

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

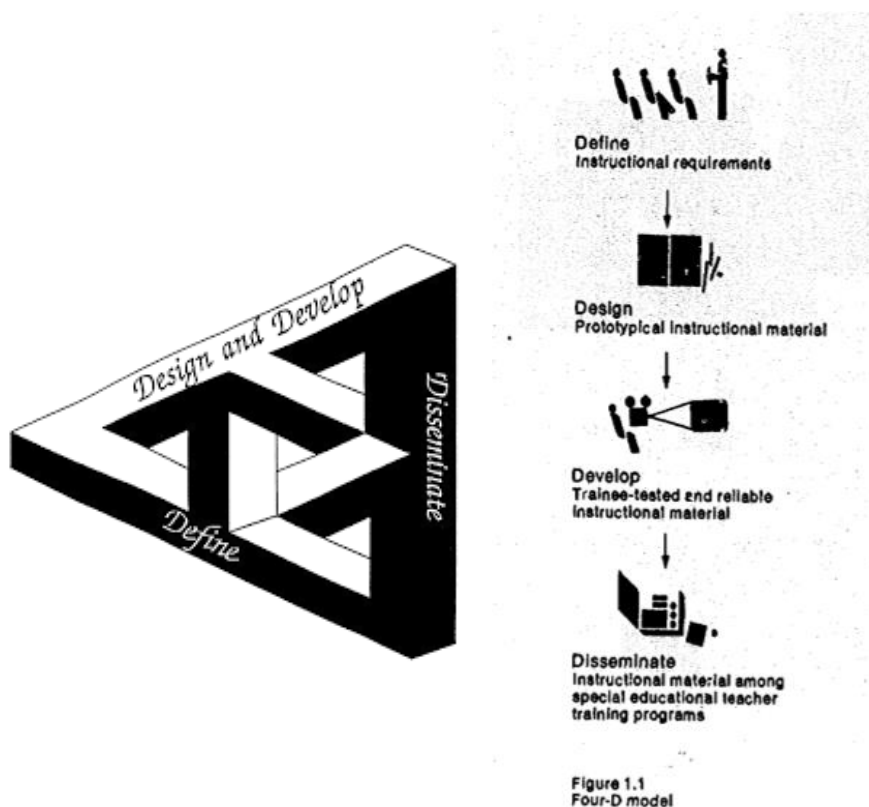
Dalam bab ini dipaparkan (a) model serta desain penelitian dan pengembangan, (b) prosedur penelitian dan pengembangan, (c) uji produk, (d) teknik dan instrumen pengumpulan data, (e) data, serta (f) teknik analisis data. Paparan masing-masing subbab disajikan sebagai berikut.

A. Model serta Desain Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model R&D dengan desain R2D2 (*Recursive, Reflective, Design, and Development Model*) yang diintegrasikan dengan model pengembangan 4D (*four-D models*) (Thiagarajan & Sivasailan, 1974; Willis & Wright, 2000). Terdapat beberapa alasan penggunaan model pengembangan R2D2 yang diintegrasikan dengan model pengembangan 4D (*four-D models*). *Pertama*, model pengembangan R2D2 melibatkan banyak pihak secara kolaboratif. Dalam hal ini, pihak yang berkontribusi adalah peneliti, responden, dan para ahli. Model pengembangan ini tidak menguji efektivitas produk yang dikembangkan, tapi menguji kelayakan atau keberterimaan produk bagi pemelajar BIPA untuk mencegah gegar budaya. *Kedua*, model ini tidak berorientasi pada langkah-langkah yang berurutan dan prosedural sehingga memungkinkan peneliti untuk mengembangkan bagian desain terlebih dahulu atau *recursive*. Peneliti juga dimungkinkan untuk mengembangkan produk sambil melakukan persiapan seperti melaksanakan analisis kebutuhan produk atau sebaliknya. *Ketiga*, model ini dipilih karena lebih singkat dan sesuai dengan kebutuhan. Tahap *disseminate* atau penyebarluasan tidak dilaksanakan dalam penelitian ini dan berhenti pada pengembangan produk (*development*) karena disesuaikan dengan desain penelitian dan fokus penelitian (Yulianeta et al., 2022b), yaitu mengetahui kebutuhan pemelajar BIPA, menyusun rancangan awal produk, mengembangkan produk berdasarkan masukan dari validator, serta mendeskripsikan respons pengguna dan penyelenggara BIPA di Jawa Timur.

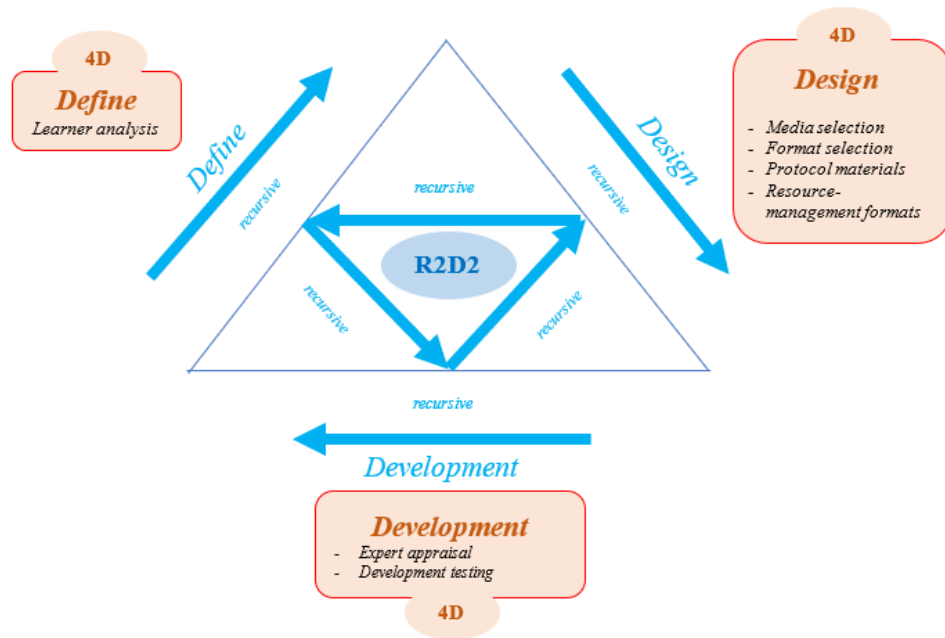
Desain R2D2 (*Recursive, Reflective, Design, and Development Model*) dan

