

## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

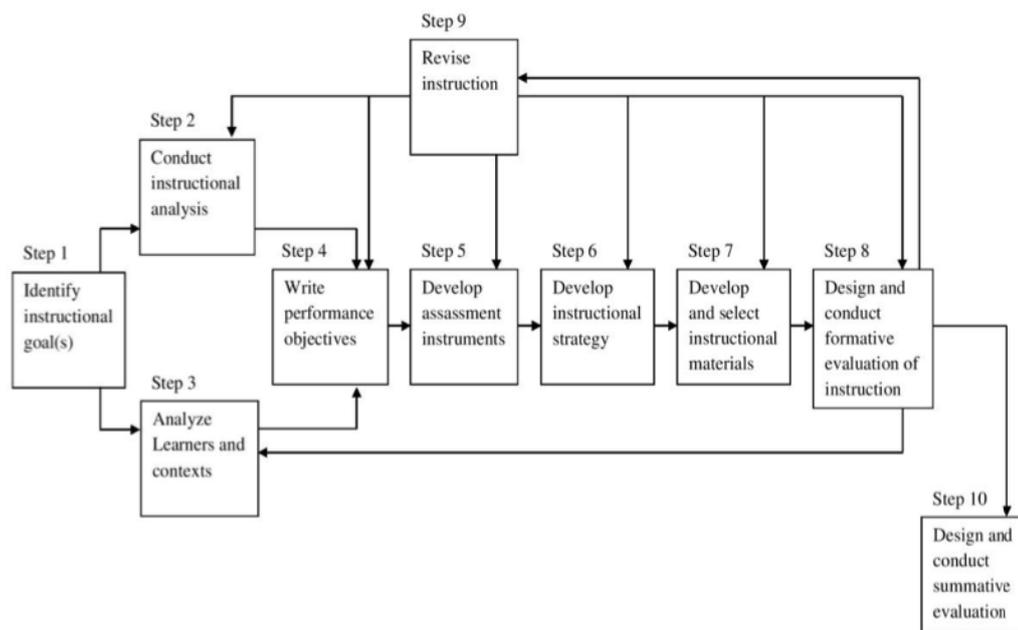
#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Model pengembangan Dick and Carey merupakan model penelitian dengan pendekatan prosedural dan sistematis yang menyarankan agar penerapan desain instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan (Dick and Carey, 2015). Model pengembangan Dick and Carey dipilih karena menguraikan langkah-langkah pengembangan lebih rinci daripada model-model pengembangan lainnya dan tersusun sistematis untuk menciptakan suatu produk atau program pembelajaran (Dick and Carey, 2015, hlm. 8). Di samping itu, alasan peneliti mengambil model Dick and Carey adalah adanya hubungan yang saling terkait antara masing-masing komponen, terutama hubungan antara strategi pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan.

Model pengembangan Dick and Carey selalu mengacu kepada tahapan umum *Instructional Systems Development (ISD)* yang meliputi tahapan analisis, desain pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk berupa model Game-based Learning GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 melalui validasi ahli model pembelajaran, ahli BIPA, ahli media dan uji coba produk melalui *single subject method* kepada tiga pemelajar BIPA 4.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur pengembangan mengacu pada langkah-langkah dalam model pengembangan yang dipilih, yaitu model pengembangan Dick and Carey. Model pengembangan Dick and Carey secara teknis adalah sebuah himpunan dari bagian-bagian yang saling berhubungan. Setiap langkah model Dick and Carey sangat jelas maksud dan tujuannya, serta memiliki hubungan satu sama lain dalam setiap langkahnya. Berikut skema tahapan pengembangan model Dick and Carey.



**Gambar 3. 1** *Prosedur Pengembangan Model Dick and Carey (Dick and Carey, 2015)*

Prosedur pengembangan model Dick and Carey memiliki sepuluh tahapan. Tahapan pertama mengidentifikasi tujuan pembelajaran, tahap kedua melakukan analisis pembelajaran, tahap ketiga menganalisis pemelajar dan konteks pembelajaran, tahap keempat merumuskan tujuan performansi, tahap kelima mengembangkan atau menyusun instrumen penilaian, tahap keenam mengembangkan atau menyusun strategi pembelajaran, tahap ketujuh mengembangkan dan memilih materi ajar, tahap kedelapan mendesain dan melakukan evaluasi formatif, tahap kesembilan melakukan revisi pembelajaran, dan tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi sumatif.

### 3.3 Desain Penelitian

Penelitian R&D menurut Dick and Carey (2015, hlm. 257) memiliki sepuluh langkah dengan desain pengembangan sebagai berikut:

#### 1) *Identify Instructional Goal* (Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran)

Langkah pertama yaitu menentukan tujuan pembelajaran dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan suatu produk atau program. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan, keadaan nyata yang ada pada pembelajaran di kelas, bagaimana kesenjangan yang

terjadi, apa yang kurang serta apa yang harus dipenuhi. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran melalui analisis kurikulum dan silabus yang banyak digunakan di berbagai institusi BIPA baik di dalam maupun di luar negeri, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket kepada 23 pengajar BIPA 4 di dalam dan luar negeri. Hal ini dilakukan untuk melihat dan mengkaji antara harapan dan kenyataan yang akan ditetapkan menjadi suatu standar atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

### 2) *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan Analisis Pembelajaran)

Setelah melihat latar belakang untuk menentukan suatu tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis pembelajaran. Tahap kedua ini merupakan tahap analisis pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari analisis pembelajaran yaitu untuk menentukan komponen utama dari tujuan pembelajaran dengan melihat keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan pemelajar di kelas, serta menentukan proses-proses dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dalam melakukan analisis pembelajaran ini lah peneliti menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan pemelajar dalam pembelajaran yang nantinya akan digunakan pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pembelajaran kelas BIPA 4 di Universitas Katolik Parahyangan.

### 3) *Analyze Learners and Contexts* (Analisis Pemelajar dan Konteks Pembelajaran)

Tahap ketiga ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik pemelajar dan menentukan materi-materi pembelajaran apa saja yang diperlukan oleh pemelajar BIPA 4 dalam pembelajaran keterampilan menulis. Adapun yang menjadi perhatian pada tahapan ini yaitu kemampuan awal pemelajar, motivasi belajar pemelajar, sikap pemelajar terhadap suatu pembelajaran, cara seperti apa yang disenangi pemelajar, serta materi apa yang disenangi pemelajar. Hal-hal tersebut perlu dianalisis karena menjadi pertimbangan dalam mendesain model yang akan dikembangkan.

Menganalisis konteks pembelajaran meliputi analisis terhadap materi dan strategi yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, materi dan strategi

juga harus mampu memberikan manfaat bagi pemelajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Dengan melakukan tahapan ini, peneliti dapat melihat perlu atau tidaknya pembelajaran diintegrasikan melalui permainan serta hal apa yang dapat membangkitkan motivasi belajar pemelajar. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis karakteristik dan konteks pembelajaran melalui penyebaran kuesioner terhadap 55 pemelajar BIPA di dalam maupun di luar negeri.

#### 4) *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Performansi Pembelajaran)

Tujuan performansi pembelajaran merupakan tahap kesimpulan dari prosedur penelitian tahap satu hingga tiga. Setelah mengetahui tujuan pembelajaran secara umum, menganalisis pembelajaran, menganalisis karakter dan konteks pembelajaran, kemudian peneliti merumuskan tujuan performansi berdasarkan hasil pengamatan awal. Tahap ini menggambarkan tujuan khusus, prosedur dan proses dari model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan performansi dari model pembelajaran yang dikembangkan melalui penyesuaian kurikulum, kebutuhan empiris, karakter pemelajar serta konteks pembelajarannya.

#### 5) *Develop Assessment Instrument* (Mengembangkan Instrumen Penilaian)

Langkah selanjutnya yaitu mengembangkan instrumen penilaian yang secara langsung berkaitan dengan tujuan performansi. Penyusunan instrumen penilaian mencakup indikator-indikator tertentu yang dapat mengukur ketercapaian tujuan performansi. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menentukan jenis-jenis latihan dan tes pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk menilai keberhasilan pemelajar dalam menguasai keterampilan-keterampilan yang telah disusun dalam tujuan performansi tahap ke-4. Penentuan jenis-jenis latihan yang dilakukan peneliti pada tahap ini disesuaikan acuan pengembangan instrumen penilaian CEFR level B2.

#### 6) *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran)

Tahap selanjutnya setelah penyusunan instrumen penilaian, yaitu pengembangan strategi pembelajaran. Pengembangan ini dirancang untuk menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi ketercapaian tujuan performansi dan kebutuhan karakteristik pemelajar. Tahap ini juga merupakan tahap yang dilakukan peneliti dalam mempromosikan atau

mempresentasikan desain produk yang dikembangkan untuk pemelajar. Sintaks merupakan salah satu rancangan yang dihasilkan pada tahap ini. Prinsip yang menjadi acuan strategi atau sintaks dalam penelitian ini yaitu prinsip model *Game-based Learning* dan konsep Wawasan Nusantara.

7) *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan dan Memilih Materi Ajar)

Langkah ini merupakan kegiatan pembuatan atau pemilihan materi ajar yang akan digunakan dalam model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan materi dengan membuat materi secara mandiri karena perlu disesuaikan dengan tujuan performansi dan muatan wawasan nusantara. Materi yang dikembangkan juga disesuaikan dengan teori menulis bahasa asing khususnya tingkat lanjut.

8) *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif)

Evaluasi formatif adalah proses untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai peninjauan kembali produk yang dikembangkan agar lebih efisien dan efektif. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi formatif melalui validasi para ahli dan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli model pembelajaran, ahli BIPA, dan ahli media. Sementara itu, menurut model Dick & Carey (2015) proses evaluasi formatif dapat dilakukan melalui uji coba yang terdiri atas tiga langkah:

a. Uji Coba Perorangan (*One-to-one Trying Out*)

Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan awal dari model yang dirancang. Uji coba perorangan dilakukan dengan 1 sampai 3 atau lebih subjek yang berhadapan langsung dengan peneliti. Pemilihan pemelajar perlu disesuaikan dengan kemampuan dan motivasinya dalam belajar.

b. Uji Coba Kelompok (*Small Group Tryout*)

Uji coba ini dilakukan untuk melihat perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah evaluasi perorangan. Jumlah subjek uji coba pada tahap ini lebih banyak daripada subjek uji coba sebelumnya. Pada tahap ini uji coba melibatkan subjek yang terdiri dari 6 sampai 8 subjek.

c. Uji Coba Lapangan (*Field Tryout*)

Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari perubahan yang telah dilakukan sebelumnya di uji kelompok kecil. Uji ini melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yakni sekitar 15 sampai 30 subjek (*a whole class of learners*). Hasil dari uji coba ini merupakan tahap revisi terakhir dalam evaluasi formatif.

