

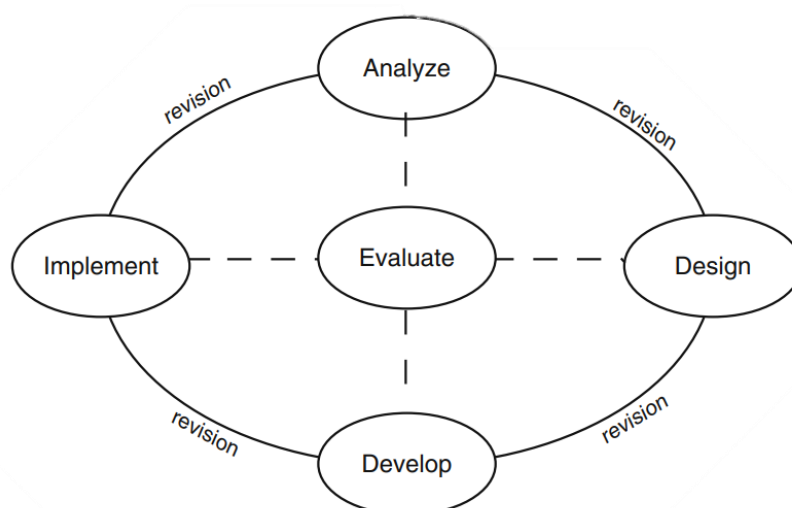
BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang desain model pengembangan, langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan melalui model ADDIE yang meliputi; penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan serta tahapan evaluasi. Dalam bab ini akan dipaparkan pula subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015, hlm. 407) metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari upaya R&D dalam pendidikan bukanlah untuk merumuskan atau menguji teori tetapi mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk-produk tersebut meliputi materi pengajaran-pelatihan, materi pembelajaran, perangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem manajemen. Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan desain ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Prinsip dasar ADDIE adalah semua kegiatan yang direncanakan berfokus pada membimbing pemelajar saat mereka membangun pengetahuan di beberapa ruang belajar. Berikut rancangannya.



Gambar 3. 1 Branch (2009, hlm. 2)

Instructional design: The ADDIE Approach (New York: Springer)

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan wawancara kepada pengajar BIPA di Balai Bahasa UPI. Hal ini dilakukan sebagai tahanan analisis awal terhadap kebutuhan pegajar BIPA. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan kuesioner atau angket terkait kebutuhan pengajar BIPA terhadap bahan ajar keterampilan mrnyimak dan membaca dan juga muatan materi di dalamnya. Kuesioner atau angket disebar luaskan kepada pengajar BIPA dari berbagai instansi. Setelah itu, mengobservasi ketersediaan bahan ajar keterampilan menyimak dan membaca BIPA 4. Lalu dilakukan analisis terhadap bahan ajar dan SKL BIPA 4.

2. *Design* (Desain/Perancangan)

Tahap kedua ini merupakan tahap perancangan konseptual bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi materi pembelajaran, gambar, audio, ilustrasi, video, dsb yang mendukung bahan ajar keterampilan memirsa (menyimak dan membaca). Setelah itu membuat *storyboard* yang akan menjadi acuan dalam pembuatan bahan ajar digital.

3. *Development* (Pengembangan)

