

BAB 3

METODE PENELITIAN

Untuk memecahkan rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang berkaitan dengan tahapan proses pengembangan buku panduan menulis cerpen dengan adaptasi gim video, bab ketiga berisi prosedur-prosedur yang dilakukan dalam pengerjaan penelitian ini: desain penelitian, partisipan penelitian, dan proses pengumpulan serta analisis data yang dikumpulkan.

3.1 Desain Penelitian

Sebagai upaya mengembangkan suatu produk berupa buku panduan, penelitian ini berbentuk penelitian D&D (desain dan pengembangan/*design and development*) dan menggunakan pendekatan berbasis kualitatif (*qualitatively-driven approach*) untuk mengakomodasi tujuan tersebut. Penelitian D&D, berdasarkan pada penjelasan Richey & Klein (2014), merupakan penelitian mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk membentuk dasar pembuatan produk dan alat instruksional maupun tidak, atau model-model terbaru yang mengatur pengembangan produk tersebut. Sesuai dengan penjelasan tersebut, D&D terdiri atas tiga tahap utama: 1) *design* atau *planning* (desain/perencanaan), 2) *development* atau *production* (pengembangan/produksi), dan 3) *evaluation* (evaluasi/penilaian). Mengenai pendekatan penelitian yang dipilih, *qualitatively-driven approach* merupakan bagian dari jenis penelitian bermetode kombinasi atau *mixed methods research* yang mengutamakan pendekatan kualitatif dalam penelitiannya, namun tetap menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai pelengkap (Hesse-Biber dkk., 2015).

Pemilihan desain penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa model desain instruksi (*instructional design/ID*) yang dianggap paling cocok untuk pengembangan produk (dibandingkan dengan ID lainnya yang lebih fokus pada pengajaran), yaitu D&D, ADDIE (Kurt, 2018; Morrison dkk., 2019), Borg & Gall (Gall dkk., 2007). Desain penelitian berbasis seni atau *arts-based research* (ABR; Hanzalik, 2021; Leavy, 2017) juga diperhitungkan karena fleksibilitasnya dan kecocokannya dalam penelitian

terkait pendidikan sastra berbentuk cerpen dan gim video yang dapat dikatakan juga merupakan karya seni walaupun bukan merupakan ID yang terspesialisasi untuk penelitian pengembangan. Pada akhirnya, D&D dipilih sebagai desain penelitian secara keseluruhan dibandingkan dengan ID lain karena sifat buku yang tidak untuk semua orang—hanya pada pembaca dengan hobi bermain gim video—membuat proses penilaian buku dengan siswa atau anggota komunitas sastra secara umum berpotensi membuat hasil penilaian menjadi terlalu luas dan tidak tepat. Karena itu, rangkaian prosedur model ID yang paling sederhana tanpa modifikasi, yaitu D&D, dianggap paling cocok untuk proses pengembangan buku panduan. Walaupun begitu, kaitan erat buku panduan yang dikembangkan dengan karya seni berupa gim video membuat elemen-elemen ABR tetap dapat ditemukan dalam proses penelitian dan pengembangan buku. Secara spesifik, penggunaan aspek seni dalam penelitian yang dilakukan dalam tesis ini disebut sebagai *art in research* (Wang dkk., 2017).

Dalam konteks penelitian ini, berikut adalah prosedur utama yang dilakukan dalam proses pengembangan buku panduan berdasarkan pada tahap-tahap D&D yang telah dijelaskan di paragraf sebelumnya.

1) Perencanaan

Pada tahap pertama ini, segala hal yang disiapkan untuk membuat buku panduan dilakukan. Tahap perencanaan terbagi atas 1) kajian pustaka mengenai masalah dan kondisi yang ada pada bidang yang diteliti dan penelitian terdahulu dan 2) analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan yang dimaksud dalam tahap kedua di atas merupakan penelitian pendahuluan bermetode deskriptif (Marshall, 2005; McCombes, 2019; Mishra dkk., 2019; Polit & Beck, 2004; Taherdoost, 2016; Yaddanapudi & Yaddanapudi, 2019) untuk menemukan persepsi kemampuan literasi digital siswa dan guru SMA dan sederajatnya, serta menemukan jenis perangkat dan media digital yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran dan diminati siswa maupun guru. Tujuan ini dipilih untuk menentukan apakah rata-rata warga sekolah berpotensi dan berminat menggunakan media digital seperti gim video dalam proses

pembelajaran mereka. Partisipan, pengumpulan data, dan hasil temuan analisis kebutuhan ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian selanjutnya dan bab 4. Analisis kebutuhan ini juga telah dibahas secara lebih menyeluruh pada penelitian terpisah (Achmad & Mulyati, 2023).

2) Produksi

Konten yang termasuk di dalam tahap ini adalah proses pembuatan buku panduan yang terdiri atas format buku dan penyusunan materi. Sesuai dengan tema dan keunikan buku panduan ini yang menggunakan referensi gim video untuk pembelajaran, konten buku pun menggunakan pendekatan *student-centered* atau berpusat pada siswa. Karena pendekatan tersebut, buku panduan ini mengikuti teori pembelajaran konstruktivisme yang dipengaruhi oleh tokoh-tokoh pendidikan seperti Dewey, Montessori, dan Piaget (Ornstein dkk., 2010).

Untuk mengakomodasi calon pembaca yang disebutkan pada bab 1, yaitu pemain gim video dalam rentang usia 17 tahun ke atas, isi buku panduan ini dibuat dengan banyak referensi terhadap gim video dan budaya sekitar gim video yang mendampingi mayoritas materi buku, yaitu penjelasan cara dan masukan penulisan prosa fiksi secara umum. Keputusan tersebut juga dibuat untuk menonjolkan keunikan buku belajar menulis cerpen ini yang mendasari pembelajarannya dengan gim video dengan buku lainnya yang juga memiliki keunikan masing-masing. Mengikuti rencana tersebut, sumber-sumber utama yang digunakan untuk materi buku adalah Lebowitz & Klug (2011), Sumiyadi dan Durachman (2014), dan Starkey (2021).

3) Penilaian

Bagian ini berisi pembahasan hasil penilaian kredibilitas buku panduan oleh sejumlah penilai yang dipilih menggunakan instrumen yang disediakan oleh peneliti, beserta proses analisisnya. Penilai-penilai dijelaskan lebih rinci pada subbab “Partisipan Penelitian”, sementara penjelasan instrumen pada subbab “Pengumpulan dan Analisis Data”.

3.2 Partisipan Penelitian

Terdapat dua kelompok partisipan di dalam penelitian ini yang diberi tindakan pada tahap penelitian yang berbeda: 1) siswa dan guru SMA dan

sederajat yang tersebar di beberapa wilayah dan 2) beberapa ahli dan praktisi bidang sastra sebagai penilai buku. Kelompok partisipan pertama dimanfaatkan dalam analisis kebutuhan pada tahap perencanaan, sementara kelompok kedua dimanfaatkan dalam tahap penilaian produk.

Sejumlah 19 siswa dan 29 guru SMA dan SMK yang tersebar di Jawa Barat (Kota Bandung, Kabupaten Bekasi, Kabupaten Subang, Kabupaten Sumedang, dan Kabupaten Tasikmalaya), Kalimantan Barat (Kabupaten Sambas), dan Kota Jakarta Utara merespons angket daring yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pendahuluan (Achmad & Mulyati, 2023) yang digunakan sebagai analisis kebutuhan penelitian ini, sehingga 48 orang tersebut menjadi responden survei dan partisipan penelitian bagian perencanaan.

Sementara itu, tiga penilai kredibilitas menjadi partisipan tahap penilaian buku panduan sebagai produk penelitian ini dengan perincian sebagai berikut.

1) Ahli bidang sastra

Penilai pertama merupakan dosen dan peneliti sastra di salah satu universitas di Bandung. Penelitian dan buku yang telah diterbitkan dan tersedia untuk dipelajari di Google Scholar mencapai lebih dari 30 buah.

2) Praktisi pengajar bidang sastra

Penilai kedua merupakan seorang penyair dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satu SMA swasta di Bandung, Jawa Barat. Sebagai penyair, penilai ini juga telah menerbitkan dua buku antologi puisi.

3) Praktisi penulis prosa fiksi

Penilai ketiga merupakan seorang penulis dan dosen di salah satu universitas di Bandung. Penilai ini telah menulis dua novelet.

Penilai-penilai kredibilitas berlatar belakang bidang sastra dipilih karena materi belajar menulis prosa fiksi merupakan aspek utama dalam buku panduan yang dikembangkan dan sudah memiliki bidang keilmuan ekstensif, membuat ahli dan praktisi dibutuhkan untuk mengkritisi materi prosa fiksi secara mendetail. Dibandingkan dengan aspek sastra tersebut, aspek gim video dalam buku terbatas pada peran gim video sebagai media prosa fiksi.

Karena buku panduan yang dibuat dengan maksud untuk mengajarkan cara menulis cerpen untuk usia remaja dan dewasa muda, penilai yang dipilih juga merupakan pengajar jenjang pendidikan tinggi (penilai 1 dan 3) dan SMA (penilai 2). Sementara itu, tiga peran penilai dalam bidang sastra (ahli, pengajar, dan penulis) dipilih untuk menyesuaikan penilaian buku terhadap calon pembaca siswa kuliah, SMA, dan umum.

3.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Terdapat dua instrumen yang akan digunakan dalam proses pengembangan buku panduan yang telah direncanakan: 1) angket yang digunakan pada tahap perencanaan untuk menganalisis profil minat dan kemampuan literasi digital siswa dan guru SMA dan SMK, dan 2) rubrik yang digunakan untuk menilai kredibilitas buku panduan pada tahap penilaian. Angket atau *questionnaire* adalah metode pengumpulan data yang diisi oleh responden dalam bentuk tertulis atau serangkaian pertanyaan yang telah distandardisasi sebagai instrumen utama dalam penelitian berbentuk survei (Lavrakas, 2008; Marshall, 2005; Polit & Beck, 2004; Taherdoost, 2016; Yaddanapudi & Yaddanapudi, 2019). Sementara itu, rubrik penilaian secara umum merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai sesuatu berdasarkan kriteria-kriteria tertentu (Dawson, 2017; Reddy & Andrade, 2010). Angket dipilih sebagai instrumen pengumpulan data untuk analisis kebutuhan karena efektivitas perangkat Google Forms dalam mengumpulkan jawaban dari banyak responden secara daring, sedangkan rubrik digunakan untuk menilai kredibilitas buku panduan karena kriteria-kriteria rubrik dapat dikendalikan agar penilaian mencakup hal-hal yang relevan, tidak melebar terlalu jauh, dengan komentar bebas sebagai tambahan.

Angket yang diisi oleh siswa dan guru SMA dan SMK dalam analisis kebutuhan terdiri atas 18 butir pernyataan utama yang dibuat berdasarkan bidang-bidang kemampuan dalam literasi digital, ditambah dengan 3 butir pernyataan tambahan. Bidang-bidang ini diambil dari buku dan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu van Deursen (2010), van Deursen dan van Dijk (2014), Eshet-Alkalai (2004), Hague dan Payton (2010), Jenkins dkk. (2006), van Laar dkk. (2017), serta Nahdi dan Jatisunda (2020). Kelima bidang

kemampuan yang diukur adalah kemampuan operasional, kemampuan informasi, kemampuan komunikasi, kemampuan strategis, dan kemampuan kreatif. Kemampuan operasional menggambarkan kemampuan responden dalam mengoperasikan media digital, yang dalam penelitian ini diwakili oleh komputer atau laptop (butir pernyataan 1), *smartphone* (butir 2), internet (butir 3), dan berbagai jenis aplikasi/media/perangkat digital seperti pengolah teks, pencari web, dan situs jejaring sosial (butir 4). Kemampuan informasi menggambarkan kemampuan yang berkaitan dengan olah informasi pada media digital, yang dalam penelitian ini diwakili oleh kemampuan mencari informasi atau konten yang diinginkan melalui internet (butir 5), menyeleksi informasi yang valid dan berguna bagi responden dari internet (butir 6), mengenali informasi yang tidak benar di internet (butir 7), dan menganalisis informasi yang didapat dari sumber digital mana pun (butir 8). Kemampuan komunikasi menggambarkan kemampuan pengiriman dan penerimaan pesan melalui media digital, yang dalam penelitian ini diwakili oleh kemampuan menyampaikan suatu ide kepada orang lain di internet (butir 9), menerima pendapat orang lain di internet (butir 10), dan pemahaman etika berkomunikasi secara umum dengan orang lain di internet (butir 11). Kemampuan strategis menggambarkan kemampuan menggunakan media digital untuk tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini secara tidak langsung diwakili oleh kebiasaan tingkat penggunaan internet dan perangkat digital di kehidupan sehari-hari (butir 12), penggunaan perangkat digital untuk hobi (butir 13), dan penggunaan perangkat digital untuk pekerjaan sampingan (butir 14). Terakhir, kemampuan kreatif menggambarkan kemampuan membuat konten secara digital dan/atau mengunggahnya pada media digital, yang pada penelitian ini diwakili oleh pengunggahan konten teks di internet (butir 15), membuat konten gambar secara digital (butir 16), membuat dan menyunting video (butir 17), dan membuat perangkat digital (butir 18). Delapan belas butir pernyataan utama tersebut didampingi oleh beberapa butir isian untuk identitas (surat elektronik, asal sekolah, dan pekerjaan sebagai siswa atau guru) dan beberapa butir pernyataan mengenai media-media digital yang telah digunakan dalam pembelajaran di sekolah (butir 19), keinginan siswa dan guru agar media digital

lebih banyak digunakan atau tidak (butir 20), dan media-media yang diinginkan siswa dan guru untuk digunakan dalam pembelajaran (butir 21).

Responden harus memilih salah satu dari empat pilihan jawaban skala Likert (Clark & Watson, 2019; van Deursen dkk., 2016; Jebb dkk., 2021): sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju untuk sebagian besar pernyataan yang tercantum dalam angket. Kemudian, data respons partisipan diolah dengan teknik kuantitatif sederhana, menggunakan rumus rata-rata nilai untuk pilihan “sangat tidak setuju” sejumlah 0 poin, “tidak setuju” sejumlah 1, “setuju” sejumlah 2, dan “sangat setuju” sejumlah 3 poin. Untuk butir pernyataan nomor 4 pada bidang “kemampuan operasional” yang memiliki pilihan jawaban berbeda, terdapat pengecualian dengan responden yang memilih sejumlah 0—3 media atau perangkat digital mendapat 0 poin, 4—7 mendapat 1, 8—11 mendapat 2, dan 12 atau lebih mendapat 3 poin.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah nilai seluruh responden

n = jumlah responden

Kemampuan literasi digital dinilai berdasarkan kategori “rendah”, “sedang”, dan “tinggi” yang dibagi berdasarkan rentang nilai rata-rata. Butir pernyataan dengan nilai rata-rata 0 hingga 1 ($0 \leq x \leq 1$) dikategorikan sebagai rendah, nilai rata-rata di antara 1 hingga 2 ($1 \leq x \leq 2$) dikategorikan sebagai sedang, dan nilai rata-rata di atas 2 hingga 3 ($2 < x \leq 3$) dikategorikan sebagai tinggi.

Sementara itu, berikut adalah bentuk rubrik yang akan diberikan kepada penilai ahli sastra, praktisi pengajar sastra, dan penulis prosa fiksi untuk menentukan kredibilitas buku panduan. Empat indikator yang telah tertulis dalam tabel merupakan empat aspek penilaian buku Kurikulum 2013: 1) kualitas format, 2) kualitas isi atau materi, 3) kualitas kebahasaan, dan 4) kualitas kegrafikaan (Dewayani, 2018; Ulumudin dkk., 2017). Skala Likert yang menggambarkan tingkat kredibilitas tersebut terdiri atas lima poin. Poin 1 menggambarkan penilaian “sangat tidak kredibel,” poin 2 “tidak kredibel,” poin 3 “cukup kredibel,” poin 4 “kredibel,” dan poin 5 menggambarkan

penilaian “sangat kredibel.” Kolom keterangan diisi dengan komentar dari penilai untuk mendeskripsikan penilaian mereka secara lebih meluas, sementara isi kolom deskripsi tertera pada tabel 3.2 di bawah. Di bawah rubrik, terdapat bagian yang bisa digunakan oleh penilai untuk memberikan komentar tambahan yang tidak tercakup oleh empat indikator yang telah ditentukan.

Tabel 3.1 Rubrik kredibilitas buku panduan

Indikator	Deskripsi	Nilai (1=sangat tidak kredibel; 5=sangat kredibel)					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Kualitas format							
Kualitas isi							
Kualitas kebahasaan							
Kualitas kegrafikaan							

Karena terdapat empat indikator dengan nilai minimal 1 dan nilai maksimal 5 untuk masing-masing indikator, maka jumlah nilai minimal adalah 4, sementara nilai maksimal adalah 20. Sumber indikator penilaian di atas tidak menyebutkan secara eksplisit batas minimal penilaian buku panduan yang dapat diterima, sehingga untuk penelitian ini, batas terendah nilai buku panduan yang dikembangkan adalah 75% dari nilai maksimal, yaitu 15. Selain itu, buku panduan yang dikembangkan juga tidak dapat dianggap lolos apabila terdapat satu indikator yang memiliki nilai 1 atau 2, sehingga apabila tiga indikator mendapat nilai 5 tetapi salah satunya mendapat nilai 2, maka buku tetap perlu diperbaiki. Berikut adalah deskripsi dari tiap indikator yang dipotong untuk memuat keseluruhan rubrik di tabel 3.1.

Tabel 3.2 Deskripsi angket

Indikator	Deskripsi
Kualitas format	Kualitas dan kecocokan desain serta <i>layout</i> buku terhadap pembaca sasaran (masyarakat berusia SMA & S1).
Kualitas isi	Kualitas materi, kemutakhiran materi, daya tarik materi, kualitas fitur pendamping materi (gambar, foto, keterangan, dsb.), dan kesesuaian materi terhadap pembaca sasaran atau nilai budaya yang berlaku.
Kualitas kebahasaan	Penggunaan bahasa Indonesia yang mudah dipahami, berestetika baik, serta kosakata yang tidak vulgar atau melecehkan kelompok tertentu.
Kualitas kegrafikaan	Kesesuaian jenis huruf, ukuran huruf, dan ukuran gambar/foto terhadap pembaca sasaran.

Dalam proses penilaian ini, ketiga penilai diberi versi buku yang sama. Rubrik nilai kredibilitas buku diberikan kepada ketiga penilai secara terpisah dalam bentuk dokumen digital. Agar tidak memengaruhi pendapat, penilaian dan komentar dari satu penilai yang sudah selesai menilai buku terlebih dahulu tidak diberitahukan kepada penilai lainnya.