model pengembangan 4D (*four-D models*) (Thiagarajan & Sivasailan, 1974; Willis & Wright, 2000) disajikan dalam dua bagan berikut.

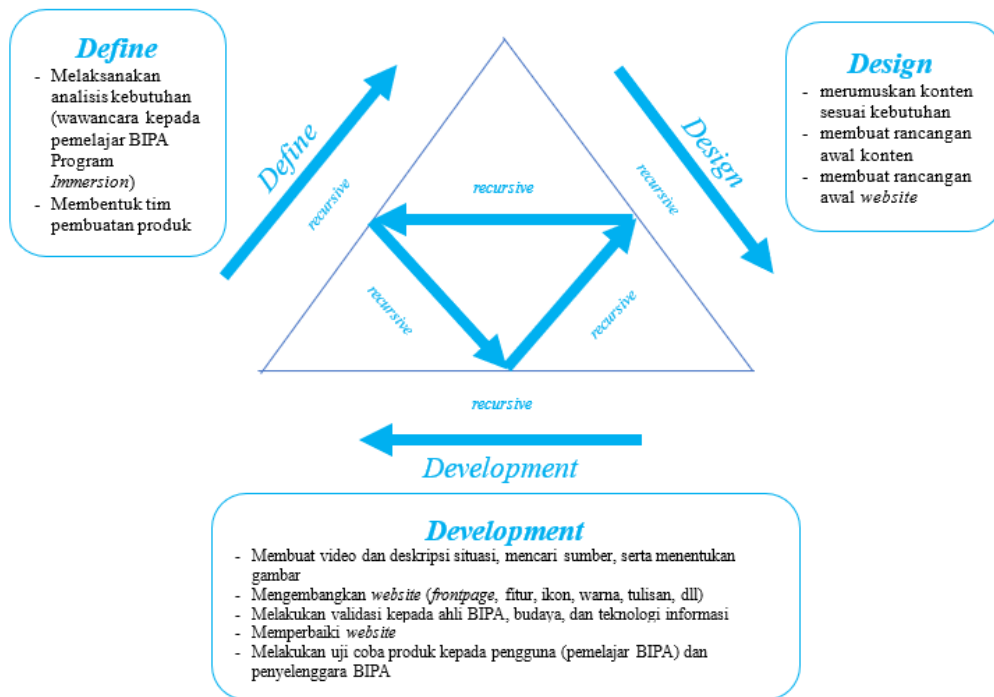


Gambar 3.1 Bagan Penelitian dan Pengembangan R2D2 (kiri) dan 4D (kanan)

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan yang menggunakan konsep R2D2 yang diintegrasikan dengan 4D dipaparkan dalam bagan berikut.



Gambar 3.2 Bagan Teori Prosedur Penelitian dan Pengembangan R2D2 yang Diintegrasikan dengan 4D



Gambar 3.3 Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan R2D2 yang Diintegrasikan dengan 4D

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu (1) *define*, (2) *design*, dan (3) *development*. Penelitian ini Masing-masing prosedur dipaparkan sebagai berikut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* dalam penelitian ini menggunakan tahap *define* menurut model 4D Thiagarajan, yaitu (1) *front-end analysis*, (2) *learner analysis*, (3) *task analysis*, (4) *concept analysis*, dan (5) *specifying instructional objectives* (Thiagarajan & Sivasailan, 1974). Tahap *define* dalam penelitian ini berupa *learner analysis* yang mengacu pada model 4D karena sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa pengumpulan informasi awal mengenai kebutuhan penelitian yang meliputi beberapa tahap.

Pertama, analisis masalah yang terjadi selama program BIPA. Setelah dilakukan analisis, ditemukan bahwa pemelajar BIPA masih mengalami gegar budaya meskipun sudah mendapatkan sesi pengenalan budaya Indonesia sebelum program dimulai. *Kedua*, telaah materi budaya yang digunakan dalam sesi pengenalan budaya sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap beberapa materi budaya dari beberapa program BIPA yang diberikan kepada pemelajar BIPA. *Ketiga*, telaah permasalahan yang dialami oleh pemelajar BIPA terkait gegar budaya yang dialami. Hal ini sebagai dasar penentuan kebutuhan materi budaya pemelajar BIPA. Terakhir, telaah kebutuhan pemelajar. Kebutuhan yang dimaksud pada tahapan ini meliputi materi budaya, bentuk penyajian, penggunaan bahasa, dan sebagainya.

