.	Kesatuan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tepat santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.						
5.	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.	Teks dialog/cerita yang digunakan dalam bahan ajar dapat menyampaikan materi dengan tepat.						

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/ Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Keruntutan penyajian bahan ajar cerita	Penyajian bahan ajar dilakukan secara						

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

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

	imajinasi	runtut/sistematis.						
2.	Dukungan bahan ajar terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.	Penyajian materi dalam bahan ajar mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.						
3.	Penyajian gambar	Penyajian gambar menarik dan proporsional.						
4.								

C. Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan Penggunaan	Bahan ajar berbantuan Aplikasi Padlet mudah digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran di dalam kelas/ pembelajaran online.						
2.	Dukungan bahan ajar bagi kemandirian belajar peserta didik.	Bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet mendukung peserta didik untuk dapat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia secara mandiri.						
3.	Kemampuan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks cerita imajinasi.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari teks cerita imajinasi.						
	Kemampuan bahan ajar menambah pengetahuan.	Bahan ajar meningkatkan kemampuan peserta						

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

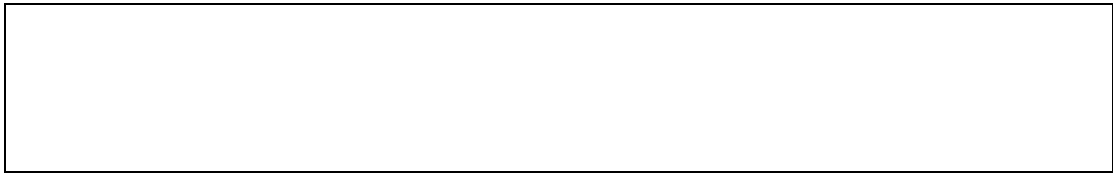
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.epu.edu

		didik.						
	Kemampuan bahan ajar memperluas wawasan peserta didik.	Bahan ajar mampu memperluas wawasan peserta didik dalam bidang kebahasaan.						

D. Penilaian Kelayakan Aspek Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan tampilan bahan ajar.	Desai dan gambar yang disajikan dalam bahan ajar memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi cerita imajinasi						
2.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf mendukung bahan ajar lebih menarik.	Jenis huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan bahan ajar lebih menarik.						
3.	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan.	Teks dan tulisan mudah dibaca.						
4.	Kesinambungan antara sub bagian materi dalam bahan ajar.	Tiap materi pembelajaran telah memiliki kesinambungan.						
5.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sesuai dan menarik.						
	Kesesuaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi yang sedang dibahas.						

E. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai bahan ajar bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet.



F. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh, maka bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet untuk pembelajaran teks cerita imajinasi dinyatakan: (Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklis “✓”)

No	Kelayakan	Keterangan
1.	Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7 tanpa revisi.	
2.	Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7 dengan revisi sesuai saran	
3.	Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas 7.	

Tabel 3. 5 Penilaian Sumatif

LEMBAR PENILAIAN SUMATIF PRODUK BAHAN AJAR DIGITAL

A. Penilaian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Tampilan bahan ajar memiliki kesatuan utuh, setiap komponennya ditampilkan secara harmonis, dan membuat ketertarikan mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar.	.						
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi jenjang							

Resti Nur Fauzi, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA IMAJINASI DENGAN MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN APLIKASI PADLET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.epu.edu

	SMP jelas VII.							
3.	Topik bahasan menarik perhatian untuk mempelajari materi lebih dalam.							
4.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran							
5.	Adanya kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan pemelajar berdasarkan kurikulum 2013							

B. Komentar Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai bahan ajar berbantuan aplikasi Padlet untuk pembelajaran cerita imajinasi.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan cara studi literatur berupa analisis buku ajar. Metode kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian angket. Data kelayakan buku ajar diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data tersebut dianalisis dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Melakukan tabulasi data hasil penilaian
- 2) Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus

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

- 3) Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek
- 4) Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan tinjauan sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Produk Pembelajaran

Skala nilai (%)	Tingkat Validitas
85,01 - 100,00	Sangat valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
70,01 - 85,00	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 - 70,00	Kurang valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi besar
01,00 - 50,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

(Herawati, 2020)