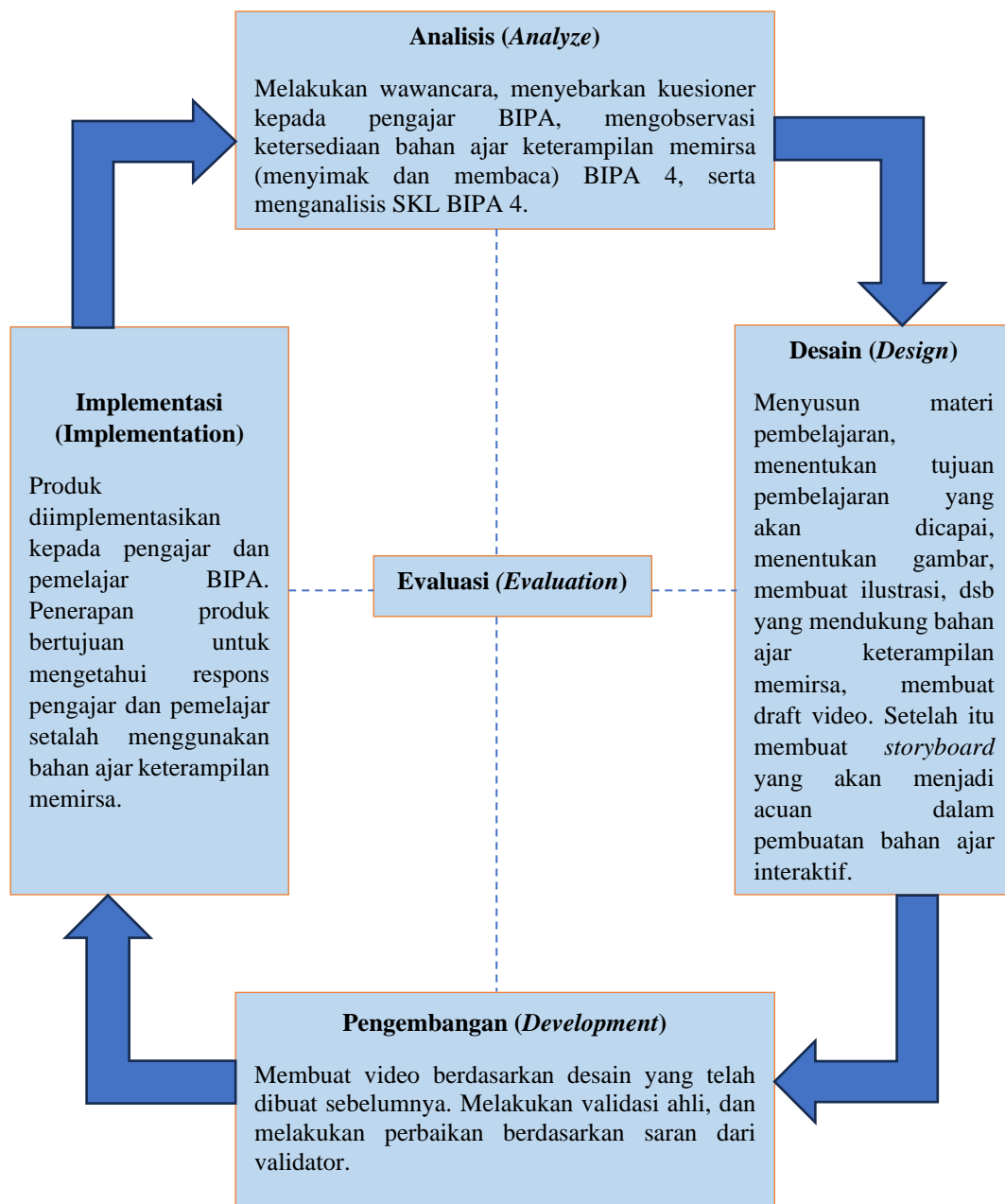
Pada tahap ketiga ini merupakan tahap pengembangan produk yang dibuat berdasarkan desain atau kerangka konseptual yang telah dibuat sebelumnya. Setelah produksi produk selesai dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing, kemudian diverifikasi oleh ahli materi BIPA, ahli budaya, serta ahli media dan desain.

4. *Implementation* (Penerapan/Pelaksanaan)

Tahap keempat merupakan tahap penerapan. Produk yang telah melalui beberapa tahapan sebelumnya dan telah dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian diimplementasikan kepada pengajar dan pemelajar BIPA. Penerapan produk bertujuan untuk mengetahui respons pengajar dan pemelajar setelah menggunakan bahan ajar keterampilan memirsa BIPA.

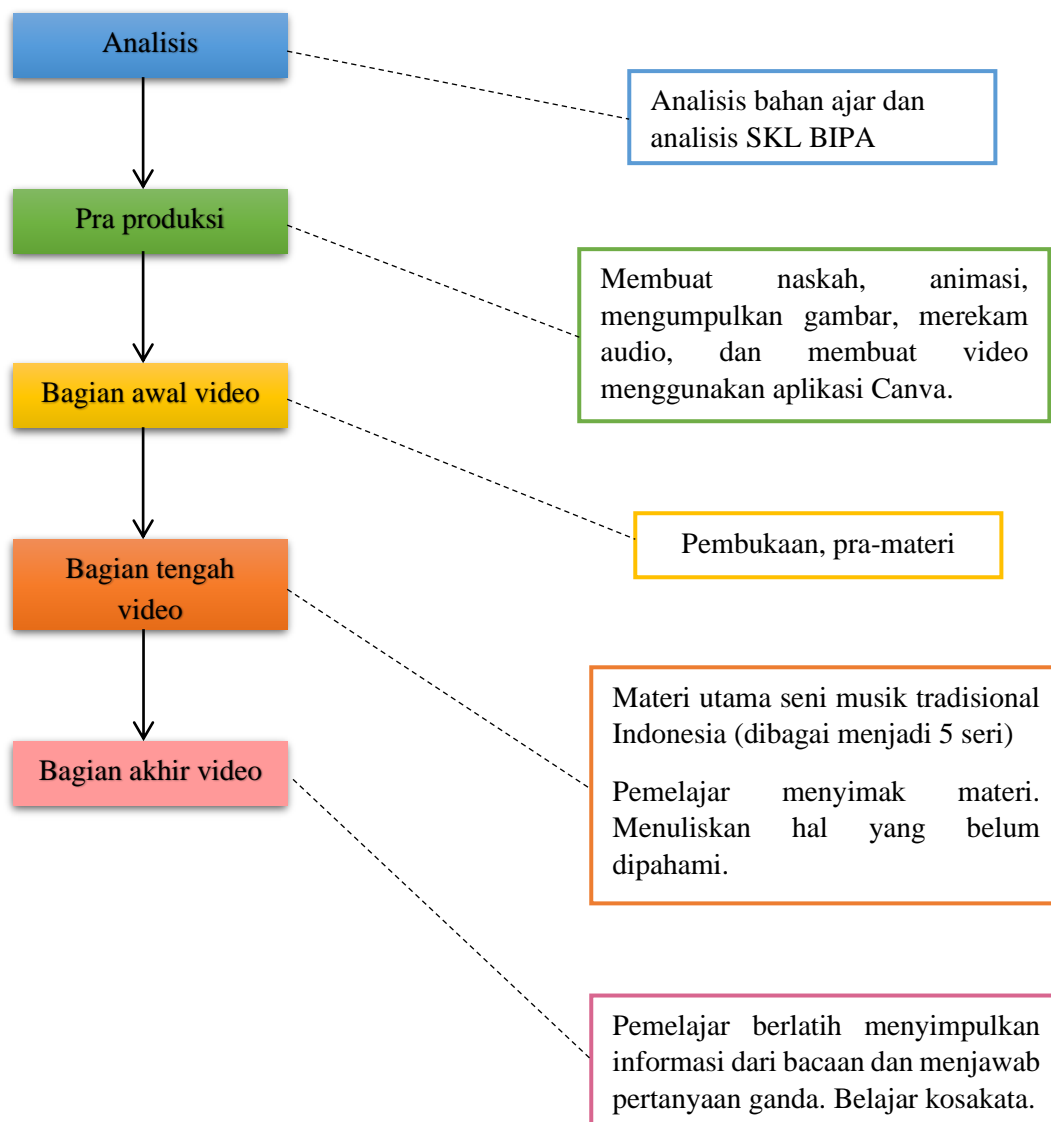
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap kelima dilakukan penilaian bahan ajar oleh pengguna. Evaluasi juga dilakukan pada setiap tahapan dalam penelitian ini. Setelah data penilaian terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mendapatkan kesimpulan dari layak atau tidaknya produk tersebut digunakan dalam pembelajaran BIPA. Berikut ini merupakan gambaran tahapan pengembangan bahan ajar keterampilan memirsa menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini.



Gambar 3. 2

Konsep ADDIE dalam Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Memirsa



Gambar 3. 3

Flowchart draft Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Memirsa

B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar keterampilan memirsa BIPA 4 bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah pemelajar BIPA 4. Respons pemelajar dikumpulkan menggunakan kuesioner melalui *Google Form*.

C. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Dokumentasi; dilakukan untuk melengkapi data hasil implementasi media, audio, video, dan foto yang berkaitan dengan pelaksanaan implementasi bahan ajar keterampilan memirsas BIPA 4 berbentuk video.
2. Angket/kuesioner; digunakan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar keterampilan memirsas yang dikembangkan. Angket yang digunakan adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respons.
3. Wawancara; dilakukan untuk melengkapi hasil yang diperoleh dari uji kelayakan bahan ajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner analisis kebutuhan, kuesioner validasi kelayakan isi, bahasa, dan teknik penyajian, kuesioner aspek media dan desain grafis, instrumen respons pengajar, dan instrumen respons pemelajar.

Tabel 3. 1

Kuesioner Analisis Kebutuhan diadaptasi dari Fauzia (2023) dengan perubahan

No.	Sesi	Pertanyaan	Jawaban
1.	Profil Responden	1. Nama Lengkap	Esai
		2. Nomor Kontak/WhatsApp	Esai
		3. Pekerjaan	Esai
		4. Instansi/Sekolah/Lembaga	Esai
		5. Pendidikan Tertinggi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diploma ▪ S1 ▪ S2 ▪ S3
		6. Asal Negara	Esai
		7. Berapa lama Bapak/Ibu/Saudara mengajar di Instansi/Sekolah/Lembaga?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ < 2 tahun ▪ 2 – 5 tahun ▪ > 5 tahun

2.	Bahan Ajar	1. Bahan ajar memirsa (menyimak dan membaca) apa yang paling sering Bapak/Ibu/Saudara gunakan untuk pembelajaran BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekaman Suara ▪ Audio visual/Video o ▪ Audio dan Video
		2. Apakah Bapak/Ibu/Saudara membutuhkan media menyimak interaktif?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ya ▪ Tidak
		3. Di manakah Bapak/Ibu/Saudara biasa menggunakan video/audio pembelajaran memirsa (menyimak dan membaca) BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instansi/Sekolah/Lembaga ▪ Pribadi ▪ Internet
		4. Menurut Bapak/Ibu/Saudara, manakah yang lebih perlu untuk dikembangkan?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bahan ajar menyimak ▪ Bahan pengayaan menyimak
3.	Video/Audio Pembelajaran dari Sumber Instansi/Sekolah/Lembaga Pengajar	1. Mengapa Bapak/Ibu/Saudara memilih video/audio pembelajaran tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kualitas suara ▪ Kualitas visual ▪ Materi sesuai dengan kebutuhan ▪ Pelafalan jelas

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kualitas suara dan visual
		2. Apakah media tersebut perlu perbaikan?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perlu ▪ Tidak perlu
		3. Mengapa perlu perbaikan?	Esai
4.	Video/Audio Pembelajaran dari Internet	1. Mengapa Bapak/Ibu/Saudara memilih video/audio pembelajaran tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kualitas suara ▪ Kualitas visual ▪ Materi sesuai dengan kebutuhan ▪ Pelafalan jelas ▪ Kualitas suara dan visual
		2. Apakah media tersebut perlu perbaikan?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perlu ▪ Tidak perlu
		3. Mengapa perlu perbaikan?	Esai
		4. Media sosial manakah yang representatif digunakan untuk mendapatkan bahan ajar memirsas (menyimak dan membaca) BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Website</i> ▪ <i>Youtube</i> ▪ <i>Facebook</i> ▪ <i>Tiktok</i> ▪ <i>Instagram</i> ▪ Lainnya...
5.	Konten Pembelajaran	1. Menurut Anda, media ajar seperti apa yang memudahkan pemahaman menyimak pemelajar BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekaman suara/audio

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekaman audiovisual /video
		<p>2. Menurut Bapak/Ibu/Saudara, materi tentang seni musik apa yang penting untuk diajarkan dalam pembelajaran memirsas BIPA? (Bisa memilih lebih dari satu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seni musik dan alat musik tradisional Indonesia ▪ Fungsi musik tradisional Indonesia dalam masyarakat ▪ Budaya lokal berkaitan dengan penggunaan alat musik tradisional Indonesia ▪ Pesebaran keberagaman seni musik tradisional Indonesia ▪ Seni musik dan alat musik tradisional

			<p>di suatu daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis alat musik yang paling banyak digunakan di Indonesia
		3. Apakah Bapak/Ibu/Saudara pernah menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran memirsa (menyimak dan membaca) BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ya ▪ Tidak
		4. Platform apa yang digunakan? (Bisa memilih lebih dari satu)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Kahoot</i> ▪ <i>Zoom meet</i> ▪ <i>Google meet</i> ▪ <i>Canva</i> ▪ <i>WhatsApp</i> ▪ <i>Youtube</i> ▪ <i>Telegram</i> ▪ <i>Instagram</i> ▪ <i>Tiktok</i> ▪ <i>Website</i> ▪ Tidak ada ▪ Lainnya...
		5. Platform mana yang lebih sering digunakan? Mengapa?	Esai
		6. Menurut Bapak/Ibu/Saudara, adakah video interaktif di internet yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran	Esai

		memirsa (menyimak dan membaca) BIPA? Silakan sertakan link/tautannya.	
		7. Mengapa memilih tayangan pada tautan tersebut?	Esai
6.	Inform Consent	Berkaitan dengan penelitian ini, apakah Bapak/Ibu/Saudara bersedia dihubungi lebih lanjut?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ya ▪ Tidak

Tabel 3. 2

Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi Diadaptasi dari Fauzia (2023) dengan perubahan

Aspek Penilaian	Komponen	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi	Materi Simakan dan Bacaan	Materi mendukung dan sesuai dengan SKL BIPA Level 4.					
		Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.					
		Informasi dalam video interaktif akurat.					
		Materi pembuka, penjelasan pra-materi, serta soal latihan sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran menyimak dan membaca BIPA 4.					
		Materi memaksimalkan penggunaan sumber, fakta, dan data yang aktual.					
	Pendekatan Integratif	Materi memuat pendekatan integratif dan membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video.					
B. Aspek Bahasa		Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang baik dan benar sesuai ejaan yang berlaku.					
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir dan tingkat kemampuan pemelajar BIPA 4.					

		Kata/ungkapan yang digunakan <i>tidak</i> menimbulkan multitafsir.					
		Ketepatan struktur kalimat.					
		Ketepatan tata bahasa.					
		Ketepatan ejaan.					
C. Aspek Teknik Penyajian	Sistematika	Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami.					
		Penyajian materi bersifat interaktif.					
		Mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai Indonesia.					
		Materi yang disajikan memuat aspek bahasa, seni, dan budaya Indonesia.					

Tabel 3. 3

Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Media dan Desain

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kemudahan Akses						
1.	Video pembelajaran dapat dengan mudah diakses menggunakan gawai yang terkoneksi dengan internet.					
B. Komunikasi Visual						
2.	Tampilan video mendukung konteks materi.					
3.	Video pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar.					
4.	Tampilan gambar menarik.					
5.	Tampilan animasi menarik.					
6.	Kualitas suara pada audio baik.					
7.	Kesesuaian suara latar dalam video sudah tepat.					
8.	Intonasi suara narator sesuai dengan pemelajar BIPA 4.					
9.	Volume suara narator terdengar dengan jelas.					

10.	Suara latar dan suara narator terdengar jelas dengan presentase yang tepat.					
11.	Jenis huruf dan ukuran huruf sudah sesuai dan mudah dibaca.					
12.	Kombinasi warna dengan latar belakang pada video pembelajaran sesuai dan terlihat dengan jelas.					
13.	Tata letak teks sudah sesuai.					
C. Pendekatan Integratif						
14	Materi membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video.					

Tabel 3. 4

Instrumen Respons Pengajar

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Bapak/Ibu/Saudara dapat mengakses video pembelajaran dengan mudah?
2.	Pembelajaran memirsa menggunakan bahan ajar berupa video bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube membantu saya dalam mengajar sesuai level pemelajar.
3.	Bahan ajar video bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube menarik.
4.	Materi instrumen perkusi tradisional Indonesia di dalam bahan ajar berbentuk video yang diunggah dalam kanal YouTube dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemelajar mengenai alat musik perkusi tradisional di Indonesia.
5.	Bahan ajar bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.
6.	Pembelajaran memirsa (menyimak dan membaca) menggunakan video bahan ajar bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan

	kanal YouTube dapat membantu pemelajar menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia.
7.	Pendekatan integratif melalui bantuan petunjuk dan arahan di dalam video dapat membantu untuk memahami materi.
8.	Apa kekurangan dalam video pembelajaran dari segi visual, audio, maupun konten?
9.	Bagaimana saran perbaikan terhadap kekurangan video pembelajaran ini?

Tabel 3. 5

Instrumen Respons Pemelajar.

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda dapat mengakses video pembelajaran dengan mudah?
2.	Pembelajaran memirsa menggunakan bahan ajar berupa video bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube membantu saya untuk memahami materi yang disajikan.
3.	Bahan ajar video bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube menarik.
4.	Materi instrumen perkusi tradisional Indonesia di dalam bahan ajar berbentuk video yang diunggah dalam kanal YouTube dapat menambah pengetahuan dan wawasan saya mengenai alat musik perkusi tradisional di Indonesia.
5.	Bahan ajar bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.
6.	Pembelajaran memirsa (menyimak dan membaca) menggunakan video bahan ajar bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube membantu saya menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia.
7.	Pendekatan integratif melalui bantuan petunjuk dan arahan di dalam video dapat membantu saya memahami materi.

E. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua tahap analisis yakni analisis kuantitatif sederhana dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang terkumpul dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan desain, serta angket analisis respons pengajar dan pemelajar. Data tersebut akan dianalisis dan dihitung menggunakan perhitungan skala likert.

Tabel 3. 6

Kategori Penilaian Skala Likert

No.	Bobot Nilai	Kode	Keterangan
1	5	SS	Sangat setuju/sangat baik
2	4	S	Setuju/baik
3	3	RG	Ragu-ragu/cukup setuju/cukup baik
4	2	TS	Tidak setuju/kurang baik
5	1	STS	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik

Sumber: Sugiyono (2015) dengan modifikasi peneliti.

Hasil penilaian dari angket yang telah dibagikan kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 3. 7

Rumus Perhitungan

Rumus	Keterangan
$P = X1/X2 \times 100\%$	P: Presentase X1: Jumlah skor penilaian X2: Jumlah skor maksimal

Sumber: Sudjana (dalam Fauzia, 2023)

Tabel 3. 8*Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas dan Respons Pengguna*

No.	Nilai/Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat positif/tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak/positif/tidak perlu revisi
3.	41% - 60%	Sedang/cukup baik	Kurang layak/kurang positif/perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang/buruk	Tidak layak/tidak positif/perlu revisi
5	0% - 20%	Sangat Kurang/buruk sekali	Sangat tidak baik/sangat tidak positif/perlu revisi

Sumber: Riduwan (2014) dengan modifikasi peneliti.

Selanjutnya analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data yang dikumpulkan dari angket kritik dan saran oleh validator, ahli BIPA dan ahli media berbasis teknologi. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan produk pengembangan bahan pengayaan menyimak dalam penelitian ini.

F. Sitematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini terdiri atas lima bab, yaitu Bab I terdiri atas pendahuluan dengan rincian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional. Bab II terdiri atas kajian pustaka yang berisi landasan teori yang digunakan. Bab III terdiri dari metode penelitian, Bab IV terdiri atas pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan. Terakhir Bab V terdiri atas penutup dengan rincian kesimpulan hasil penelitian dan saran, kemudian diikuti oleh daftar Pustaka, dan lampiran.

G. Asumsi Dasar Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka asumsi dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemelajar BIPA membutuhkan bahan ajar digital keterampilan memirsa bermuatan instrumen perkusi tradisional variasi bahan ajar karena lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca pemelajar BIPA 4.
2. Bahan ajar berupa video interaktif untuk keterampilan memirsa (menyimak dan membaca) BIPA 4 bermuatan instrumen perkusi tradisional berbantuan kanal YouTube dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring maupun luring.
3. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.
4. Instrumen validasi mencerminkan penilaian layak dan tidaknya produk untuk digunakan.