Namun, pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 terbatas hingga tahap uji coba perorangan dengan jumlah subjek satu hingga tiga pemelajar. Penyesuaian ini dilakukan karena melihat kondisi pembelajaran BIPA yang tidak banyak dilakukan dalam skala kelas yang besar. Di samping itu, menurut Winkelmann dkk. (2018) jumlah subjek yang diperlukan untuk uji coba dalam model Dick and Carey dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan di lapangan. Kebutuhan dan keadaan di lapangan tersebut harus bergantung pada beberapa faktor seperti kompleksitas desain pembelajaran dan tingkat kepercayaan yang diperlukan terhadap hasil, dengan kata lain, ukuran sampel yang memadai dan dapat dipastikan reliabilitasnya dapat memenuhi persyaratan prosedur dan desain model pengembangan Dick and Carey.

Pada tahap uji coba perorangan peneliti melakukan uji coba dengan metode *single subject method*. Menurut Sukmadinata (2006, hlm. 211) *single subject method* merupakan metode untuk meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan, dengan perlakuan, serta akibatnya terhadap dua variabel yang diukur tersebut. Desain eksperimen *single subject method* yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan model ini adalah A-B-A. Latar belakang pemilihan desain tersebut yaitu untuk melihat kemampuan awal pemelajar sebelum diberikan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara, saat diberikan intervensi model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara, dan kemampuan akhir setelah diberikan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara.

9) *Revise instruction* (Melakukan revisi terhadap Produk yang dikembangkan)

Revisi pada tahap ini mencakup dari semua langkah-langkah sebelumnya. Berdasarkan masukan, kritikan dan saran dari validator dan uji coba produk yang dikembangkan maka dilakukan revisi yang sesuai dengan kekurangan yang ada. Semua revisi dan pertimbangan terhadap produk yang dikembangkan juga menjadi

referensi untuk membuat produk yang lebih efektif. Setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak, valid, praktif, dan efektif, kemudian dilakukan proses pengolahan dan produksi model yang dikembangkan untuk diimplementasikan bagi siapa saja yang ingin menggunakannya.

*10) Design and conduct summative evaluation* (Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif)

Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk yang dikembangkan selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi. Apabila produk pengembangan ingin digunakan dalam kalangan yang cakupannya lebih luas, perlu dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif tidak melibatkan peneliti, tetapi melibatkan penilaian independen, yaitu praktisi pendidikan yang menentukan apakah produk yang dikembangkan ini akan digunakan atau tidak dalam setiap proses pembelajaran dengan instrumen yang telah terstandarisasi. Evaluasi pada tahap ini dapat dilakukan melalui penyebaran angket kepada praktisi-praktisi pendidikan mengenai produk yang telah dikembangkan. Hal ini merupakan satu alasan bahwa tahap evaluasi sumatif tidak termasuk pada rangkaian pengembangan.

### **3.4 Sumber Data Penelitian**

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini diambil dari berbagai sumber data berdasarkan kebutuhan yang diperlukan. Pada tahap identifikasi tujuan pembelajaran, data dikumpulkan dari kurikulum SKL BIPA Permendikbud No. 27 Tahun 2017, CEFR Global Scale, ACTFL Proficiency Guidelines, dan VCE Indonesian Second Language. Sumber data pada tahap analisis pembelajaran yaitu pembelajaran menulis pada kelas BIPA 4 program Darmasiswa di Universitas Katolik Parahyangan. Pada tahap analisis karakteristik dan analisis kebutuhan, data didapatkan dari 23 pengajar BIPA yang berasal dari Universitas Negeri Jakarta, Universitas Negeri Malang, Universitas Katolik Parahyangan, Universitas Multimedia Nusantara, Sekolah Mutiara Nusantara, Australian International School Jakarta, Centro Escollar University Filipina, KBRI Manila Filipina, KBRI Doha Qatar, KBRI Warsawa Polandia, KBRI Laos, KBRI Mesir, KBRI Oslo, KBRI Dili, Huntingtower School Australia, Language Intercultural French School Jakarta, NCS Gleno-Ermera Timor Leste, BIPA Kalimantan Tengah, BIPA Kemdikbud dan Pusdiklat Bahasa Kemhan.

Rancangan awal produk model *Game-based Learning GEMARI* berwawasan Nusantara pada tahap pengembangan instrumen penilaian, data didapatkan melalui studi pustaka terhadap CEFR Writing Assessment, ACTFL Assessment of Languages and Cultures – Impact on Student Learning, dan VCE Second Language Examination Written Criteria. Pada tahap pengembangan strategi pembelajaran data didapatkan melalui studi pustaka terhadap model *Game-based Learning*, dan konsep Wawasan Nusantara. Kemudian data yang didapatkan pada tahap pengembangan media pembelajaran yaitu prinsip-prinsip pengembangan *game* edukasi. Lalu pada tahap pengembangan materi pembelajaran, sumber data didapat melalui studi pustaka terhadap berbagai jenis sumber digital tentang kekayaan Indonesia dan buku-buku jenis teks bahasa Indonesia beserta ciri-ciri linguistiknya.

Pada tahap pengembangan produk, sumber data berasal dari hasil angket penilaian dan masukan dari validator ahli yang dibagi menjadi tiga, yaitu ahli model pembelajaran, ahli BIPA dan ahli media serta hasil tes tiga subjek penelitian pada tahap uji coba produk melalui *single subject method*. Sementara sumber data pada tahap pendeskripsian respons pengguna, data dihimpun dari hasil angket dan wawancara respons tiga pengajar dan pemelajar BIPA 4 terhadap penggunaan penggunaan produk model *Game-based Learning GEMARI* berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

### **3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian**

#### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data digunakan sebagai alat untuk mengukur sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kuesioner/angket, observasi, studi pustaka, tes dan wawancara.

##### **1) Kuesioner/Angket**

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan informasi dari responden tergantung kebutuhan penelitian. Teknik kuesioner atau angket dilakukan dalam pengumpulan data pada proses analisis kebutuhan, analisis karakter pemelajar dan konteks pembelajarannya, validasi ahli, pengumpulan respons pengguna (pengajar BIPA 4). Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan menyangkut tujuan-tujuan

pembelajaran di kelas, kesulitan yang dialami pemelajar, karakteristik pemelajar, konsep wawasan nusantara yang disukai pemelejar, penilaian model pembelajaran, ke-BIPA-an, media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran oleh pengajar.

## 2) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan sistematis dan terencana atas fenomena, perilaku, atau situasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pengamatan pembelajaran menulis BIPA 4 di kelas. Pengamatan tersebut untuk memotret dan mendeskripsikan pembelajaran menulis BIPA 4 yang terlangsung saat ini dan untuk memetakan kekurangan serta kelebihan model pembelajaran termasuk instrumen penilaian, strategi dan media pembelajaran, serta materi-materi pembelajaran yang digunakan.

## 3) Studi Pustaka

Studi pustaka atau tinjauan literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dan analisis dokumen-dokumen tertulis, seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, artikel koran, tesis, disertasi, dan sumber-sumber digital. Studi pustaka pada penelitian ini dilakukan pada tahap identifikasi tujuan pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian, pengembangan strategi pembelajaran, dan pengembangan materi pembelajaran.

## 4) Tes

Menurut Riduwan (2004, hlm. 76) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan dan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi kemampuan awal, kemampuan saat diberikan intervensi, serta kemampuan akhir setelah diberikan intervensi pada tahap uji coba produk melalui *single subject method*.

## 5) Wawancara

Wawancara adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan dan signifikan dari responden atau narasumber. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian

kualitatif, penelitian pasar, jurnalisme, dan berbagai bidang lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data respons pemelajar terhadap penggunaan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

#### 1) Pedoman Kuesioner/Angket

Kuesioner/angket yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah kuesioner atau angket campuran. Dalam kuesioner atau angket ini, responden diberikan pertanyaan yang strukturnya bervariasi, meliputi baik pertanyaan tertutup (dengan opsi jawaban yang telah ditentukan) maupun pertanyaan terbuka (dimana responden dapat memberikan jawaban mereka secara bebas). Pada tahap validasi produk dan pengumpulan respons pengajar BIPA 4, pertanyaan tertutup didesain dengan skala Likert 1-5. Pertanyaan juga dirancang dengan jelas untuk menghindari makna ganda serta disusun secara logis dan berurutan mulai dari informasi umum hingga yang lebih spesifik. Selain itu, pertanyaan dirancang agar tidak memunculkan bias atau memandu responden untuk memberikan jawaban tertentu. Jawaban yang disediakan juga jelas dan menyeluruh dengan penggunaan istilah yang benar. Peneliti juga memerhatikan jumlah pertanyaan yang tidak memberatkan responden serta mematuhi etika penelitian untuk menjaga privasi dan transparansi mengenai tujuan penelitian. Berikut kisi-kisi kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

**Tabel 3. 1** Kisi-kisi kuesioner analisis kebutuhan

No.	Pertanyaan	Tipe Jawaban
1.	Siapa nama Bapak/Ibu?	Terbuka
2.	Di institusi mana Bapak/Ibu pernah atau sedang mengajar BIPA Menengah?	Terbuka
3.	Kurikulum atau silabus apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pengajaran menulis BIPA menengah?	Terbuka
4.	Deskripsikan dengan singkat identitas 1-3 orang pemelajar BIPA Menengah Bapak/Ibu.	Terbuka
5.	Menurut Bapak/Ibu, bagian kebahasaan mana yang sulit untuk diajarkan dalam keterampilan menulis?	Campuran