Pada tahapan ini dilakukan analisis beberapa materi budaya yang diberikan pada sesi orientasi budaya bagi pemelajar asing yang akan datang atau tinggal di Indonesia untuk melakukan program *immersion*. Selain itu, dilakukan pula wawancara kepada pemelajar asing yang pernah mendapat sesi orientasi sebelum menjalani program *immersion* di Indonesia. Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi terkait seberapa penting materi budaya pada sesi orientasi, bentuk-bentuk materi budaya yang dibutuhkan pemelajar, dan bentuk penyajian materi budaya

yang paling efektif untuk pemelajar asing. Dari tahap ini, ditemukan informasi terkait materi budaya dan bentuk penyajian materi budaya yang efektif untuk pemelajar. Pemilihan materi budaya dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pemelajar.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain atau perencanaan dalam penelitian ini didasarkan pada tahap *design* pada model 4D Thiagarajan yang terdiri atas 10 tahap, yaitu, (1) *construction of criterion-referenced tests*, (2) *media selection*, (3) *format selection*, (4) *protocol materials*, (5) *resource-management formats*, (6) *mastery-learning formats*, (7) *self-instructional print formats*, (8) *self-instructional multimedia formats*, (9) *formats for small-group learning*, dan (10) *computer-based formats* (Thiagarajan & Sivasailan, 1974). Namun, yang dilakukan dalam penelitian ini hanya tahap kedua sampai tahap kelima, yaitu *media selection*, *format selection*, *protocol materials*, *resource-management formats*. Keempat tahap tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah *website* yang memuat konten berancangan kearifan lokal yang akan digunakan dalam sesi orientasi pengenalan budaya Indonesia dalam program *immersion*, bukan pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini tahap desain atau perencanaan produk *website* meliputi rancangan dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil yang didapat pada tahap pendefinisian. Tahap perencanaan ini meliputi, (1) pengklasifikasian materi budaya berdasarkan tema, (2) merumuskan materi budaya berdasarkan topik, bentuk kearifan lokal, situasi, kasus, dan respons, (3) perancangan tampilan *website* (warna, tulisan, ilustrasi, dan sebagainya), dan (4) perancangan penyajian materi budaya dalam *website*. Tahapan-tahapan tersebut didasarkan pada tahapan dalam tahap desain model pengembangan 4D, yaitu

Pada tahap ini dihasilkan enam belas topik kearifan lokal Jawa Timur, yaitu 1) berkenalan dengan orang lain, 2) berjalan di depan sekumpulan orang yang lebih tua, 3) penggunaan tangan kanan ketika makan, 4) penggunaan tangan kanan ketika

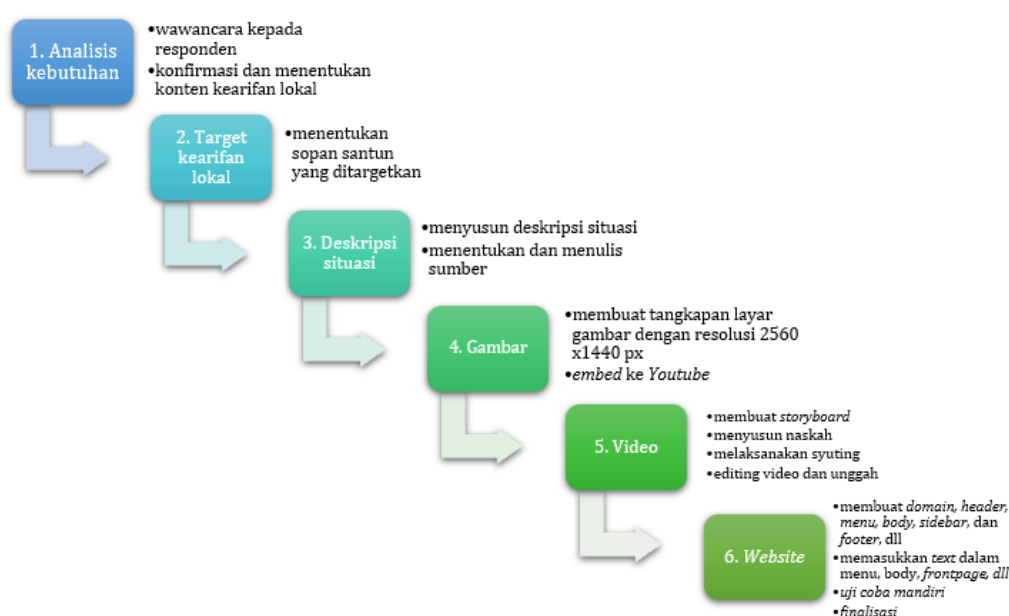
menunjuk arah/orang, 5) penggunaan tangan kanan ketika memberi/menerima sesuatu dari orang lain, 6) penggunaan toilet jongkok, 7) cara duduk sesuai situasi, 8) menawarkan makanan atau minuman kepada orang lain, 9) mencium tangan ketika berpamitan, 10) menganggukkan kepala, tersenyum ketika menyapa orang lain, 11) menghentikan aktivitas ketika azan, 12) mengetuk pintu ketika bertamu, 13) makan tanpa bersuara, 14) mandi air dingin menggunakan gayung, 15) melepas sepatu ketika memasuki ruangan, 16) panggilan Mas dan Mbak. Setiap tema menunjukkan kearifan lokal Jawa. Masing-masing topik dilengkapi dengan situasi, kasus, dan pilihan respons yang dapat dipilih oleh pemelajar. Selain pengembangan konten dalam *website*, dilakukan pula pengembangan dan penyusunan komponen pendukung, seperti ilustrasi di *website*, warna, tulisan, video, dan sebagainya. Pengembangan produk ini dikembangkan sampai menjadi draf produk.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan uji validasi kepada ahli BIPA, ahli budaya, dan ahli teknologi informasi yang mengacu pada dua tahap di tahap pengembangan model pengembangan 4D, yaitu (1) *expert appraisal*, dan (2) *development testing* (Thiagarajan & Sivasailan, 1974). Dilakukan pula kegiatan revisi berdasarkan catatan berupa kritik, saran, dan komentar dari validator. Setelah melakukan perbaikan produk dilakukan uji kelayakan kepada penyelenggara BIPA di Jawa Timur dan pemelajar BIPA selaku pengguna produk. Tahapan-tahapan ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan *website* ini dipaparkan dalam

bagan berikut.

Website Kearifan Lokal dalam penelitian ini menggunakan metode *Agile Development*. Dalam *Agile Development*, terdapat beberapa tahapan pengembangan sistem. *Pertama, requirement*. Dalam tahap ini, dilaksanakan sebuah analisis untuk memahami sistem yang dijalankan, prosedur, tahap, dan aturan. *Kedua, perancangan*. Tahap ini berupa merancang sistem seperti membuat gambaran tentang fitur-fitur dalam sistem. *Ketiga, development*. Tahap ini adalah mengembangkan sistem dan fitur-fitur *website*. *Keempat, testing*. Tahap ini berupa



Gambar 3.4 Bagan Prosedur Pengembangan Produk

mengecek seluruh sistem dengan maksud menemukan kesalahan. Tahap terakhir adalah *deployment*, yaitu menyebarluaskan produk yang telah disusun (Miswar et al., 2021). Dalam penelitian ini, tahap yang dilaksanakan hanya tahap pertama hingga keempat karena disesuaikan dengan fokus penelitian.

Metode *Agile Development* merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi, perangkat lunak, *website*, dan sebagainya yang memerlukan adaptasi singkat dan cepat dari pengembang terhadap perubahan. Dalam metode ini, pengembang memungkinkan untuk bekerja dalam tim untuk merespons permintaan pengguna produk secara cepat dan interaktif (Mahendra & Yanto, 2018). Kaitannya dengan penelitian ini, metode *Agile Development* dipilih

sebagai konsep pengembangan *website* karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu menghasilkan produk berupa *website* yang kemungkinan mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar BIPA Program *Immersion*. Perubahan tersebut perlu direspons dengan cepat oleh pengembang agar konten-konten yang disajikan tetap baru, tidak kuno, dan memenuhi kebutuhan pengguna yang akan berangkat atau tinggal di Indonesia.

Lebih lanjut, tahapan dan rancangan atau lini masa penelitian ini mulai dari tahap pendefinisian, perancangan, hingga tahap pengembangan dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Lini Masa Penelitian

No.	Aktivitas	Bulan							
		Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	
1.	Pendefinisian								
	- Telah materi budaya								
	- Telaah penyajian materi budaya								
	- Telaah kebutuhan materi budaya pemelajar BIPA								
2.	Perancangan								
	- Pengklasifikasian konten budaya								
	- Perumusan konten budaya sesuai hasil analisis kebutuhan								
	- Perancangan komponen atau fitur-fitur dalam <i>website</i>								
	- Perancangan tampilan <i>website</i>								
3.	Pengembangan								

<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan dan distribusi konten kearifan lokal ke dalam <i>website</i> - Pengembangan dan distribusi deskripsi situasi dan sumber - Pengembangan <i>website</i> lebih lanjut 		
<p>3. Pengembangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji coba kepada pemelajar BIPA - Uji coba kepada penyelenggara BIPA - Pelaporan 		

C. Uji Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan. Kegiatan uji validasi dilakukan kepada para ahli BIPA, budaya, dan media IT. Sementara itu, uji coba dilakukan kepada pemelajar BIPA yang belum dan sudah pernah melakukan program *immersion* di Indonesia. Uji coba ini bertujuan untuk mendapat saran, komentar, kritik, dan penilaian yang relevan sebagai tindak lanjut untuk melakukan perbaikan. Selain itu, dalam uji coba produk, didapatkan gambaran mengenai tingkat kelayakan produk.

Uji validasi dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada ahli BIPA, ahli budaya, dan ahli media IT. Hasil uji produk yang diperoleh dari proses validasi disajikan berdasarkan beberapa aspek penilaian. Angket penilaian berisi pernyataan mengenai *website* materi budaya berbasis kearifan lokal dan disediakan kolom nilai. Selain itu, di dalam angket penilaian juga disediakan kolom untuk menulis komentar, kritik, dan saran dari para validator.

Data numerik hasil uji validasi digunakan sebagai pedoman interpretasi kelayakan produk. Terdapat empat kriteria kelayakan, yaitu (1) 85-100% dikategorikan layak dan dianjurkan untuk diimplementasikan, (2) 75-84% dikategorikan layak dan tindak lanjut dapat diimplementasikan, (3) 56-74% dikategorikan cukup layak dan tindak lanjut berupa catatan revisi, dan (4) $\leq 55\%$

dikategorikan kurang layak dan tindak lanjut berupa revisi beserta perubahan. Skor yang diperoleh dari validator dianggap valid apabila memenuhi standar *inter-rater agreement*, yaitu di atas 75% (Graham et al., 2012). Data verbal dalam angket penilaian digunakan sebagai pedoman untuk revisi *website* Kearifan Lokal agar menjadi layak untuk diimplementasikan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, dilibatkan beberapa penguji untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Berikut beberapa penguji atau validator yang dilibatkan dalam penelitian dan pengembangan ini.

1. Subjek Uji Ahli BIPA

Uji coba ahli dilakukan pada ahli materi dan ahli bahan ajar dengan kriteria berikut, yaitu (1) pendidikan terakhir minimal magister, dan (2) ahli di bidang BIPA dengan pengalaman minimal 10 tahun di bidangnya. Berikut dijelaskan mengenai profil ahli BIPA yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini.

2. Subjek Uji Ahli Budaya

Uji coba ahli dilakukan pada ahli budaya dengan kriteria berikut, yaitu (1) pendidikan terakhir minimal magister dan (2) pengalaman di bidang budaya minimal 10 tahun. Dalam penelitian dan pengembangan ini ahli budaya yang terlibat dijelaskan sebagai berikut.

3. Subjek Uji Ahli Teknologi Informasi

Uji coba ahli dilakukan pada ahli media IT dengan kriteria berikut, yaitu (1) pendidikan terakhir minimal magister dan (2) pengalaman di bidang IT minimal 10 tahun. Dalam penelitian dan pengembangan ini ahli IT yang terlibat dijelaskan sebagai berikut.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner dengan menggunakan instrumen bantuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu instrumen prapengembangan dan

pascapengembangan. Instrumen prapengembangan terdiri atas pedoman wawancara, sedangkan instrumen pascapengembangan terdiri atas 1) angket validasi *website* Kearifan Lokal yang diisi oleh para ahli dan 2) lembar penilaian dan respons pengguna produk dan penyelenggara BIPA Program *Immersion*.

Angket atau yang kemudian disebut kuesioner dalam penelitian ini digunakan sebagai alat untuk memperoleh jawaban atas pemikiran seseorang atau *attitudinal questions* (Dornyei, 2002). Pemikiran seseorang tersebut berupa sikap, pendapat, kepercayaan, minat, dan nilai. Penyusunan kuesioner-kuesioner dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu 1) menentukan format, bagian utama, panjang pendek kuesioner, 2) menulis bagian utama yang dikembangkan menjadi item-item, 3) menyeleksi dan mengurutkan item-item pernyataan, 4) menyusun instruksi yang tepat di bagian awal kuesioner, 5) menguji coba kuesioner sebelum digunakan (Dornyei, 2002).

Berikut uraian angket validasi dan lembar penilaian dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli BIPA

No	Pernyataan	Skor (1-4)	Catatan/Komentar
A. Aspek Isi <i>Website</i> Kearifan Lokal			
a Kesesuaian Isi <i>Website</i> Kearifan Lokal			
1	Gambar bergulir dalam <i>website</i> kearifan lokal dalam <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA Program <i>Immersion</i> .		
2	Deskripsi situasi dalam <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA Program <i>Immersion</i> .		
3	Video dalam <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA Program <i>Immersion</i> .		
4	Gambar bergulir, deskripsi situasi, video dalam <i>website</i> sesuai dengan situasi di dunia nyata.		
b Kelengkapan Isi <i>Website</i> Kearifan Lokal			
1	<i>Website</i> kearifan lokal terdiri atas bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.		
2	Bagian awal atau tampilan awal (<i>home page</i>) dalam <i>website</i> berisi judul, tujuan, nama penyusun, nama dosen pembimbing, logo UPI, menu login, ikon pilihan bahasa, dan tata cara penggunaan <i>website</i> .		
3	Bagian inti atau tampilan inti dalam <i>website</i> berisi 5 gambar yang bergulir, 16 video, 16 deskripsi situasi, 16 landasan teori, kolom komentar, dan respons berupa ikon pertanyaan “Apakah konten		

ini membantu Anda?” serta ikon jawaban “iya” dan “tidak”.

- 4 Bagian akhir atau tampilan akhir dalam *website* berisi ucapan terima kasih, ikon pertanyaan “Apakah *website* ini membantu Anda?”, ikon jawaban “ya” dan “tidak”, serta “alasan”.
-

c Kemudahan Penggunaan *Website* Kearifan Lokal

- 1 *Website* kearifan lokal dapat digunakan dengan mudah karena dilengkapi dengan tata cara penggunaan.
 - 2 Video dalam *website* mudah dipahami
 - 3 Deskripsi situasi dalam *website* mudah dipahami
 - 4 Kolom komentar memudahkan pemelajar BIPA untuk membagikan pengalaman dan cara menghadapi situasi
 - 5 Kolom komentar memudahkan pemelajar BIPA untuk berinteraksi dengan pemelajar BIPA yang lain
 - 6 Ikon pertanyaan “Apakah konten ini membantu Anda?” dan ikon jawaban “iya” dan “tidak” memudahkan pemelajar mengekspresikan kesan setelah memahami konten
 - 7 Penyajian pertanyaan “Apakah *website* ini membantu”, tombol “iya” dan “tidak”, serta kolom “alasan” di halaman akhir *website* membantu pemelajar untuk mengekspresikan pendapat tentang *website*
-

d Kelayakan Penggunaan *Website* Kearifan Lokal

- 1 *Website* kearifan lokal cocok diakses oleh pemelajar BIPA sebelum berpartisipasi dalam Program *Immersion*.
 - 2 *Website* kearifan lokal cocok diakses oleh pemelajar BIPA ketika berpartisipasi dalam Program *Immersion*.
 - 3 *Website* kearifan lokal cocok diakses oleh pemelajar BIPA sesudah berpartisipasi dalam Program *Immersion*.
 - 4 *Website* kearifan lokal efektif untuk mencegah gegar budaya yang mungkin akan dialami pemelajar BIPA Program *Immersion*.
 - 5 *Website* kearifan lokal inovatif karena menyajikan konten yang bervariasi dan terbaru bagi pemelajar BIPA Program *Immersion*.
 - 6 *Website* kearifan lokal jelas dan tidak ambigu karena menyajikan konten yang berupa pemaparan dan penjelasan bagi pemelajar BIPA Program *Immersion*.
-

e Kerumitan dan Kedalaman Isi Konten dalam *Website*

-
- 1 Gambar bergulir dalam *website* memiliki tingkat kerumitan dan kedalaman yang tepat untuk pemelajar BIPA Program Immersion.

 - 2 Video dalam *website* memiliki tingkat kerumitan dan kedalaman yang tepat untuk pemelajar BIPA Program Immersion.

 - 3 Deskripsi situasi dalam *website* memiliki tingkat kerumitan dan kedalaman yang tepat untuk pemelajar BIPA Program Immersion.

B. Aspek Sistematika Website Kearifan Lokal

- 1 Bagian-bagian dalam *website* kearifan lokal yang meliputi bagian atau halaman depan, tata cara penggunaan *website*, bagian atau halaman inti, dan bagian atau halaman akhir *website* disajikan secara berurutan.

- 2 Komponen halaman depan *website* yang meliputi judul, tujuan, nama penyusun, dua nama dosen pembimbing, logo UPI, menu login, ikon pilihan bahasa, dan tata cara penggunaan *website* disajikan dalam posisi yang tepat

- 3 Komponen halaman inti *website* yang meliputi 5 gambar yang bergulir, 16 video, 16 deskripsi situasi, 16 landasan teori, kolom komentar, dan respons berupa ikon pertanyaan “Apakah konten ini membantu Anda?” serta jawaban “iya” dan “tidak” disajikan dalam posisi yang tepat.

- 4 Komponen halaman akhir *website* yang meliputi ucapan terima kasih, ikon pertanyaan “Apakah *website* ini membantu Anda?”; jawaban “iya” dan “tidak”; serta alasan disajikan dalam posisi yang tepat.

C. Aspek Penggunaan Bahasa dalam Website Kearifan Lokal

- 1 Penyajian isi *website* dalam dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) memudahkan pemelajar BIPA memahami konten kearifan lokal.

- 2 Bahasa yang disajikan dalam *website* sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia.

- 3 Bahasa yang digunakan dalam *website* komunikatif dan mudah dipahami.

- 4 Bahasa yang digunakan dalam *website* lugas dan tidak ambigu.

D. Aspek Tampilan Website Kearifan Lokal

- 1 Halaman depan atau *home page website* sesuai dengan tema dan konsep kearifan lokal

 - 2 Penggunaan ilustrasi (gambar, video, deskripsi situasi) dalam konten sesuai dengan konsep kearifan lokal
-

	dengan materi dan memudahkan pelajar BIPA dalam memahami konteks dan konsep materi budaya Indonesia.
3	Penggunaan ilustrasi (gambar, video, deskripsi situasi) dalam konten memudahkan pemelajar BIPA memahami informasi tentang kearifan lokal.
4	Tipografi dalam <i>website</i> kearifan lokal yang mencakup jenis dan ukuran huruf, ikon, dan tata letak didesain secara menarik dan tepat.
5	Komposisi warna dalam <i>website</i> menarik dan seimbang

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Budaya

No	Pernyataan	Skor (1-4)	Catatan/Komentar
E. Aspek isi konten			
1	Konten dalam <i>website</i> (deskripsi situasi dan video) merupakan bentuk kearifan lokal Jawa Timur		
a.	Konten berkenalan dengan orang lain		
b.	Konten berjalan membungkuk ketika melewati sekumpulan orang		
c.	Konten tangan kanan untuk makan Konten tangan kanan untuk menunjukkan arah		
d.	Konten tangan kanan untuk menerima atau memberikan sesuatu		
e.	Konten menggunakan toilet jongkok		
f.	Konten cara duduk yang sopan sesuai situasi		
g.	Konten memperlakukan tamu		
h.	Konten mencium tangan ketika berpamitan		
i.	Konten menyapa orang lain ketika bertemu		
j.	Konten menghentikan segala aktivitas ketika mendengar azan		
k.	Konten etika bertamu		
l.	Konten makan tanpa bersuara		
m.	Konten mandi air dingin menggunakan gayung		
n.	Konten melepas sepatu ketika memasuki ruangan		
o.	Konten panggilan Mas dan Mbak		
2	Konten mempermudah pemelajar BIPA memahami kearifan lokal Jawa Timur		
a.	Seluruh video mempermudah pemelajar BIPA memahami kearifan lokal Jawa Timur		
b.	Seluruh deskripsi situasi mempermudah pemelajar BIPA memahami kearifan lokal Jawa Timur		
c.	Kolom komentar memungkinkan pemelajar BIPA untuk mengekspresikan pengalaman dan berinteraksi dengan pemelajar BIPA lain		

F. Aspek kebaruan dan kesesuaian dengan kenyataan	
1	Konten dalam <i>website</i> aktual
a	Konten dalam <i>website</i> terbaru dan sesuai dengan zamannya
2	Konten dalam <i>website</i> akurat
a	Konten dalam <i>website</i> sesuai dengan kenyataan di lapangan
G. Aspek kesesuaian dengan kebutuhan	
1	<i>Website</i> sebagai sumber pengetahuan budaya Indonesia bagi pemelajar BIPA
a	Konten dalam <i>website</i> dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan budaya Jawa Timur bagi pemelajar BIPA
b	Konten dalam <i>website</i> dapat digunakan sebagai informasi untuk menjalani kehidupan di Indonesia, khususnya Jawa Timur
2	<i>Website</i> sebagai alat untuk mencegah gegar budaya (<i>culture shock</i>)
a	Konten dalam <i>website</i> dapat digunakan sebagai alat untuk mencegah gegar budaya pada pemelajar BIPA
b	Konten dalam <i>website</i> dapat digunakan sebagai alat untuk meminimalkan gegar budaya pada pemelajar BIPA
3	<i>Website</i> dapat digunakan untuk pemelajar BIPA dewasa
a	Konten dalam <i>website</i> cocok untuk pemelajar BIPA dewasa

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Teknologi Informasi

No	Pernyataan	Skor (1-4)	Catatan/Komentar
H. Aspek Tampilan			
1 Kemenarikan <i>website</i>			
a	Konsep atau ide <i>website</i> menarik		
b	Unsur-unsur dalam <i>website</i> (video, deskripsi, kolom komentar, kolom reaksi) menarik		
c	Konten dalam <i>website</i> menarik dan edukatif		
2 Pemilihan warna			
a	Warna dalam <i>website</i> harmonis		
b	Warna dalam <i>website</i> tidak mengganggu konsentrasi atau fokus pengguna		
I. Aspek desain			
1 Kualitas gambar			
a	Kualitas gambar yang menjadi latar belakang di <i>frontpage</i> jelas		
b	Gambar bergulir di bagian isi jelas dan tepat		
2 Kualitas video			
a	Durasi video cukup, tidak lebih dan tidak kurang		

b	Kualitas video baik
c	Video dapat dipahami
3	Pemilihan huruf dan keterbacaan
a	Warna <i>font</i> di <i>frontpage</i> kontras dengan warna <i>background</i>
b	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>)
c	Tidak ada kesalahan dalam spasi antarhuruf
4	Tata letak
a	Unsur-unsur dalam sampul muka ditata secara tepat dan harmonis
b	Unsur-unsur dalam bagian isi (gambar, deskripsi situasi, video, kolom komentar, dan reaksi tentang konten ditata secara tepat dan harmonis
c	Unsur-unsur dalam bagian penutup (ucapan terima kasih, reaksi tentang <i>website</i> , dan kolom ulasan)
5	Pemilihan ikon
a	Ikon reaksi atas konten dalam bagian isi tepat
b	Ikon reaksi atas <i>website</i> dalam bagian akhir tepat
J.	Aspek kegunaan
1	Kegunaan website
a	<i>Website</i> dapat digunakan secara mandiri
b	<i>Website mobile friendly</i> - dapat digunakan <i>platform</i> apa pun (HP, tablet, dan komputer)
c	<i>Website</i> berguna bagi pemelajar BIPA
d	<i>Website</i> berguna bagi penutur asing

Tabel 3.5 Penilaian Pemelajar BIPA

No	Pernyataan	Nilai (1-4)	Catatan/Komentar
Konten kearifan lokal dalam <i>website</i>			
1	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> materi budaya lengkap dan komprehensif		
2	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh pemelajar BIPA		
3	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA yang akan atau sudah tinggal di Indonesia		
4	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA memahami budaya lokal		
5	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> meminimalisasi gegar budaya yang mungkin dialami pemelajar BIPA		

Vania Maherani, 2024

PENGEMBANGAN KONTEN PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERANCANGAN KEARIFAN LOKAL BERMEDIA WEBSITE BAGI PEMELAJAR BIPA PROGRAM IMMERSION

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

6	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA memahami praktik budaya Indonesia
7	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA dalam bersikap dan berinteraksi sehari-hari
8	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> berisi informasi yang akurat dan terkini (tidak kuno)
9	Bagian “Cara Penggunaan <i>Website</i> ” jelas dan mempermudah pemelajar BIPA sebelum mengakses konten
10	Konten kearifan lokal informatif
Fitur-fitur dalam <i>website</i>	
1	Deskripsi situasi mudah dipahami
2	Deskripsi situasi membantu pemelajar BIPA menghadapi situasi nyata
3	Video mudah dipahami
4	Video memiliki kualitas baik
5	Video menarik
6	Video menyajikan informasi yang tepat
7	Durasi video pas, tidak kurang dan tidak lebih
8	Ikon apresiasi konten dapat digunakan dengan mudah
9	Ikon apresiasi konten dapat memudahkan pemelajar memberikan penilaian
10	Kolom komentar memudahkan pemelajar untuk membagikan pengalaman
11	Kolom komentar memudahkan pemelajar untuk berinteraksi dengan pemelajar lain
12	Desain dalam <i>website</i> menarik
13	Warna dalam <i>website</i> menarik
14	Pilihan font dalam <i>website</i> menarik
15	Gambar-gambar dalam <i>website</i> menarik dan memudahkan pemelajar memahami isi <i>website</i>
16	Gambar-gambar dalam <i>website</i> sesuai dengan isi konten
17	Ikon apresiasi <i>website</i> dapat digunakan dengan mudah
18	Ikon apresiasi <i>website</i> mempermudah dalam memberikan penilaian dan ulasan
Waktu penggunaan	
1	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA sebelum program <i>immersion</i>

2	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA ketika program <i>immersion</i>
3	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA sesudah program <i>immersion</i>
Bahasa dalam <i>website</i>	
1	Penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam <i>website</i> memudahkan pemelajar BIPA memahami konten.
2	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya ditulis sesuai dengan kaidah
3	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya komunikatif dan fungsional.
4	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya tidak menimbulkan ambiguitas
Kualitas produk	
1	<i>Website</i> konten kearifan lokal menjadi sumber informasi tentang kebudayaan Indonesia, khususnya di Jawa Timur
2	<i>Website</i> konten kearifan lokal informatif dan edukatif bagi pemelajar BIPA
3	<i>Website</i> konten kearifan lokal efektif untuk mencegah gegar budaya yang mungkin dialami pemelajar BIPA

Tabel 3.6 Penilaian Penyelenggara Program BIPA *Immersion*

No	Pernyataan	Nilai (1-4)	Catatan/Komentar
Konten kearifan lokal dalam <i>website</i>			
1	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> materi budaya lengkap dan komprehensif		
2	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh pemelajar BIPA		
3	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA yang akan atau sudah tinggal di Indonesia		
4	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA memahami budaya lokal		
5	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> meminimalisasi gegar budaya yang mungkin dialami pemelajar BIPA		
6	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA memahami praktik budaya Indonesia		

7	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> membantu pemelajar BIPA dalam bersikap dan berinteraksi sehari-hari
8	Konten kearifan lokal dalam <i>website</i> berisi informasi yang akurat dan terkini (tidak kuno)
9	Bagian “Cara Penggunaan <i>Website</i> ” jelas dan mempermudah pemelajar BIPA sebelum mengakses konten
10	Konten kearifan lokal informatif
Fitur-fitur dalam <i>website</i>	
1	Deskripsi situasi mudah dipahami
2	Deskripsi situasi membantu pemelajar BIPA menghadapi situasi nyata
3	Video mudah dipahami
4	Video memiliki kualitas baik
5	Video menarik
6	Video menyajikan informasi yang tepat
7	Durasi video pas, tidak kurang dan tidak lebih
8	Ikon apresiasi konten dapat digunakan dengan mudah
9	Ikon apresiasi konten dapat memudahkan pemelajar memberikan penilaian
10	Kolom komentar memudahkan pemelajar untuk membagikan pengalaman
11	Kolom komentar memudahkan pemelajar untuk berinteraksi dengan pemelajar lain
12	Desain dalam <i>website</i> menarik
13	Warna dalam <i>website</i> menarik
14	Pilihan font dalam <i>website</i> menarik
15	Gambar-gambar dalam <i>website</i> menarik dan memudahkan pemelajar memahami isi <i>website</i>
16	Gambar-gambar dalam <i>website</i> sesuai dengan isi konten
17	Ikon apresiasi <i>website</i> dapat digunakan dengan mudah
18	Ikon apresiasi <i>website</i> mempermudah dalam memberikan penilaian dan ulasan
Waktu penggunaan	
1	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA sebelum program <i>immersion</i>
2	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA ketika program <i>immersion</i>

3	<i>Website</i> konten budaya berbasis <i>website</i> digunakan dalam sesi orientasi pemelajar BIPA sesudah program <i>immersion</i>
Bahasa dalam <i>website</i>	
1	Penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam <i>website</i> memudahkan pemelajar BIPA memahami konten.
2	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya ditulis sesuai dengan kaidah
3	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya komunikatif dan fungsional.
4	Bahasa yang digunakan dalam materi budaya tidak menimbulkan ambiguitas
Kualitas produk	
1	<i>Website</i> konten kearifan lokal menjadi sumber informasi tentang kebudayaan Indonesia, khususnya di Jawa Timur
2	<i>Website</i> konten kearifan lokal informatif dan edukatif bagi pemelajar BIPA
3	<i>Website</i> konten kearifan lokal efektif untuk mencegah gegar budaya yang mungkin dialami pemelajar BIPA

E. Data

Data dalam penelitian berupa data numerik dan data verbal. Data numerik meliputi skor penilaian *website* Kearifan Lokal. Sementara itu, data verbal meliputi transkrip wawancara, hasil angket, dan catatan, komentar, kritik, maupun saran yang ditulis oleh subjek uji coba pada lembar penilaian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data perlu dilakukan agar data yang diperoleh lebih mudah dimengerti dan berguna bagi suatu permasalahan, dalam hal ini penelitian. Teknik analisis data didasarkan pada dua jenis teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif sebagaimana yang digunakan dalam penelitian ini (Ulfah et al., 2022). Masing-masing teknik analisis data dipaparkan sebagai berikut.

1. Teknik Analisis Kualitatif

Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data verbal yang meliputi (1) mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari hasil

wawancara, jawaban kuesioner, dan komentar pada lembar angket (2) mentranskrip data verbal lisan, (3) menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data verbal tulis dan hasil transkrip verbal lisan berdasarkan kriteria, dan (4) menganalisis data serta merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan.

2. Teknik Analisis Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data numerik atau skor uji coba *website* materi budaya yang diperoleh dari para ahli. Analisis dilakukan dengan menggunakan Skala Likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert (Likert et al., 1934) dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu empat tingkat kriteria. Pengolahan data numerik atau skor dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

Pengolahan data angket per item dilakukan sebagai berikut.

$$p = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase yang dicari
- x = skor yang diberikan oleh responden dalam satu item
- x1 = skor maksimal setiap item di angket
- 100 = bilangan konstan

Pengolahan data angket secara keseluruhan dilakukan sebagai berikut.

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

Keterangan:

- P = persentase yang dicari
- $\sum x$ = jumlah skor yang diberikan oleh responden secara keseluruhan
- $\sum xi$ = jumlah skor maksimal di angket
- 100 = bilangan konstan

Terdapat empat kriteria dalam pemberian penilaian terhadap *website* materi

budaya yang diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Website

No	Persentase (%)	Keterangan
1	85-100	Layak dan dianjurkan untuk diimplementasikan.
2	75-84	Layak dan tindak lanjut dapat diimplementasikan.
3	56-74	Cukup layak dan tindak lanjut berupa catatan revisi.
4	≤ 55	Kurang layak dan tindak lanjut berupa revisi beserta perubahan.