

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR), diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “penelitian subjek tunggal”. Sunanto dkk. (2006) mengemukakan bahwa *single subject research* adalah prosedur penelitian yang dilakukan melalui desain eksperimen untuk melihat pengaruh suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam periode waktu tertentu. *Single subject research* adalah penelitian yang ditujukan untuk mendokumentasikan perubahan perilaku pada subjek tunggal, dalam artian perbandingan tidak dilakukan dengan individu yang lain, perbandingan yang dilakukan adalah pada subjek yang sama, tetapi dalam kondisi yang berbeda (Heryati dkk., 2022). Selanjutnya Prahmana (2021) juga mengemukakan bahwa *single subject research* adalah metode yang efektif untuk mengevaluasi efek sebuah perlakuan yang sulit jika diidentifikasi dalam subyek kelompok, *single subject research* memuat modifikasi perilaku guna menyelesaikan permasalahan-permasalahan tertentu. Penelitian *single subject research* merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk mendefinisikan prinsip-prinsip dasar perilaku dan membangun praktik berbasis bukti (Horner dkk., 2005).

Penggunaan *single subject research* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari pengaruh perlakuan berupa penggunaan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator* dalam pembelajaran teks deskripsi BIPA III. Berdasarkan berbagai teori yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti meyakini bahwa *single subject research* merupakan metode yang tepat untuk melihat efektivitas suatu perlakuan atau perubahan perilaku pada subjek tunggal. Perubahan dan efektivitas yang dimaksud adalah pengaruh dari perlakuan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi dalam pembelajaran BIPA III, pembelajaran teks deskripsi dalam BIPA tingkat III merupakan materi menulis teks deskripsi terakhir dalam

jenjang BIPA, sehingga sangat penting untuk mengetahui kemampuan pemelajar, serta sangat penting untuk memberikan pemahaman dan keterampilan yang berkesan bagi pemelajar, sehingga keterampilan tersebut dapat dimiliki secara konkret dan menyeluruh.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A, desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B yang bertujuan untuk menunjukkan pengaruh atau hubungan sebab akibat yang lebih kuat dari desain A-B. Berbeda dengan desain A-B, desain A-B-A mengharuskan adanya pengulangan pada kondisi *baseline* (A), sehingga akan ada dua kondisi *baseline* yakni *baseline 1* (A1) yang dilakukan sebelum adanya intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) yang dilakukan setelah adanya intervensi (B). Penambahan *baseline 2* (A2) dimaksudkan sebagai kontrol yang akan lebih memperkuat hasil atau data dari adanya intervensi (B), keseluruhan rangkaian *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) dilakukan secara berkelanjutan dalam periode waktu tertentu. Dalam proses *single subject research* dengan desain A-B-A, peneliti harus memperhatikan beberapa hal, yakni (1) mendefinisikan perilaku sasaran dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat, (2) mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil, (3) memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi *baseline* stabil, (4) mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil, (5) setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kondisi *baseline* (A2) (Sunanto dkk., 2006).

Ada pun dalam penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian menggunakan desain A-B-A dengan frekuensi 3-6-3, yakni pengulangan sebanyak 3 kali pada kondisi *baseline 1* (A1), pengulangan sebanyak 3 kali pada kondisi intervensi (B), dan pengulangan sebanyak 3 kali pada kondisi *baseline 2* (A2). Lebih lanjut berikut adalah tabel desain A-B-A dengan

Didin Jalaludin, 2025

EFEKTIVITAS METODE PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN AI IMAGE CREATOR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BIPA III

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

frekuensi 3-6-3, serta tabel sebaran *baseline* dan intervensi dalam sintak *project based learning* (PJBL).

**Tabel 3. 1 Desain A-B-A Frekuensi 3-6-3**

<i>Baseline 1 (A 1)</i>	<b>Intervensi (B)</b>	<i>Baseline 2 (A 2)</i>
<b>OOO</b>	<b>XXXXXX</b>	<b>OOO</b>

**Tabel 3. 2 Sebaran *Baseline* dan Intervensi dalam Sintak PJBL**

Hari/Pertemuan	Sintak PJBL	<i>Baseline/Intervensi</i>	Durasi <i>Baseline/Intervensi</i>
1	Penentuan pertanyaan mendasar (mengumpulkan informasi)	<i>Baseline (A 1)</i> <i>Baseline (A 1)</i> <i>Baseline (A 1)</i> Intervensi (B)	40 menit
2	Mendesain Perencanaan Produk	Intervensi (B)	10 menit
	Menyusun Jadwal Pembuatan		
3	Monitoring Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Intervensi (B) Intervensi (B) Intervensi (B)	30 menit
4	Menguji Hasil	Intervensi (B)	40 menit

	Tahap evaluasi pengalaman belajar	<i>Baseline (A 2)</i> <i>Baseline (A 2)</i> <i>Baseline (A 2)</i>	
--	---	---	--

Pada penelitian ini, kondisi *baseline 1 (A 1)* merupakan kemampuan awal menulis pemelajar BIPA sebelum mendapat perlakuan dengan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*, pada tahap ini pengukuran dilakukan secara berkelanjutan sebanyak 3 kali. Selanjutnya kondisi intervensi (B) merupakan kondisi subjek selama diberi perlakuan, yakni dengan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*, perlakuan pada kondisi intervensi dilakukan secara berkelanjutan sebanyak 6 kali. Kemudian untuk memastikan dan memperkuat hasil intervensi dilakukan *baseline 2 (A 2)*, pada tahap ini pengukuran dilakukan secara berkelanjutan sebanyak 3 kali. Seluruh tahap desain A-B-A dilaksanakan selama 4 hari dengan durasi 10 menit pada tiap-tiap satu kali pengukuran atau perlakuan desain, keseluruhan tahap desain disebar menyesuaikan dengan sintak *project based learning*.

### C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian merujuk pada subjek tempat data, subjek tempat data merujuk pada P3, yakni *person, place, dan paper* (Abubakar, 2021). Secara umum data terbagi atas data internal dan data eksternal, namun berdasarkan cara pemerolehannya, data terbagi atas data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari objek penelitian, sedangkan data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian, contohnya dari teks dan gambar (Amruddin dkk., 2022).

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer penelitian ini didapatkan dari hasil pengukuran dan perlakuan ihwal penggunaan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder penelitian ini didapatkan dari hasil kajian pustaka penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya.

## 3. Subjek dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian yang dituju adalah dua orang pemelajar BIPA III di Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia. Subjek pertama bernama Yujin Kim dari Korea Selatan dengan bahasa Korea sebagai bahasa pertama, dan subjek yang kedua bernama Phức Nhi (Niken) dari Vietnam dengan bahasa Vietnam sebagai bahasa pertama.

### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan sebagai pengukuran dan pengumpulan data, beberapa bentuk instrumen penelitian adalah angket, tes, dan kuesioner (Amruddin dkk., 2022). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen berupa tes keterampilan menulis teks deskripsi dengan rencana dan rubrik penilaian sebagai berikut.

Peneliti melaksanakan wawancara guna mengetahui gambaran pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III di Balai Bahasa, serta menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sesuai tujuan penelitian sebagai instrumen penelitian, yakni pembelajaran menulis dengan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran tersebut merupakan aktivitas yang juga memuat instrumen tes keterampilan menulis teks deskripsi dari tahap *baseline* 1 (A1), intervensi, dan *baseline* 2 (A2).

#### a. Instrumen wawancara

Wawancara dilakukan terhadap dua pemelajar BIPA III dari Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia, serta satu orang pengajar BIPA, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui gambaran aktivitas pembelajaran menulis teks deskripsi beserta kesulitan-kesulitan yang dihadapi. Berikut adalah lima pertanyaan yang digunakan saat wawancara:

- a. Wawancara terhadap Pengajar
- 1) Bagaimana profil BIPA III di Balai Bahasa UPI?
  - 2) Keterampilan berbahasa apa yang paling sulit dikuasai/dikembangkan oleh pemelajar BIPA III?
  - 3) Apa saja kendala dalam mengajarkan keterampilan menulis teks deskripsi di BIPA III?
  - 4) Bagaimana keterampilan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III?
  - 5) Metode dan media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di BIPA III?
- b. Wawancara terhadap Pemelajar
- 1) Apa tujuan Anda belajar bahasa Indonesia?
  - 2) Keterampilan berbahasa apa yang paling sulit dikuasai/dikembangkan?
  - 3) Apakah sudah pernah menulis teks deskripsi di BIPA III?
  - 4) Media apa yang digunakan saat belajar teks deskripsi di BIPA III?  
Apakah Anda merasa bosan dengan media tradisional sehingga bingung saat menulis?
  - 5) Apa kesulitan yang Anda miliki saat belajar menulis teks deskripsi?
- b. Rencana pelaksanaan pembelajaran

**Tabel 3. 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1**

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	Pendahuluan	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar pemelajar.</li> <li>2. Pengajar mengondisikan pemelajar dan memberikan informasi ihwal pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	10 menit

	3. Pengajar memberikan penjelasan dan simulasi sebagai gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan.	
	Kegiatan Inti	
<b>(Pertemuan pertama)</b> Penentuan pertanyaan mendasar (mengumpulkan informasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan hobi.</li> <li>2. Pemelajar diminta untuk mendeskripsikan 3 gambar hobi yang sesuai dengan hobi pemelajar dalam bentuk tulisan.</li> <li>3. Pengajar dan pemelajar bertanya jawab tentang aktivitas menulis teks deskripsi yang telah dilaksanakan.</li> <li>4. Dengan bimbingan pengajar, pemelajar mencoba memvisualisasikan salah satu teks deskripsi pemelajar tentang hobinya menggunakan <i>artificial intelligence image creator</i>.</li> </ol>	50 menit
	Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dan pengajar bersama-sama menyimpulkan aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Pengajar memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk bertanya.</li> <li>3. Pengajar bersama pemelajar melaksanakan refleksi.</li> <li>4. Pengajar menutup pembelajaran</li> </ol>	20 menit

**Tabel 3. 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2**

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	Pendahuluan	Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar pemelajar.</li> <li>2. Pengajar mengondisikan pemelajar dan memberikan informasi ihwal pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Pengajar memberikan penjelasan dan simulasi sebagai gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	10 menit
	<b>Kegiatan Inti</b>	
<b>(Pertemuan kedua)</b> Mendesain Perencanaan Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar memperhatikan pemaparan pengajar ihwal penggunaan <i>artificial intelligence image creator</i>.</li> <li>2. Pemelajar kembali mencoba menggunakan <i>artificial intelligence image creator</i> guna memvisualisasikan teks deskripsi yang telah dikembangkan dari percobaan pertama pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>3. Pemelajar membuat rancangan kegiatan menulis teks deskripsi dengan bantuan <i>artificial intelligence image creator</i> tentang hobinya yang mengacu pada kerangka dan unsur kebahasaan yang sesuai dengan konteksnya.</li> </ol>	50 menit
<b>(Pertemuan kedua)</b> Menyusun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dan pengajar membuat kesepakatan durasi untuk menyelesaikan proyek.</li> </ol>	

Jadwal Pembuatan		
	Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dan pengajar bersama-sama menyimpulkan aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Pengajar memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk bertanya.</li> <li>3. Pengajar bersama pemelajar melaksanakan refleksi.</li> <li>4. Pengajar menutup pembelajaran</li> </ol>	20 menit

**Tabel 3. 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3**

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	Pendahuluan	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar pemelajar.</li> <li>2. Pengajar mengondisikan pemelajar dan memberikan informasi ihwal pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Pengajar memberikan penjelasan dan simulasi sebagai gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	10 menit
	Kegiatan Inti	
<b>(Pertemuan ketiga)</b> Monitoring Keaktifan dan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajar memonitoring perkembangan proyek pemelajar.</li> <li>2. Setiap 10 menit sebanyak 3x pemelajar diminta melaporkan perkembangan proyeknya, serta pengajar membimbing</li> </ol>	50 menit

Perkembangan Proyek	pengembangan teks deskripsi pemelajar berdasarkan visualisasi <i>AI image creator</i> .	
	Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dan pengajar bersama-sama menyimpulkan aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Pengajar memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk bertanya.</li> <li>3. Pengajar bersama pemelajar melaksanakan refleksi.</li> <li>4. Pengajar menutup pembelajaran</li> </ol>	20 menit

**Tabel 3. 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4**

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	Pendahuluan	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar pemelajar.</li> <li>2. Pengajar mengondisikan pemelajar dan memberikan informasi ihwal pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Pengajar memberikan penjelasan dan simulasi sebagai gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	10 menit
	Kegiatan Inti	
<b>(Pertemuan keempat)</b> Menguji Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibimbing pengajar dan bantuan <i>AI image creator</i>, pemelajar melakukan pengembangan terakhir teks deskripsi.</li> <li>2. Pemelajar mempresentasikan karyanya.</li> </ol>	50 menit

	3. Pengajar memberikan umpan balik.	
<b>(Pertemuan keempat)</b> Tahap evaluasi pengalaman belajar	1. Pengajar memastikan kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar tanpa bantuan <i>artificial intelliense image creator</i> dengan tema pekerjaan, sekolah, dan waktu luang.	
	Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemelajar dan pengajar bersama-sama menyimpulkan aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Pengajar memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk bertanya.</li> <li>3. Pengajar bersama pemelajar melaksanakan refleksi.</li> <li>4. Pengajar menutup pembelajaran</li> </ol>	20 menit

**Tabel 3. 7 Topik Aktivitas Menulis Teks Deskripsi**

No.	Sesi	Topik	Hari/Pertemuan
1.	<i>Baseline</i> (A1)	Hobi	1
2.	<i>Baseline</i> (A1)	Hobi	
3.	<i>Baseline</i> (A1)	Hobi	
4.	Intervensi (B)	Hobi	
5.	Intervensi (B)	Hobi	2
6.	Intervensi (B)	Hobi	3
7.	Intervensi (B)	Hobi	
8.	Intervensi (B)	Hobi	
9.	Intervensi (B)	Hobi	4
10.	<i>Baseline</i> (A2)	Pekerjaan	
11.	<i>Baseline</i> (A2)	Sekolah	

12.	<i>Baseline (A2)</i>	Waktu Luang	
-----	----------------------	-------------	--

- c. Media pembelajaran
- 1) Gambar digital.
  - 2) *Artificial intelligence image creator*.
- d. Unsur yang dinilai
- Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran, dengan indikator sebagai berikut:
- 1) Isi, berupa ide pokok, perincian ide, dan kalimat pendukung yang koheren.
  - 2) Organisasi, berupa identifikasi objek, deskripsi, dan kesan terhadap objek.
  - 3) Tata bahasa dan diksi, berupa kesesuaian struktur penulisan, makna kalimat, dan penggunaan kata sifat.
  - 4) Mekanisme, berupa kesesuaian dengan ejaan, tanda baca, dan penggunaan huruf kapital.
- e. Keterampilan Menulis BIPA 3 Berdasarkan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017

**Tabel 3. 8 Standar Kompetensi Lulusan**

Tingkat	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
BIPA 3	Menulis	5.1. Mampu menulis teks deskripsi yang berkaitan dengan pekerjaan, sekolah dan waktu luang.	5.1.1. Menyusun kerangka teks deskripsi. 5.1.2. Menulis teks deskriptif menggunakan unsur kebahasaan yang benar dan

			sesuai dengan konteksnya.
--	--	--	---------------------------

f. Rubrik Penilaian

Berdasarkan tes kemampuan menulis teks deskripsi sebagai topik penelitian ini, berikut adalah rubrik penilaian teks deskripsi menurut Dalman (2015) sebagaimana dikutip dalam Mutmainnah (2023) yang juga digunakan oleh peneliti:

**Tabel 3. 9 Rubrik Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria	Bobot
1	Isi (30%)  1. Ide pokok sesuai dengan topik.  2. Terdapat perincian ide.  3. Kalimat pendukung koheren dengan topik.	4	Skor kategori baik sekali diperoleh apabila isi teks memuat ketiga aspek yang dinilai.	3
		3	Skor kategori baik diperoleh apabila isi teks memuat dua aspek yang dinilai.	
		2	Skor kategori cukup diperoleh apabila isi teks memuat satu aspek yang dinilai.	
		1	Skor kategori kurang diperoleh apabila isi teks tidak sesuai dengan topik, tidak ada perincian ide, dan kalimat pendukung	

			tidak koheren dengan topik.	
2	Organisasi (20%)  1. Identifikasi objek berisikan identitas objek yang dideskripsikan.  2. Deskripsi berisikan hasil penyngatan dan pemaparan objek (ciri, sifat, dan wujud).  3. Kesan dan perasaan terhadap objek.	4	Skor kategori baik sekali diperoleh apabila organisasi teks memuat tiga aspek yang dinilai.	2
		3	Skor kategori baik diperoleh apabila organisasi teks memuat ketiga aspek yang dinilai tetapi tidak berurutan.	
		2	Skor kategori cukup diperoleh apabila organisasi teks memuat dua aspek yang dinilai.	
		1	Skor kategori kurang diperoleh apabila organisasi teks memuat satu aspek yang dinilai.	
3	Tata Bahasa dan Diksi (30%)  1. Penulisan kalimat sesuai dengan struktur bahasa Indonesia.	4	Skor kategori baik sekali diperoleh apabila isi teks memuat keempat aspek yang dinilai.	3
		3	Skor kategori baik diperoleh apabila isi	

	<p>2. Makna kalimat dapat dimengerti.</p> <p>3. Menggunakan lebih dari 5 kata sifat.</p> <p>4. Menggunakan kata dengan detail khas yang melibatkan pancaindra (penglihatan, pendengaran, pengecapan, penciuman, dan perabaan).</p>		<p>teks memuat tiga aspek yang dinilai.</p>	
		2	Skor kategori cukup diperoleh apabila isi teks memuat dua aspek yang dinilai.	
		1	Skor kategori kurang diperoleh apabila isi teks memuat satu aspek yang dinilai.	
4	<p>Mekanisme (20%)</p> <p>1. Penulisan kata sesuai dengan ejaan.</p> <p>2. Tanda baca sesuai.</p> <p>3. Huruf kapital sesuai.</p>	4	Skor kategori baik sekali diperoleh apabila isi teks memuat ketiga aspek yang dinilai.	2
		3	Skor kategori baik diperoleh apabila isi teks memuat dua aspek yang dinilai.	
		2	Skor kategori cukup diperoleh apabila isi teks memuat satu aspek yang dinilai.	

		1	Skor kategori kurang diperoleh apabila isi teks tidak menggunakan ejaan, tanda baca, dan huruf kapital yang sesuai.
Skor Maksimal			40

Berdasarkan rubrik di atas, skor ideal tes menulis teks deskripsi BIPA III adalah 16. Setelah dilakukan penskoran, skor dikonversi menjadi nilai sesuai dengan bobot yang dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{3(\text{isi}) + 2(\text{organisasi}) + 3(\text{tata bahasa dan diksi}) + 2(\text{mekanisme})}{40} \times 100$$

Setelah itu hasilnya dikategorikan sesuai dengan skala 4 yang dikemukakan oleh (Nurgiantoro, 2018).

**Tabel 3. 10 Skala Penilaian**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
75-85	3	B	Baik
56-74	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara terhadap pemelajar dan pemelajar dilaksanakan sebelum melakukan tes, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran

pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III di Balai Bahasa serta kendala yang dihadapi.

## 2. Tes keterampilan menulis teks deskripsi BIPA III

Pengumpulan data dilakukan melalui pengukuran dan perlakuan terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III, lebih lanjut perincian sebagai berikut.

- a. Pada kondisi *baseline* 1 (A 1) dilakukan pengukuran kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III sebanyak 3 kali, ketiga pengukuran kondisi awal itu dilaksanakan pada pertemuan pertama.
- b. Pada kondisi intervensi (B) dilakukan perlakuan dengan menggunakan metode *project based learning* sebanyak 6 kali, keenam tahap tersebut terbagi kepada 4 kali pertemuan yang disebar ke dalam sintak-sintak *project based learning*. Tahap intervensi merupakan momen pemelajar akan membuat produk, tahap akhir intervensi kemudian juga akan menghasilkan produk final, hal tersebut sebagai wujud metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*.
- c. Pada kondisi *baseline* 2 (A 2) dilakukan pengukuran sebagai wujud penguatan hasil perlakuan sebanyak 3 kali, ketiga pengukuran tersebut dilaksanakan pada pertemuan keempat yang merupakan pertemuan terakhir.

## F. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian pada *baseline* 1 (A 1).
2. Melakukan penilaian pada intervensi (B).
3. Melakukan penilaian pada *baseline* 2 (A 2).
4. Memvisualisasikan data ke dalam bentuk grafik, sehingga perubahan yang terjadi atas pengaruh dari perlakuan dapat terlihat.
5. Membuat analisis dalam kondisi berdasarkan grafik yang dibuat meliputi;

Didin Jalaludin, 2025

EFEKTIVITAS METODE PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN AI IMAGE CREATOR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BIPA III

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

- a. panjang kondisi adalah panjang interval atau banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi,
- b. kecenderungan arah berfungsi untuk melihat perkembangan kemampuan menulis teks deskripsi subjek penelitian pada setiap kondisi dengan menggunakan garis lurus,
- c. tingkat stabilitas untuk menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi,
- d. tingkat perubahan yang bertujuan untuk menunjukkan besarnya perubahan antara dua data,
- e. membuat analisis data antara kondisi yang meliputi keterkaitan antar variabel, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan level, dan data *overlap*,
- f. membuat analisis rata-rata kemampuan pemelajar BIPA III pada tiap kondisi, hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan dan peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi setelah dilakukan intervensi,
- g. menguji hipotesis dengan menggunakan data *overlap* (Nilai= jumlah skor pemelajar/jumlah skor ideal x 100) dan peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III,
- h. membuat kesimpulan, implikasi, dan saran berdasarkan hasil penelitian.