6.	Menurut Bapak/Ibu, latihan kebahasaan apa yang dapat mengatasi kesulitan tersebut?	Campuran
7.	Menurut Bapak/Ibu, jenis teks apa yang sulit diajarkan dalam keterampilan menulis?	Campuran
8.	Menurut Bapak/Ibu, latihan apa yang dapat mempermudah pemelajar memahami teks?	Campuran
9.	Bagaimana karakteristik pemelajar BIPA menengah yang Bapak/Ibu ampu?	Campuran
10.	Apakah Bapak/Ibu bersedia untuk dihubungi lebih lanjut?	Tertutup

**Tabel 3. 2** Kisi-kisi angket validasi ahli model pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran GEMARI sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA 4					
		Tujuan pembelajaran GEMARI mampu mengembangkan keterampilan menulis pemelajar secara konkret					
		Tujuan pembelajaran GEMARI mampu mengembangkan kreatifitas pemelajar dalam mengekspresikan ide tulisan					
2.	Instrumen Penilaian	Instrumen penilaian GEMARI sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran menulis BIPA 4					
		Instrumen penilaian GEMARI dirancang dengan rubrik penilaian dan instruksi yang jelas					
		Instrumen penilaian GEMARI menarik dan mampu memberikan tantangan serta prinsip <i>progression</i> (kesulitan meningkat)					
		Instrumen penilaian GEMARI mampu mengembangkan keterampilan lunak pemelajar dalam berpikir kritis, kreatif, mandiri					
		Instrumen penilaian GEMARI melibatkan					

		penggunaan teknologi inovatif
		Instrumen penilaian GEMARI mengintegrasikan pemahaman budaya dan wawasan ke-Indonesia-an
3.	Strategi dan Media Pembelajaran	GEMARI memberikan pembelajaran situasi nyata untuk memotivasi pemelajar menulis dalam konteks kehidupan nyata
		GEMARI memungkinkan pemelajar berpartisipasi aktif dalam membuat konten tulisan
		Penggunaan skenario cerita dalam GEMARI mampu meningkatkan motivasi pemahaman struktur teks pemelajar
		Kompetisi menulis dalam GEMARI mampu meningkatkan daya saing pemelajar untuk membuat tulisan yang paling menarik atau kreatif
		GEMARI mampu membuat pemelajar menjawab pertanyaan tentang struktur teks dan tata bahasa sambil bersenang-senang dengan elemen <i>game</i>
		GEMARI memberikan umpan balik instan yang mampu meningkatkan motivasi dan kesadaran berbahasa pemelajar
4.	Materi Pembelajaran	Materi GEMARI mendukung tujuan pembelajaran
		Muatan wawasan nusantara dalam materi GEMARI memberikan stimulus bagi pemelajar untuk meningkatkan keingintahuan, pikiran kritis dan kreatif
		Materi tidak bertentangan dengan kultur dan budaya Indonesia
		Penyajian materi GEMARI runtut sistematis, lugas dan mudah dipahami
		Aspek bahasa dalam materi GEMARI sesuai

dengan perkembangan pemelajar BIPA 4
Aspek bahasa dalam materi GEMARI lugas
Aspek bahasa dalam GEMARI sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
Aspek bahasa dalam GEMARI menggunakan istilah dan simbol yang konsisten

**Tabel 3.3** Kisi-kisi angket validasi ahli BIPA

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran GEMARI sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA 4					
		Tujuan pembelajaran GEMARI mampu mengembangkan keterampilan menulis pemelajar secara konkret					
		Tujuan pembelajaran GEMARI mampu mengembangkan kreatifitas pemelajar dalam mengekspresikan ide tulisan					
2.	Instrumen Penilaian	Instrumen penilaian GEMARI sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran menulis BIPA 4					
		Instrumen penilaian GEMARI dirancang dengan rubrik penilaian dan instruksi yang jelas					
		Instrumen penilaian GEMARI menarik dan mampu memberikan tantangan serta prinsip <i>progression</i> (kesulitan meningkat)					
		Instrumen penilaian GEMARI mampu mengembangkan keterampilan lunak pemelajar dalam berpikir kritis, kreatif, mandiri					
		Instrumen penilaian GEMARI melibatkan					

		penggunaan teknologi inovatif
		Instrumen penilaian GEMARI mengintegrasikan pemahaman budaya dan wawasan ke-Indonesia-an
3.	Strategi dan Media Pembelajaran	GEMARI memberikan pembelajaran situasi nyata untuk memotivasi pemelajar menulis dalam konteks kehidupan nyata
		GEMARI memungkinkan pemelajar berpartisipasi aktif dalam membuat konten tulisan
		Penggunaan skenario cerita dalam GEMARI mampu meningkatkan motivasi pemahaman struktur teks pemelajar
		Kompetisi menulis dalam GEMARI mampu meningkatkan daya saing pemelajar untuk membuat tulisan yang paling menarik atau kreatif
		GEMARI mampu membuat pemelajar menjawab pertanyaan tentang struktur teks dan tata bahasa sambil bersenang-senang dengan elemen <i>game</i>
		GEMARI memberikan umpan balik instan yang mampu meningkatkan motivasi dan kesadaran berbahasa pemelajar
4.	Materi Pembelajaran	Materi GEMARI mendukung tujuan pembelajaran
		Muatan wawasan nusantara dalam materi GEMARI memberikan stimulus bagi pemelajar untuk meningkatkan keingintahuan, pikiran kritis dan kreatif
		Materi tidak bertentangan dengan kultur dan budaya Indonesia
		Penyajian materi GEMARI runtut sistematis, lugas dan mudah dipahami
		Aspek bahasa dalam materi GEMARI sesuai

dengan perkembangan pemelajar BIPA 4
Aspek bahasa dalam materi GEMARI lugas
Aspek bahasa dalam GEMARI sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
Aspek bahasa dalam GEMARI menggunakan istilah dan simbol yang konsisten

**Tabel 3. 4** Kisi-kisi angket validasi ahli media

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kemudahan Akses	GEMARI dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat					
		GEMARI memiliki performa teknis <i>game</i> berupa kecepatan <i>loading</i> , responsivitas, dan kinerja grafis yang baik					
		GEMARI dapat beroperasi tanpa kendala yang dapat mengganggu proses pembelajaran					
2.	Kegrafikan dan Desain	Desain antarmuka pengguna (UI) intuitif dan mudah dipahami					
		Kualitas grafis dan desain visual GEMARI mendukung pemahaman konsep pembelajaran (tidak mengganggu perhatian pemelajar)					
		Desain karakter GEMARI memiliki kejelasan visual, konsistensi desain, dan mewakili peran dalam <i>game</i>					
		Pilihan warna, jenis huruf, efek dan organisasi elemen UI memberikan pengalaman menarik bagi pengguna GEMARI					
		Tata letak desain lingkungan dalam GEMARI membantu pemelajar memahami struktur ruang dalam pembelajaran					

	Kualitas tekstur GEMARI meningkatkan realisme bagi pengguna
	Desain ilustrasi GEMARI mendukung pembelajaran
	Desain grafis GEMARI menyampaikan estetika yang menarik dan sesuai dengan target pengguna
	GEMARI menggunakan simbol atau ikon yang dapat membantu pemelajar mengidentifikasi objek atau konsep
	Elemen grafis dan desain GEMARI diintegrasikan dengan tema pembelajaran secara konsisten
Keamanan	GEMARI mencakup perlindungan privasi, serangan peretas dan virus
Fleksibilitas	GEMARI dapat mengelola dan memperbarui konten game, termasuk proses penambahan materi baru, pengaturan level, dan perubahan konfigurasi lainnya.

**Tabel 3. 5** Kisi-kisi angket respons pengajar BIPA 4

No.	Instrumen Respons Pengajar
1.	Apakah tujuan pembelajaran GEMARI sesuai dengan kebutuhan BIPA 4?
2.	Apakah materi pembelajaran GEMARI dapat menggaet pemelajar untuk tertarik belajar BIPA keterampilan menulis?
3.	Apakah materi pembelajaran GEMARI dapat menambah pengetahuan pemelajar tentang Indonesia?
4.	Apakah sintaks model pembelajaran GEMARI mudah diikuti?
5.	Apakah GEMARI dapat memberikan tantangan dan motivasi kepada pemelajar?
6.	Apakah GEMARI interaktif dan membuat pemelajar aktif dalam pembelajaran?
7.	Apakah GEMARI responsif dalam memenuhi kebutuhan pemelajar?
8.	Apakah GEMARI memudahkan Bapak/Ibu mengajar di kelas BIPA 4 keterampilan menulis?
9.	Apakah GEMARI mudah diakses sebagai media pembelajaran di kelas?
10.	Mohon berikan masukan Bapak/Ibu tentang model pembelajaran <i>Game-based Learning</i> GEMARI.

## 2) Pedoman Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mempelajari model pembelajaran termasuk instrumen penilaian, strategi, media, dan materi pembelajaran yang diterapkan pengajar di kelas dengan perilaku pemelajarannya. Selain itu, lembar observasi juga digunakan untuk menilai hasil tulisan pemelajar BIPA menengah yang dijadikan sebagai salah satu tahapan analisis kebutuhan. Berikut lembar observasi yang digunakan untuk pengamatan di kelas dan hasil tulisan pemelajar.

**Tabel 3. 6** Tabel lembar observasi pembelajaran menulis BIPA 4

### Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran di Kelas

Yang diamati :  
 Pengamat :  
 Murid dan materi :  
 Hari/tanggal :

No.	Butir-butir Observasi	Ya	Tidak	Deskripsi
<b>Sintaks Pembelajaran</b>				
1.	Pengajar membuka dan menutup pembelajaran dengan jelas			
2.	Pengajar menjelaskan rencana pembelajaran			
3.	Pengajar memberikan pajakan awal pembelajaran			
4.	Pengajar menjelaskan tujuan pembelajaran			
5.	Pengajar menjelaskan jenis instrumen penilaian			
6.	Pengajar memilih model/metode tertentu sebagai penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran			
7.	Model/metode yang dipilih pengajar mampu mengakomodasi karakter pemelajar			
8.	Pengajar menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			
9.	Model/metode yang digunakan pengajar interaktif dan berpusat pada pemelajar			
10.	Pengajar melakukan pembelajaran dengan urutan yang jelas			
<b>Sistem Sosial</b>				
11.	Pemelajar berinteraksi dengan pengajar			
12.	Pengajar bertanya, menegaskan dan menjawab			

13.	Pemelajar memahami instruksi pengajar
14.	Pemelajar menyukai cara penyajian materi pengajar
15.	Pemelajar menyukai model/metode yang digunakan
16.	Pemelajar menyukai instrumen penilaian yang digunakan
17.	Pemelajar mengekspresikan dirinya secara aktif
18.	Pemelajar bertanggungjawab atas tugas yang diberikan oleh pengajar
19.	Pemelajar tidak memerhatikan pengajar
Prinsip Reaksi	
20.	Pengajar memberikan perhatian pada setiap interaksi antarpemelajar
21.	Pengajar memberikan perhatian dan pantauan terhadap kelancaran kerja kelompok
22.	Pengajar memberikan perhatian pada perilaku pemelajar yang dominan dan submisif
23.	Pengajar mengelola sumber belajar yang dapat mendorong aktivitas pemecahan masalah
24.	Membimbing kelompok tanpa memberikan jawaban langsung
25.	Pengajar menciptakan pemerataan peran kepemimpinan dan partisipasi
26.	Pengajar mengarahkan pemelajar untuk mengambil keputusan secara konsensus
27.	Mengarahkan pemelajar mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas belajar
Sistem Pendukung	
28.	Pengajar menyajikan materi pembelajaran dengan media yang sesuai
29.	Pengajar menyajikan materi dengan alat yang menunjang pembelajaran
Dampak Instruksional	
30.	Pemelajar mencapai tujuan pembelajaran
Dampak Pengiring	
31.	Pemelajar dapat merefleksikan pembelajaran dengan hal-hal di luar materi ajar

### 3) Pedoman Tes

Pada penelitian ini, tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian dan kemampuan atau persepsi pemelajar dalam keterampilan menulis adalah tes tulis. Penelitian dilakukan dengan mengujicobakan salah satu tujuan pembelajaran yang dikembangkan dalam model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Tujuan pembelajaran tersebut yaitu mampu mengidentifikasi dan menggunakan imbuhan *ter-* dan *ke-an*. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi tes tertulis pada kondisi *baseline-1*, *intervensi*, dan *baseline-2*.

Tes tertulis diberikan kepada pemelajar pada kondisi *baseline 1* (A-1) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pemelajar sebelum diberikan intervensi atau perlakuan. Tes tertulis diberikan pada kondisi *intervensi* (B) sebagai evaluasi pembelajaran, dan tes juga diberikan pada kondisi *baseline 2* (A-2) dengan tujuan untuk melihat apakah intervensi yang dilakukan memberi pengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi dan menggunakan imbuhan *ter-* dan *ke-an*.

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah untuk mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan, yaitu:

#### a. Membuat kisi-kisi

Kisi-kisi merupakan gambaran rencana butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian.

**Tabel 3. 7** Kisi-kisi tes tulis uji coba produk

No.	Kisi-kisi
1.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “paling”
2.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “tiba-tiba”
3.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “tidak sengaja”
4.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “dalam keadaan”
5.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “terlalu”
6.	Mengidentifikasi penggunaan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “perbuatan tidak disengaja”
7.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “paling”
8.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “tiba-tiba”
9.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ter-</i> bermakna “tidak sengaja”
10.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “dalam keadaan”
11.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “terlalu”
12.	Membuat kalimat dengan imbuhan <i>ke-an</i> bermakna “perbuatan tidak disengaja”

b. Pembuatan butir soal

Pembuatan butir soal disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan pada kisi-kisi soal. Dari tujuan tersebut dibuatlah 45 butir soal (terlampir).

c. Sistem penilaian butir soal

Sistem penilaian butir soal ditentukan, selanjutnya menentukan sistem penilaian butir soal. Penilaian digunakan untuk mendapatkan skor pada tahap *baseline -1*, *intervensi*, dan *baseline-2*. Penilaian butir soal dilakukan dengan sederhana yaitu untuk butir soal isian singkat, menulis kalimat dan pilihan ganda, jika pemelajar dapat menjawab dengan tepat mendapat skor 2, jika pemelajar salah menjawab mendapat skor 1 atau sama sekali tidak menjawab maka skornya 0. Sementara itu untuk butir soal mengelompokkan kata ke dalam kategori yaitu penilaian diambil dari setiap kata yang benar sesuai kelompoknya. Satu kata benar mendapat skor 1. Total keseluruhan skor sempurna adalah 10 dengan predikat sebagai berikut.

**Tabel 3. 8** Deskripsi Nilai Tes (Kemdikbud, 2019)

No.	Rentang skor	Predikat	Deskripsi US Grade
1.	9-10	Amat baik	<i>Very good</i>
2.	8-9	Baik	<i>Good</i>
3.	7-8	Cukup	<i>Above average</i>
4.	6-7	Sedang	<i>Average</i>
5.	< 6	Kurang	<i>Below Average/Deficient</i>

4) Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemelajar setelah dilakukan intervensi atau perlakuan dengan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Berikut kisi-kisi instrumen wawancara yang diberikan kepada pemelajar.

**Tabel 3.8** *Kisi-kisi Instrumen Respons Pemelajar*

No.	Instrumen Respons Pemelajar
1.	Apakah tujuan pembelajaran GEMARI sesuai dengan kebutuhan Anda?
2.	Apakah materi pembelajaran GEMARI menarik?
3.	Apakah materi pembelajaran GEMARI dapat menambah pengetahuanmu tentang Indonesia?
4.	Apakah urutan pembelajaran GEMARI mudah diikuti?
5.	Apakah GEMARI menantang dan memberikanmu motivasi?
6.	Apakah GEMARI interaktif dan membuatmu aktif dalam pembelajaran?
7.	Apakah GEMARI responsif dalam memenuhi kebutuhan belajarmu?
8.	Apakah GEMARI membuatmu belajar dengan menyenangkan?
9.	Apakah GEMARI mudah diakses di kelas?
10.	Mohon berikan tiga kata untuk mendeskripsikan model pembelajaran GEMARI

### 3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan, memvalidasi serta menguji coba model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua tahap analisis data yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Analisis kuantitatif data pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan produk model pembelajaran ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket penelitian dan nilai tes. Data hasil angket yang diperoleh dari ahli model pembelajaran, ahli BIPA, ahli media serta angket respons pengajar BIPA 4 terhadap model *Game-based Learning* GEMARI selanjutnya dianalisis secara rinci dengan menghitung hasil angka yang didapat dari perhitungan skala Likert.

**Tabel 3.9** *Perhitungan skala Likert (Sugiyono, 2013)*

No.	Skor Penilaian	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat sesuai/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2.	Skor 4	Setuju/sering/positif/layak/baik/sesuai/bermanfaat/me memotivasi
3.	Skor 3	Cukup setuju/kadang-kadang/netral/ragu-ragu/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi

4.	Skor 2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat.

Hasil penilaian pada lembar angket dari validator ahli dan respons pengajar selanjutnya akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Sudjana, 2007, hlm.40).

$$P = X1/X2 \times 100 \%$$

Keterangan:

P: Presentase

X1: Jumlah skor penilaian

X2: Jumlah skor maksimal

**Tabel 3. 10** *Kriteria kevalidan angket validasi (Arikunto, 2010)*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81–100 %	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi
2.	61–80 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
3.	41–60 %	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/perlu revisi
4.	21–40 %	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

Dengan ketentuan:

- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81%–100%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61%–80%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

- c. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41%–80%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- d. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21%–40%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- e. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3. 11** *Kriteria kevalidan angket respons pengguna (Arikunto, 2010)*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81–100 %	Sangat baik	Sangat positif/sangat praktis/tidak perlu revisi
2.	61–80 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu revisi
3.	41–60 %	Cukup baik	Kurang positif/kurang praktis/perlu revisi
4.	21–40 %	Kurang baik	Tidak positif/tidak praktis/perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak positif/sangat tidak praktis/perlu revisi

Dengan ketentuan:

- a. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81%–100%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61%–80%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- c. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41%–80%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

- d. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21%–40%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- e. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka model pembelajaran tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap uji coba produk model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 melalui *single subject method* dilakukan dengan memberikan tiga tugas pada masing-masing *baseline* 1, intervensi, dan *baseline* 2. Analisis data yang digunakan adalah penskoran dengan rumus *mean* sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata – rata nilai

$\Sigma$  = penjumlahan dari  $x$

$x_i$  = setiap nilai yang diperoleh

$n$  = jumlah tugas yang diberikan

Selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian ditampilkan dalam bentuk grafis dan dianalisis secara visual untuk mengidentifikasi pola, tren, dan perubahan yang terjadi sebelum, selama, dan setelah intervensi. Aspek seperti kemiringan garis, tingkat perubahan, dan perbedaan antara fase (misalnya, *baseline* dan intervensi) diperhatikan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data hasil tes pada tahap uji coba *single subject method* yaitu:

- a. menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* 1;
- b. menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi/perlakuan;
- c. menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* 2;

- d. membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline* 1, kondisi intervensi, dan kondisi *baseline* 2;
- e. membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline* 1, skor intervensi, dan skor pada kondisi *baseline* 2;
- f. membuat analisis data dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase;
- g. membuat analisis kondisi dan antar kondisi.

2) Analisis Data Kualitatif Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4

Analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengolah hasil data yang terhimpun dari kuesioner/angket, lembar observasi, hasil tes uji coba, wawancara terhadap respons pemelajar BIPA 4. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif yang digunakan dijabarkan sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan nusantara dan aktivitas pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan pengajar dan pemelajar beserta faktor pendukung, penghambat, serta kesulitan yang dihadapi.

b. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal pokok, fokus pada hal-hal penting serta membuang hal-hal yang tidak perlu. Data-data yang terhimpun menggunakan instrumen pedoman kuesioner, lembar observasi, dan angket direduksi.

c. Penyajian Data

Data penelitian disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam

pembelajaran menulis BIPA 4 dan aktivitas yang dilakukan pengajar dan pemelajar beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

d. Simpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh sebelumnya. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini.