

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu penelitian yang menyelidiki bahasa dalam waktu tertentu. Menurut Sugiyono (2015 hlm.53) pengertian penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lainnya.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011 hlm.73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan misalnya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengkaji fenomena proses reduplikasi morfemis kata ulang dari sumber data. Pada penelitian ini, kajian kata ulang bahasa Indonesia dilandasi oleh tiga prinsip (1) konsepsi bentuk dasar, (2) konsep relasi antara *signifiant* dan *signified*, (3) Konsep *item and process* atau dengan istilah model proses. Untuk memudahkan ketiga prinsip tersebut, maka disebutlah kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis.

Pemerian data dilandasi kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan kajian tersebut, fokus penelitian ini ditetapkan sebagai berikut, (1) jenis kata ulang bahasa Indonesia, (2) kelas kata ulang bahasa Indonesia, dan (3) makna kata ulang bahasa Indonesia.

3.1.1 Objek dan data penelitian

Sugiyono (2017 hlm.41) menjelaskan pengertian objek penelitian adalah “sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid dan reliable tentang suatu hal (variabel tertentu)”. Objek penelitian yang penulis teliti adalah kata ulang bahasa Indonesia dalam sebuah kalimat. Hal yang dikaji terhadap objek penelitian meliputi, (1) jenis kata ulang bahasa Indonesia, (2) kelas kata ulang bahasa Indonesia, dan (3) makna kata ulang bahasa Indonesia.

Penentuan sampel dilakukakn dengan mempertimbangkan efisiensi kebutuhan praktis pengambilan sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara menentukan jumlah sampel tertentu sampai jumlah sampel yang diperlukan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode acak sederhana (*simple random sampling*).

3.1.2 Sumber data penelitian

Sumber data menurut Sutopo (2006 hlm.56-57) adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen.

Adapun Menurut Lofland dalam bukunya Moleong (2014 hlm.157) mengatakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan sumber data yaitu sebagai berikut :

- 1) Asal usul pohon salak (Antologi Cerpen) dari Vidayasena Production (Cetakan ke-1, 2011), dengan kode sumber data A
- 2) Jalan pulang dari Auschwitz (Antologi Cerpen) dari Kemendikbud (2017),

dengan kode sumber B.

- 3) Tali Surga (Antologi Cerpen) dari Kemendikbud (2017), dengan kode sumber C.
- 4) Standar Kompetensi Lulusan BIPA Permendikbud No. 27 Tahun 2017

3.1.3 Instrumen penelitian kualitatif

Instrumen dalam penelitian ini adalah sebuah tabel yang digunakan dalam mengumpulkan beberapa kata ulang yang ditemukan dalam sumber data. Format dalam tabel tersebut terdiri atas, 1) kutipan kalimat, 2) kode cerpen, 3) halaman, dan 4) kata ulang. Adapaun tabel kumpulan data kata ulang bahasa Indonesia dapat dibaca sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Kumpulan Kata Ulang

No.	Kutipan kalimat	Kode Cerpen	Hal.	Kata Ulang Bahasa Indonesia
	Antologi Cerpen Asal Usul Pohon Salak	A		
	Asal Usul Pohon Salak	A₁		
(1)	... dan <i>bergunung-gunung</i> menyemaikan beragam bentuk dan benih kehidupan.	A ₁	1	bergunung-gunung
(2)	<i>Kerajaan-kerajaan</i> agung pernah timbul dan tenggelam	A ₁	2	kerajaan-kerajaan
(3)

3.1.4 Metode Pengumpulan Data

Menurut Siswanto (2014 hlm.73-74) bahwa keakuratan perolehan data bergantung sepenuhnya pada peneliti, karena itu proses pengambilan data tidak berlangsung sekali jadi, malah akan terjadi proses pengulangan dimana peneliti akan bergerak mundur dan maju dalam usaha memperoleh tingkat akurasi data yang semakin baik. Oleh karenanya, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik baca-catat. Teknik baca-catat adalah metode yang dipergunakan untuk memperoleh data dengan jalan membaca suatu teks atau

Muhammad Rischi Rahmadi, 2019

KAJIAN KATA ULANG BAHASA INDONESIA DAN PEMANFAATANNYA UNTUK BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI BAGI PEMELAJAR BIPA

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

literatur secara cermat dan teliti kemudian dicatat dengan menggunakan kartu data. Peneliti membaca dengan cermat dan mencatat semua kalimat yang terdapat pada buku cerita anak bergambar dan mencatat unit-unit data yang mengandung reduplikasi ke dalam tabel data..

Langkah-langkah pengumpulan data kata ulang dari sumber-sumber tertulis sebagai berikut.

- 1) Membaca seluruh sumber data secara cermat.
- 2) Menandai tanda-tanda kalimat yang diduga mengandung kata ulang.
- 3) Mengeluarkan kalimat-kalimat yang diduga mengandung kata ulang.
- 4) Menyeleksi kalimat yang benar mengandung kata ulang.
- 5) Menyeleksi data kata yang memiliki struktur dan makna yang sama, untuk diambil satu butir contoh saja.
- 6) Kata ulang yang ditemukan dalam kalimat ditulis dengan huruf miring, kemudian kalimat tersebut diberi kode di belakang kalimat
- 7) Kata ulang yang telah ditetapkan sebagai data penelitian, kemudian diurutkan secara alfabetis berdasarkan bentuk asal kata ulang tersebut.

3.1.5 Pengolahan Data

Data kata ulang bahasa Indonesia yang berhasil disaring sebanyak 345 butir. Untuk menganalisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode distribusional. Metode (agih) distribusional yaitu metode analisis data dengan alat penentu berupa bagian atau unsur bahasa yang dijadikan objek penelitian, Sudaryanto (1993 hlm.15). Alat penentu yang digunakan adalah bahasa Indonesia karena yang diteliti adalah bahasa Indonesia. Data penelitian yang dikaji dengan menggunakan metode distribusional adalah dalam hal menentukan suatu konstruksi menjadi beberapa bagian atau unsur. Dengan demikian teknik dasar yang digunakan dalam metode distribusional adalah teknik bagi unsur langsung. Teknik bagi unsur langsung itu bermanfaat untuk menentukan bagian-bagian fungsional suatu konstruksi, Kesuma (2007 hlm.55-56).

Muhammad Rischi Rahmadi, 2019

KAJIAN KATA ULANG BAHASA INDONESIA DAN PEMANFAATANNYA UNTUK BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI BAGI PEMELAJAR BIPA

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

Teknik lanjutan metode distribusional yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik sisip. Teknik sisip mempunyai kegunaan untuk mengetahui kadar keeratan unsur yang dipisahkan oleh penyisip tersebut. Adapun yang akan dibahas dan dianalisis dalam penelitian ini yaitu data kata ulang.

Data kata ulang yang telah ditentukan, selanjutnya data diolah untuk ditetapkan klasifikasinya. Pengolahan data bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang tercantum dalam rumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut, teknik analisis kualitatif dijabarkan dalam langkah-langkah sebagai berikut,

- 1) Mengidentifikasi unsur-unsur kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis. Langkah ini merupakan tahap awal analisis kata ulang. Caranya yaitu semua data kata ulang yang terkumpul dicari bentuk dasar dan morfemnya dengan menggunakan prinsip reduplikasi morfemis yaitu mencari padanan makna gramatikalnya. Bentuk dasar kata ulang pada umumnya tidak mengalami perubahan bentuk atau struktur dan makna. Sedangkan unsur lain yang berdistribusi dengan makna gramatikalnya merupakan morfem. Dengan prinsip tersebut maka semua unsur kata ulang yang dijadikan data penelitian akan teridentifikasi.
- 2) Setelah unsur-unsur kata ulang teridentifikasi, selanjutnya dikaji dari sudut pandang (1) jenis kata ulang bahasa Indonesia, (2) kelas kata ulang bahasa Indonesia, dan (3) makna kata ulang bahasa Indonesia.
- 3) Setelah kategorisasi kata ulang dari aspek tersebut, selanjutnya dikelompokkan ke dalam teori kata ulang untuk diidentifikasi.
- 4) Langkah selanjutnya mengemukakan temuan yakni hasil dari mengelompokkan hasil kajian dalam teori yang sudah ada.
- 5) Kemudian melakukan pembahasan yakni dengan menganalisis hasil kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis dengan unit kompetensi BIPA dalam Permendikbud No. 27 Tahun 2017. Hal ini akan menghasilkan

implikasi materi ajar kata ulang bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA.

3.2 Pengembangan Bahan Ajar berbasis Video Animasi

Hasil penelitian kualitatif yaitu kajian kata ulang bahasa Indonesia, selanjutnya dimanfaatkan dengan mengembangkannya menjadi bahan ajar berbasis video animasi bagi pemelajar BIPA.

3.2.1 Prosedur Pengembangan Media Video Animasi

Prosedur pengembangan media animasi menggunakan langkah pengembangan media dari Pustekkom Kemendikbud. Dalam pengembangannya Koesnandar (2008 hlm.3) membagi menjadi 3 tahapan yang terdiri dari, perancangan, penulisan naskah, dan produksi . Ketiga proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Tahap perancangan, meliputi beberapa kegiatan sebagai kegiatan identifikasi materi dengan menghasilkan daftar materi sesuai dengan kebutuhan pemelajar, dan karakteristik media, selanjutnya menyusun peta materi dalam bentuk pohon materi berisi submateri dan hubungan antar materi, kemudian menyusun peta kompetensi dengan rumusan kompetensi akhir, dan rumusan indikator lulusan, langkah akhir yaitu penyusunan GBIM dan *flowchart*
- 2) Tahap penyusunan naskah, pada tahap ini peneliti mengembangkan GBIM, dan *flowchart* menjadi naskah media video animasi. Pada langkah ini merupakan tahap membuat media yang disusun melalui naskah media pembelajaran kedalam bentuk grafis, animasi, teks, suara. Dari pembuatan desain grafis/ animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari storyboard yang telah ditentukan sebelumnya.
- 3) Tahap produksi, meliputi kegiatan merealisasikan naskah video animasi menjadi video animasi. Pada tahap ini diperlukan persiapan perangkat lunak dalam mengembangkan sebuah media. Kemudian dilakukan review,

apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat dari hasil validasi dan dilakukan revisi untuk kepentingan proses pembelajaran.

3.2.2 Sumber Data

Data penelitian ini adalah (1) Silabus pembelajaran kata ulang BIPA hasil kajian kata ulang bahasa Indonesia, dan (2) hasil validasi pakar. Berikut ini paparan sumber data penelitian.

3.2.2.1 Silabus pembelajaran kata ulang BIPA

Materi pengembangan media yang dijadikan sumber data ini yaitu silabus pembelajaran kata ulang BIPA. Silabus tersebut dikembangkan berdasarkan hasil kajian kata ulang bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar BIPA dengan acuan SKL Permendikbud No. 27 Tahun 2017. Pencermatan tersebut hanya terfokus pada pokok bahasan materi kata ulang BIPA. Dari silabus tersebut diperoleh data unit kompetensi, elemen kompetensi, dan indikator lulusan.

3.2.2.2 Evaluator

Sumber data selanjutnya yaitu pakar. Data yang dihasilkan dari evaluator itu berupa (1) nilai yang menentukan layak tidaknya bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang bahasa Indonesia, (2) komentar dan saran tentang bahan ajar berbasis video animasi materi kata ulang BIPA.

Terdapat dua evaluator yang dijadikan sumber untuk menghasilkan data nilai dan komentar serta saran dalam menentukan layak atau tidaknya bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang bahasa Indonesia yaitu (1) Ade Mulyanah, M. Hum., koordinator BIPA di Balai Bahasa Jawa Barat, (2) Dra. Lilis Siti Sulistyaningsih, M. Pd., dosen BIPA di Universitas Pendidikan Indonesia.

Kedua beliau tersebut membaca, melihat, menilai, memberikan komentar dan saran terhadap bahan ajar berbasis video animasi BIPA. Kedua pakar tersebut memeriksa bahan ajar berbasis video animasi untuk menetapkan kevalidannya. Untuk menetapkan kevalidannya, mereka memberikan skor pada angket validasi

yang memuat aspek media dan aspek materi dalam bahan ajar tersebut. Selain itu, mereka juga memberikan komentar dan saran pada lembar angket validasi bahan ajar berbasis video animasi tersebut. Langkah yang ditempuh yaitu memberikan gambaran besar isi media animasi dan *file* bahan ajar berbasis video animasi yang akan divalidasi dan dievaluasi dengan angket validasinya. Pertemuan dengan Ade Mulyanah, M. Hum. Berlangsung di Balai Bahasa Jawa Barat Jalan Sumbawa Bandung. Pertemuan dengan Dra. Lilis Siti Sulistyaningsih, M. Pd. Berlangsung di Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Jalan Doktor Setiabudi Bandung. Dari pertemuan tersebut peneliti menerima hasil validasi tertulis dalam anket dan juga komentar dan saran untuk perbaikan.

3.2.3 Instrumen pengembangan video animasi

Tujuan akhir dari pengembangan video animasi ini yaitu menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang bahasa Indonesia. Instrumen berupa beberapa alat penjaring data yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk tersebut. Instrumen disusun untuk (1) menentukan komponen atau struktur usulan bahan ajar berbasis video animasi, (2) menetapkan layak tidaknya bahan ajar berbasis video animasi dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis video animasi (hasil revisi). Untuk itu dipaparkan (1) format Gambaran Besar Isi Media (2) format naskah video, (3) angket penilaian pakar dalam menetapkan layak tidaknya bahan ajar berbasis video animasi yang telah dibuat.

3.2.3.1 Format Gambaran Besar Isi Media

Gambaran Besar Isi Media atau GBIM digunakan sebagai tahap awal dalam pengembangan video animasi. Dalam hal ini diperlukan format dalam menetapkan kebutuhan terkait pengembangan video animasi. Format GBIM diadaptasi dan dimodifikasi dari Kemendikbud. Format GBIM tersebut telah divalidasi.

Format GBIM terdiri dari (1) Aspek kata ulang meliputi jenis, kelas kata,

makna, dan bentuk dasar, (2) Contoh kata ulang, (3) Deskripsi Video, (4) Aspek Video meliputi teks, audio, dan gambar, dan (5) Durasi. Kisi-kisi Gambaran Besar Isi Media dapat dibaca sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi GBIM

No.	Komponen	Indikator
1.	Aspek Kata Ulang	a. Jenis
		b. Kelas Kata
		c. Bentuk Dasar
		d. Makna
2.	Aspek Konten Materi	a. Contoh kata ulang
		b. Deskripsi Video
		c. Durasi
3.	Aspek Video Animasi	a. Teks
		b. Audio
		c. Gambar

3.2.3.2 Format Naskah Video

Naskah video digunakan sebagai proses selanjutnya dalam pengembangan video animasi. Naskah video animasi dikembangkan dari rancangan GBIM sebagai storyboard yang lebih jelas dalam pemngemangna media. Format Naskah video terdiri dari (1) Visual, (2) Audio, dan (3) Keterangan. Format Naskah Video tersebut dapat dibaca sebagai berikut.

Tabel 3.3 Format Naskah Video

ADEGAN	VISUAL	AUDIO	KETERANGAN
01	Gambar	Musik Narator	Deskripsi

...
-----	-----	-----	-----

3.2.3.3 Angket Penilaian Evaluator

Untuk menciptakan layak tidaknya bahan ajar berbasis video animasi perlu validasi atau penilaian dari pakar. Butir-butir yang dinilai yaitu komponen bahan ajar seperti telah dikemukakan di atas yang telah disusun berdasarkan pengembangan rancangan GBIM. Di dalamnya terintegrasi kriteria video animasi yang dijadikan rujukan yang diaplikasikan dan mewarnai kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan validasi atau penilaian pakar inilah draf bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis dikembangkan menjadi usulan bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis. Kisi-kisi angket pedoman penilaian evaluator terhadap bahan ajar berbasis video animasi hasil kajian kata ulang berdasarkan prinsip reduplikasi morfemis dapat dibaca sebagai berikut.

3.2.3.3.1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Aspek Materi

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket penilaian aspek materi

No.	Variabel	Sub Variabel	Nomor Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Pembelajaran	a. Kesesuaian Unit Kompetensi	1, 2	<i>Checklist</i>
		b. Kejelasan materi	3, 4	<i>Checklist</i>
		c. Kemenarikan materi	5	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Isi	a. Prorsi materi	6, 7	<i>Checklist</i>
		b. Variasi materi	8, 9, 10	<i>Checklist</i>
		c. Bahasa yang digunakan	11, 12	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Evaluasi	a. Kejelasan penyampaian media	12, 13, 14	<i>Checklist</i>

Muhammad Rischi Rahmadi, 2019

KAJIAN KATA ULANG BAHASA INDONESIA DAN PEMANFAATANNYA UNTUK BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI BAGI PEMELAJAR BIPA

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

		b. Petunjuk Evaluasi	15, 16	<i>Checklist</i>
		c. Kriteria soal	17, 18	<i>Checklist</i>
		d. Proporsi soal	19	<i>Checklist</i>
		e. Feedback hasil evaluasi	20	<i>Checklist</i>
		f. Kejelasan hasil evaluasi	21	<i>Checklist</i>

3.2.3.3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Aspek Materi

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket penilaian aspek media

No.	Variabel	Sub Variabel	Nomor Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Fisik/ Tampilan	a. Komposisi Layout	1, 2	<i>Checklist</i>
		b. Kesuaian tampilan dan teks	3, 4	<i>Checklist</i>
		c. Visualisasi media	5, 6	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Pendahuluan	a. Kejelasan alur penggunaan	7, 8, 9	<i>Checklist</i>
		b. Ketepatan isi media	10	<i>Checklist</i>
		c. Komponen media	11	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Pemanfaatan	a. Kejelasan penyampaian media	12, 13, 14	<i>Checklist</i>
		d. Cerita menarik	15, 16, 17	<i>Checklist</i>
4.	Aspek Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk evaluasi	18	<i>Checklist</i>
		b. Kriteria soal	19, 20, 21	<i>Checklist</i>

Muhammad Rischi Rahmadi, 2019

KAJIAN KATA ULANG BAHASA INDONESIA DAN PEMANFAATANNYA UNTUK BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI BAGI PEMELAJAR BIPA

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

		c. Proporsi soal	22	<i>Checklist</i>
		d. Feedback pengguna	23, 24, 25	<i>Checklist</i>
		e. Kejelasan hasil evaluasi	26	<i>Checklist</i>

3.2.4 Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

3.2.4.1 Lembar Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi berdasarkan aspek materi ini diberikan kepada seorang dosen yang memiliki spesifikasi keahlian pada materi yang dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui nilai kevalidan bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi, dan evaluasi dengan pendekatan materi BIPA. Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi ini disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat kurang baik/sesuai (SK), kurang baik/sesuai (K), cukup baik/sesuai (C), baik/sesuai (B), dan sangat baik/sesuai (SB).

3.2.4.2 Lembar Validasi Materi Pembelajaran Video Animasi

Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi berdasarkan aspek media ini diberikan kepada seorang dosen yang memiliki spesifikasi di bidang media. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui nilai kevalidan bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan berdasarkan aspek fisik, pendahuluan, pemanfaatan, dan evaluasi. Sama halnya dengan Lembar bahan ajar berbasis video animasi oleh ahli materi, Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi ini disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat kurang baik/sesuai (SK), kurang baik/sesuai (K), cukup baik/sesuai (C), baik/sesuai (B), dan sangat baik/sesuai (SB).

3.2.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.2.5.1 Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran Video Animasi

Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi digunakan untuk mendapatkan data kevalidan bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan pengajar BIPA yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Langkah yang dikembangkan dalam menganalisis data dari lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi adalah.

1) Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skala Likert pada Tabel berikut.

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

2) Menghitung rata-rata skor dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata skor instrumen

x_i : skor pada butir pernyataan ke- i

n : banyak butir pernyataan

- 3) Mengkonversi skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan aspek penilaian Eko Putro Widoyoko (2009 hlm.238) pada tabel berikut.

Rentang Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Kurang
$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X} : skor empiris

\bar{X}_i (rerata ideal) : $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

sb_i (simpangan baku ideal) : $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

Dari pemaparan tersebut, didapat pedoman klasifikasi penilaian bahan ajar berbasis video animasi pada Tabel berikut.

Rentang Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang

3.2.5.2 Lembar Validasi Media Video Animasi

Lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi digunakan untuk mendapatkan data kevalidan bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan pengajar BIPA yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Langkah yang dikembangkan dalam menganalisis data dari lembar penilaian bahan ajar berbasis video animasi adalah.

- 1) Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skala

Muhammad Rischi Rahmadi, 2019

KAJIAN KATA ULANG BAHASA INDONESIA DAN PEMANFAATANNYA UNTUK BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI BAGI PEMELAJAR BIPA

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

Likert pada Tabel berikut.

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

2) Menghitung rata-rata skor dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata skor instrumen

x_i : skor pada butir pernyataan ke- i

n : banyak butir pernyataan

3) Mengkonversi skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan aspek penilaian Eko Putro Widoyoko (2009 hlm.238) pada tabel berikut.

Rentang Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Kurang
$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X} : skor empiris

\bar{X}_i (rerata ideal) : $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

sb_i (simpangan baku ideal) : $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

Dari pemaparan tersebut, didapat pedoman klasifikasi penilaian bahan ajar berbasis video animasi pada Tabel berikut.

Rentang Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang