

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

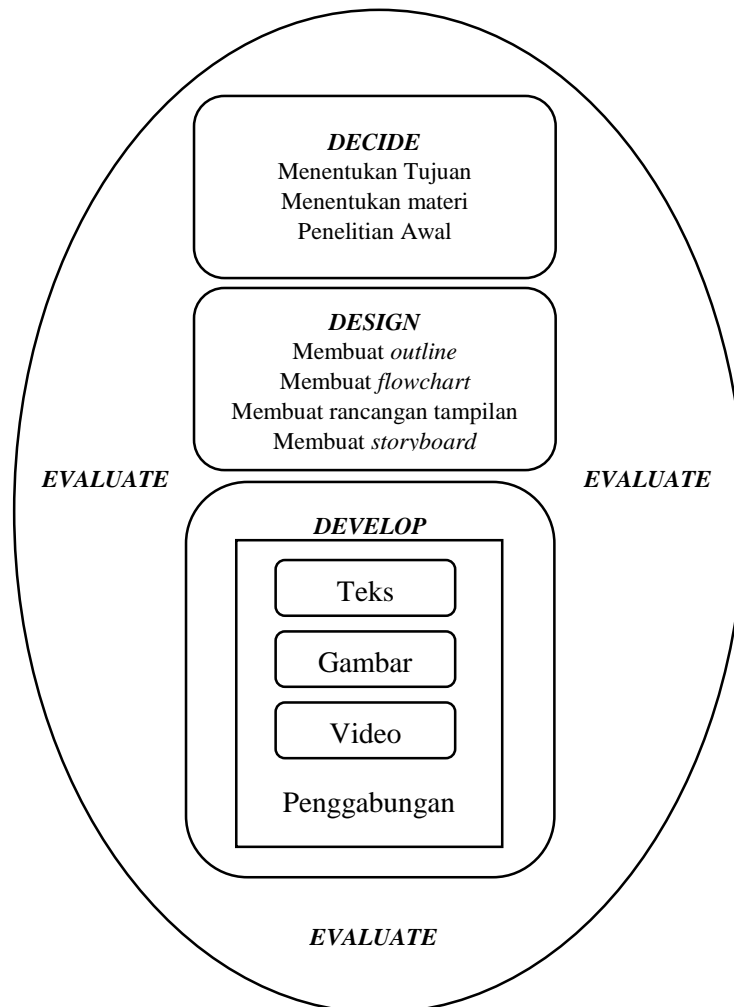
A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian *R & D (Research and Development)*. Gay, Mills & Airasian (2011) mengemukakan "... *the process of researching consumer needs and then developing products to fulfill those needs. The purpose of R&D efforts in education is not to formulate or test theory but to develop effective products for use in schools*" (... proses meneliti kebutuhan pelanggan dan kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tujuan R&D dalam pendidikan bukanlah untuk memformulasi atau menguji teori tetapi adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah).

Secara garis besar, prosedur penelitian ini menggunakan metode *R & D* melalui langkah-langkah model *DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate)*. Model ini adalah salah satu model desain pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Pemilihan model ini didasarkan juga pada prosedur model pengembangan yang dinilai lebih sederhana daripada model pengembangan yang lain. Namun, meskipun dinilai sederhana langkah-langkah yang tercantum dalam model pengembangan ini memuat keseluruhan dari prosedur penelitian dan pengembangan secara umum yang harus dilaksanakan oleh peneliti. Pengembangan produk multimedia menggunakan *DDD-E* menurut Tegeh, Jampel & Pudjawan (2014) terdiri atas tahapan-tahapan berikut.

- 1) *Decide* atau penetapan tujuan dan materi program, pada tahap ini memiliki 4 fase, yaitu: (1) menetapkan tujuan pembelajaran; (2) menentukan tema atau ruang lingkup multimedia; (3) mengembangkan kemampuan prasarat; (4) menilai sumber daya.
- 2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, terdapat 4 fase dalam tahap ini, yaitu: (1) membuat outline konten; (2) membuat flowchart; (3) membuat tampilan; (4) membuat storyboard.
- 3) *Develop* atau pengembangan yaitu proses produksi elemen media dan membuat tampilan multimedia secara menyeluruh.

- 4) *Evaluate* atau evaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model DDD-E
Sumber: Tegeh, Jampel & Pudjawan, 2014

Sebagaimana diuraikan dalam model penelitian dan pengembangan di atas, penelitian menggunakan model DDD-E memiliki 4 langkah prosedur. Secara lebih rinci, langkah-langkah penelitian tersebut akan dijabarkan dalam uraian berikut.

1. *Decide*

Pada tahapan *decide*, peneliti menentukan kebutuhan pengguna seperti hal-hal berikut.

a) Tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi. Salah satu pengaruh ketercapaian tujuan dapat ditinjau berdasarkan karakteristik pemelajar BIPA yang cenderung aktif dan mandiri, maka, dengan adanya bahan apengayaan berbasis web ini pemelajar diharapkan dapat belajar dengan lebih bebas tetapi tetap bermakna.

b) Tema atau ruang lingkup multimedia

Bahan pengayaan ini mengambil tema teks cerita rakyat. Alasan diambilnya materi ini adalah karena cukup menarik bagi pemelajar BIPA. Muatan budaya dan muatan objek pariwisata disertakan sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya pemelajar BIPA. Selain itu, pembuatan bahan pengayaan ini juga mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, serta menulis dalam bentuk penyampaiannya. Pembuatan buku elektronik ini menggunakan web yang dapat memuat teks, video, serta gambar menjadi kesatuan bahan pengayaan yang bermanfaat dan efektif dalam penggunaannya.

c) Kemampuan prasyarat

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang pemelajar BIPA. Sebagian besar pemelajar BIPA dewasa telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bentuk gawai.

d) Sumber daya

Hal ini dilakukan untuk mengetahui sarana-sarana yang dimiliki oleh pemelajar BIPA. Berdasarkan observasi, sebagian besar pemelajar BIPA memiliki fasilitas telepon genggam atau laptop yang memiliki koneksi internet dengan cukup baik. Pemelajar telah memahami dan dapat mempraktikkan dengan baik cara mengoperasikan gawai, baik berupa komputer personal, laptop, maupun telepon genggam. Dimulai saat menghidupkan, menjalankan program (*software*), hingga menerapkan cara mematikan gawai dengan cara yang baik dan benar.

2. Design

Pada tahapan ini peneliti menyusun rancangan awal web, yaitu berupa poin-poin berikut.

a) *Outline* konten.

Pembuatan bahan pengayaan teks cerita rakyat bertujuan agar pemelajar BIPA lebih mudah memahami isi teks cerita rakyat, dan memiliki pengalaman dalam apresiasi sastra khususnya dalam teks cerita rakyat. Bahan pengayaan berbasis web ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung. Bahan pengayaan berbasis web ini memiliki teks, audio, gambar, serta soal latihan yang dapat dikerjakan, kemudian hasilnya juga dapat direkam. Selain itu, Bahan pengayaan berbasis web ini sangat praktis, karena dapat diakses tanpa dibatasi ruang dan waktu

b) *Flowchart*.

Flowchart merupakan sebuah peta alur yang akan dilewati oleh pengguna sejak memasuki web, membuka layanan, menggunakan layanan, hingga menutup kembali laman web yang sudah dibuka. *Flowchart* yang disusun akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

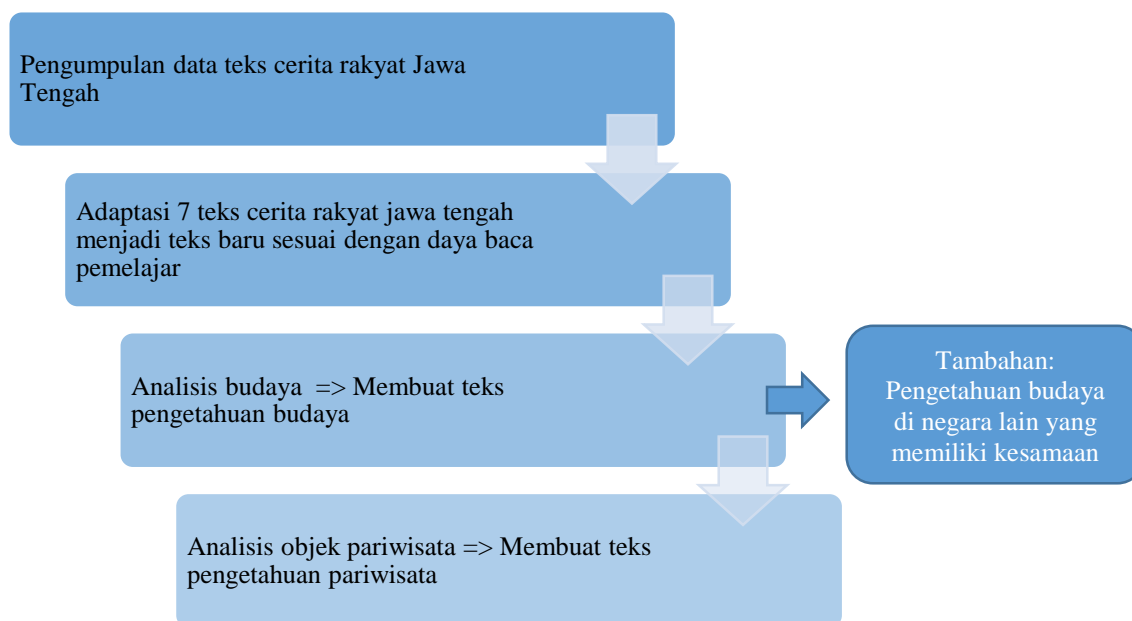
c) Tampilan

Rancangan tampilan disusun dari tampilan menu, sub menu, dan juga bagian-bagian pendukung lainnya. Tampilan ini merupakan design awal dari sebuah ruangan yang kemudian akan diisi dengan berbagai macam konten.

d) *Storyboard*

Storyboard berisi semua informasi yang akan tampil pada layar dan informasi pendukung yang akan diakses oleh pengguna dalam bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web. Selain dari segi web, konten juga mulai dikembangkan pada tahapan ini.

Tahapan rancangan awal dalam pengembangan bentuk bahan pengayaan teks cerita rakyat akan disajikan dalam bagan berikut.



Bagan 3.1 Rancangan Awal Alur Kegiatan

3. *Develop*

Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan produk. Setelah teks cerita rakyat telah disusun, maka kegiatan selanjutnya adalah pembuatan *video* pembacaan teks cerita rakyat serta pembuatan beberapa soal latihan sebagai pelengkap konten. Selain itu, peneliti juga membuat teks pengetahuan budaya dan pariwisata sebagai muatan yang disertakan dalam konten bahan pengayaan. Tahap pengembangan produk selanjutnya adalah penggabungan dan penyusunan komponen media seperti teks, gambar, audio, dan soal-soal latihan menjadi bagian-bagian yang terintegrasi. Pada tahapan ini akan dihasilkan produk yang siap untuk dinilai kelayakannya, serta diujicobakan kepada pengguna.

4. *Evaluation*

Evaluasi dalam model DDD-E dilakukan untuk mengetahui hasil dalam setiap tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil tahap *decide*, *design* dan *develop*. Pada aspek materi, pengkajian, dan bahasa dibutuhkan dua ahli yang biasanya disebut sebagai ahli materi (ahli sastra) dan ahli pembelajaran khususnya dalam pembelajaran BIPA. Selanjutnya adalah evaluasi web, dibutuhkan seorang ahli yang biasanya disebut sebagai ahli media. Ahli

materi, ahli pembelajaran dan ahli media berfungsi sebagai validator untuk menilai sejauh mana kelayakan bahan pengayaan teks cerita pendek dengan model integratif berbasis web.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Pertama, tahapan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis terhadap bahan ajar BIPA tingkat menengah, yaitu bahan ajar tingkat B1 dan B2. Bagian yang dianalisis adalah pada materi teks cerita rakyat. Selanjutnya, analisis dokumen berupa bahan pengayaan buku cerita rakyat elektronik yang tersedia pada laman BIPA Daring Kemendikbud. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap dosen atau pengajar BIPA tingkat menengah di beberapa lembaga BIPA di Jawa Tengah, seperti Universitas Negeri Semarang (Unnes) dan Universitas Muria Kudus (UMK), serta Universitas Pendidikan Indonesia pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2019. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web. Berdasarkan kegiatan analisis dokumen dan wawancara tersebut, peneliti memenuhi tahapan pertama pada desain penelitian DDD-E, yaitu *decide* dengan menentukan tujuan pembelajaran, tema atau ruang lingkup web, kemampuan prasyarat calon pengguna, serta sumber daya calon pengguna.

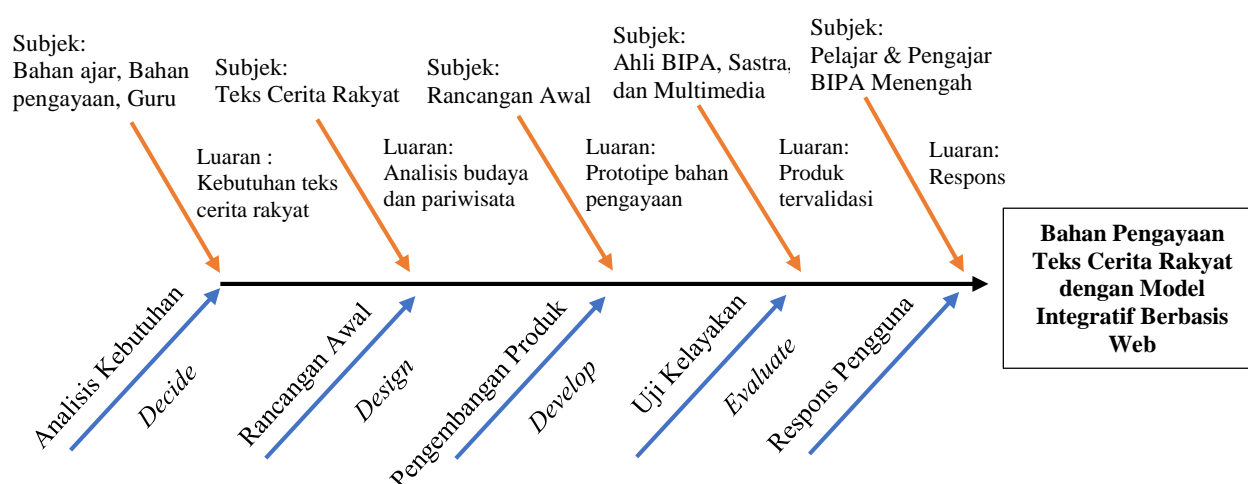
Kedua, tahapan rancangan awal. Mula-mula, peneliti harus mengumpulkan enam teks cerita rakyat, kemudian menganalisis muatan budaya dan muatan pariwisata. Hal ini dilakukan untuk membuat rancangan konten yang akan ditampilkan pada produk. Setelah itu, peneliti membuat rancangan *outline*, *flowchart*, *tampilan*, dan juga *storyboard* sebagai kerangka web. Hal ini memenuhi tahapan *design* pada tahapan penelitian DDD-E.

Ketiga, tahapan pengembangan produk atau *develop*. Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan konten secara utuh berupa teks, audio, video, peta, dan ilustrasi pendukung. Peneliti harus mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan konten bahan pengayaan teks cerita rakyat secara utuh. Setelah seluruh konten siap maka web akan disusun secara menyeluruh.

Keempat, tahapan uji validasi atau *evaluation* yang akan dilakukan oleh beberapa orang ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Pada aspek isi, penyajian, dan bahasa, produk akan divalidasi oleh ahli pembelajaran BIPA yaitu

Dr. Nuny Sulistyani Idris, M.Pd, dan ahli sastra yaitu Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd. Sementara pada aspek kegrafisan dan keseluruhan web akan divalidasi oleh ahli multimedia, yaitu Dr. Anung Asmoro, S.T., M.T.

Kelima, tahapan pengujian produk untuk mendapatkan respons atau tanggapan. Produk berupa buku elektronik berbasis web akan diujicobakan kepada subjek penelitian, yaitu pemelajar BIPA dewasa, memiliki gawai, dan dapat mengoperasikan *software*. Selain itu, produk ini juga akan diujicobakan kepada pengajar BIPA sebagai bahan penguatan produk. Secara umum, prosedur penelitian di atas dapat dilihat pada bagan alur penelitian berikut ini.



Bagan 3.2 Alur Penelitian Pengembangan

C. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data atau bukti informasi terkait dengan hal-hal yang diteliti maka dibutuhkan instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen pedoman wawancara, format tabel pengembangan bahan pengembangan berbasis web, lembar validasi, serta kuesioner tanggapan pemelajar dan pengajar BIPA.

1. Pedoman Wawancara

Instrumen pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui pendapat pengajar terhadap kebutuhan bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web bagi pemelajar BIPA tingkat menengah. Pedoman wawancara ini digunakan untuk tahap pertama penelitian yaitu tahapan

pendefinisian. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara untuk pengajar BIPA tingkat menengah pada tahap pertama.

Tabel 3.1
Daftar Pertanyaan Wawancara kepada Pengajar BIPA

No.	Kisi-Kisi	Pertanyaan
1.	Profil bahan ajar teks cerita rakyat.	1) Bahan ajar apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
		2) Apakah kedalaman materi pada bahan ajar yang digunakan sudah sesuai?
2.	Deskripsi penggunaan bahan ajar dan bahan pengayaan yang digunakan	3) Apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan pengayaan sebagai pendamping bahan ajar?
		4) Bahan pengayaan apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat?
		5) Apakah bapak/Ibu pernah menggunakan laman BIPA daring sebagai tambahan rujukan?
3.	Macam-macam teks cerita rakyat yang sebaiknya diketahui pemelajar	6) Cerita rakyat seperti apa yang sebaiknya diketahui oleh pemelajar BIPA?
		7) Apakah perlu adanya bahan pengayaan berbasis web?
4.	Pendapat mengenai bahan pengayaan berbasis web yang tepat bagi pemelajar BIPA	8) Bagaimana tanggapan bapak/Ibu jika ada bahan pengayaan dengan model integratif?
		9) Bagaimana tanggapan bapak/Ibu dengan adanya muatan budaya dan pariwisata sebagai tambahan pengetahuan?
5.	Pengetahuan prasyarat	10) Apakah para pemelajar memiliki gawai yang terhubung dengan internet?
		11) Apakah pemelajar dapat mengakses informasi melalui internet dengan baik?

2. Kuesioner Kebutuhan Pemelajar

Selain wawancara pedoman wawancara kepada pengajar BIPA, Instrumen kuesioner semi terbuka digunakan untuk mengetahui pendapat pelajar BIPA tingkat menengah terhadap kebutuhan bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web. Kuesioner kebutuhan ini digunakan pada tahap pertama penelitian yaitu tahapan pendefinisian. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner kebutuhan untuk pemelajar BIPA tingkat menengah.

Tabel 3.2

Daftar Pertanyaan Kuesioner Kebutuhan Pemelajar BIPA

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Di antara materi-materi pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah teks cerita rakyat termasuk materi yang menarik?		
2.	Apakah Saudara tertarik untuk mempelajari teks cerita rakyat secara lebih mendalam?		
3.	Apakah Saudara menggunakan bahan belajar cetak seperti buku paket “ <i>Sahabatku Indonesia</i> ” pada materi teks cerita rakyat?		
4.	Apakah saudara pernah mempelajari teks cerita rakyat melalui buku kumpulan teks cerita rakyat?		
5.	Apakah Saudara pernah mengakses bahan pengayaan teks cerita rakyat pada laman daring Kemendikbud Indonesia (bipa.kemdikbud.go.id)?		
6.	Apakah bahan ajar dan bahan pengayaan yang digunakan memiliki tampilan yang menarik?		
7.	Apakah bahan belajar yang digunakan telah membantu meningkatkan kreativitas berpikir Saudara?		
8.	Apakah bahan belajar yang digunakan telah memudahkan Saudara untuk aktif belajar secara mandiri?		
9.	Selain bahan belajar yang digunakan saat ini, apakah Saudara membutuhkan bahan belajar yang lain untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam materi teks cerita rakyat?		
10.	Dalam materi teks cerita rakyat, apakah Saudara pernah menggunakan web yang disusun khusus untuk mempelajari teks cerita rakyat?		

11.	Apakah Saudara setuju jika ada bahan pendamping berbentuk web pada materi teks cerita rakyat?		
12.	Apakah Saudara setuju jika ada bahan pendamping tersebut memuat pengetahuan budaya dan pariwisata?		

3. Format Tabel Pengembangan Bahan Pengayaan

Sebelum bahan pengayaan berbasis web dikembangkan, konten bahan pengayaan lebih dahulu dirancang sehingga konten cerita rakyat Jawa Tengah bermuatan budaya dan pariwisata dapat tersusun dengan baik di dalam web. Konten tersebut diadopsi melalui studi pustaka. Dalam rangka mempermudah perolehan data terkait konten cerita rakyat Jawa Tengah bermuatan budaya dan pariwisata, maka digunakan beberapa format tabel tertentu. Tabel tersebut disesuaikan dengan kebutuhan desain atau rancangan bahan pengayaan berbasis web yang akan dikembangkan. Di dalam bahan pengayaan yang dikembangkan, terdapat enam unit cerita rakyat dengan tiga bagian fitur utama, yaitu bagian “Pengayaan”, “Pengetahuan Budaya”, dan “Pengetahuan Pariwisata”. Rincian unit teks cerita rakyat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Konten Bahan Pengayaan Teks Cerita Rakyat

No.	Judul Cerita Rakyat	Asal Daerah	Muatan Budaya	Budaya Negara Lain	Muatan Pariwisata
1.	Cerita Rakyat 1
2.	Cerita Rakyat 2				
3.	Cerita Rakyat 3				
..				
7.	Cerita Rakyat 7				

Terdapat kurang lebih enam cerita rakyat Jawa Tengah yang akan disertakan sebagai konten bahan pengayaan berbasis web. Kebutuhan muatan budaya dan pariwisata yang disertakan disesuaikan dengan isi teks cerita rakyat.

4. Kuesioner Kelayakan Bahan Pengayaan

Uji kelayakan bahan pengayaan terdiri atas aspek konten cerita rakyat, aspek bahasa, aspek teknik penyajian, dan aspek kegrafisan. Seluruh aspek tersebut diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kemudian disesuaikan

dengan kebutuhan penilaian sesuai dengan kriteria bahan pengayaan berbasis web yang digunakan dalam pembelajaran BIPA tingkat menengah. Instrumen uji kelayakan berupa kuesioner dengan skala likert yang terdiri atas lima (5) pilihan. 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, 5= sangat setuju.

Ahli pembelajaran sastra dan pembelajaran BIPA akan memberikan validasi pada aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan juga aspek bahasa. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Ahli

No.	Komponen Kelayakan	Indikator	Butir Instrumen	Sumber
1.	Aspek Kelayakan Materi/Isi	Kesuaian dengan tujuan pendidikan	1, 2	Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan (dengan modifikasi)
		Originalitas	3, 4, 5	
		Kesesuaian dengan kebutuhann bahan pengayaan	6, 7	
		Manfaat materi/isi bahan pengayaan	8,9,10	
		Kesesuaian materi/isi dengan karakteristik model integratif	11, 12, 13, 14	
2	Aspek Sajian	Urutan sajian	1, 2	
		Interaksi (Pemberian stimulus dan respons)	3, 4	
		Kelengkapan Informasi	5,6	
3.	Aspek Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognisi pemelajar BIPA menengah	1	
		Estetika bahasa	2, 3, 4, 5	
		Keterbacaan	6	
		Kesesuaian kaidah bahasa yang baik dan benar	7,8	
4.	Aspek Tampilan dan Grafika	Aksesibilitas	1	
		Desain sampul web	2, 3, 4, 5, 6	
		Desain isi web	7, 8, 9, 10	
		Tipografi	11, 12, 13	
		Ilustrasi isi	14, 15	

Berikut ini adalah instrumen kuesioner uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli dengan format yang lengkap.

Tabel 3.5
Kuesioner Penilaian Ahli

I. Aspek Kelayakan Materi/Isi

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan						
1.	Materi/isi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran BIPA tingkat menengah, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan pemelajar terhadap contoh-contoh teks cerita rakyat					
2.	Materi/isi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan					
B. Originalitas dan kebenaran materi/isi						
3.	Cerita rakyat yang diadopsi telah disadur dengan menyertakan sumber, tidak menimbulkan masalah sara dan diskriminasi gender					
4.	Materi memaksimalkan penggunaan sumber-sumber yang sesuai dengan kondisi Indonesia dan erat dengan konteks ke-Indonesia-an, yaitu berupa pengetahuan kebudayaan dan pengetahuan kepariwisataan					
5.	Unsur kebudayaan dan kepariwisataan yang disertakan memiliki kebenaran keilmuan sesuai dengan perkembangan ilmu yang mutakhir, sahih, dan akurat					
C. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan pengayaan						
6.	Bahan pengayaan memuat teks cerita rakyat yang berasal dari daerah-daerah di Jawa Tengah					
7.	Bahan pengayaan memuat pengetahuan budaya dan pariwisata yang berkaitan dengan teks cerita rakyat dari daerah-daerah di Jawa Tengah					
D. Manfaat materi/isi bahan pengayaan						
8.	Bahan pengayaan dapat meningkatkan pengetahuan pengguna terhadap aneka ragam teks cerita rakyat					
9.	Teks pengetahuan budaya dapat meningkatkan apresiasi terhadap Indonesia					
10.	Teks pengetahuan pariwisata dapat menimbulkan ketertarikan untuk mengunjungi objek pariwisata terkait					
E. Kesesuaian materi/isi dengan karakteristik model integratif						
11.	Holistik, yaitu menyajikan materi dari berbagai sudut pandang					

12.	Bermakna, yaitu menyajikan materi dengan memberikan pengalaman secara langsung					
13.	Otentik, yaitu mendukung adanya belajar aktif dan mandiri, sehingga pemelajar memperoleh informasi secara otentik					
14.	Aktif, yaitu menekankan keaktifan pemelajar, baik secara mental, emosional, maupun intelektual					

II. Aspek Sajian

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Urutan Sajian						
1.	Penyajian materi disampaikan dengan runtut, lugas dan mudah dipahami.					
2.	Langkah-langkah penyajian dilakukan secara konsisten.					
B. Interaksi (Pemberian stimulus dan respons)						
3.	Petunjuk kegiatan dan petunjuk soal latihan diberikan secara jelas.					
4.	Terdapat menu penilaian soal latihan (penilaian dilakukan oleh guru sebagai <i>feedback</i>).					
C. Kelengkapan Informasi						
5.	Informasi dalam bahan pengayaan disajikan secara dalam bentuk teks, gambar/ilustrasi, dan video					
6.	Terdapat pilihan menu berupa kata pengantar, petunjuk penggunaan, konten teks cerita rakyat, penilaian, glosarium, daftar pustaka, dan kontak penyusun					

III. Aspek Kelayakan Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognisi pemelajar						
1.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognisi pemelajar BIPA menengah tingkat menengah.					
B. Estetika bahasa teks cerita rakyat						
2.	Teks cerita rakyat disampaikan dengan bahasa yang menarik.					
3.	Bahan pengayaan memuat gaya bahasa yang estetik.					
4.	Bahan pengayaan memuat istilah-istilah sastra baik yang bermakna denotatif maupun konotatif.					

5.	Istilah-istilah sastra tidak terlalu mengganggu pemahaman pelajar terhadap keseluruhan teks.					
C. Keterbacaan						
6.	Secara umum, bahasa yang digunakan dalam teks cerita rakyat dapat dipahami oleh pelajar BIPA tingkat menengah.					
D. Kesesuaian kaidah bahasa yang baik dan benar						
7.	Ejaan, tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan sesuai dengan Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).					
8.	Konsistensi penggunaan istilah, simbol, dan lambang.					

IV. Aspek Tampilan dan Grafika Web

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Konektivitas						
1.	Web dapat diakses menggunakan berbagai macam gawai yang terhubung dengan jaringan internet					
B. Desain Sampul Web						
2.	Desain <i>cover</i> yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
3.	Menampilkan pusat pandang yang baik					
4.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi					
5.	Huruf yang digunakan dalam <i>cover</i> menarik dan mudah dibaca					
6.	Ilustrasi <i>cover</i> mendukung materi/isi yang akan disampaikan dalam konten					
C. Desain isi web						
7.	Tata letak dan <i>paragraphing</i> disesuaikan dengan suatu pola yang konsisten					
8.	Harmonisasi bidang konten/layout, spasi antarteks, dan ilustrasi					
9.	Penempatan judul, bab, dan sub bab tidak mengganggu pemahaman					
10.	Menyertakan glosarium, daftar pustaka, serta sumber gambar ilustrasi					
D. Tipografi						
11.	Menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca					
12.	Variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>allcapital</i> , <i>small capital</i>) sesuai dan tidak berlebihan					
13.	Lebar susunan teks, lebar spasi antarbaris, dan lebar spasi antarhuruf normal					

E. Ilustrasi Isi					
14.	Bentuk akurat dan proporsional				
15.	Kreatif dan dinamis				

5. Kuesioner Tanggapan

Berikut ini adalah kisi-kisi lembar kuesioner untuk mengetahui respons pengguna, yaitu pengajar dan pemelajar BIPA terhadap produk bahan bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web. Tanggapan ini ada pada tahap terakhir peneleitian, yaitu tahapan untuk mengetahui respons pengguna bahan pengayaan dengan model integratif berbasis web yang telah disusun. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner tanggapan yang dirancang untuk mengetahui respons pengajar BIPA. Sementara kuesioner secara lengkap akan disajikan pada lampiran.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Kuesioner Respons Pengguna

No.	Komponen Kelayakan	Indikator	Butir Instrumen	Sumber
1.	Aspek Tampilan dan Grafika	Aksesibilitas	1	Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan (dengan modifikasi)
		Tata letak / <i>layout</i>	2	
		Tipografi	3, 4	
		Ilustrasi	5	
2.	Aspek Materi/Isi	Kesuaian kebutuhan pengguna	6	
		Daya tarik teks	7, 8	
		Kesesuaian dengan prinsip-prinsip model integratif	9	
3.	Aspek Penyajian	Kelengkapan informasi	10, 11	
		Integrasi sajian	12	
4.	Aspek Kebahasaan	Estetika bahasa	13	
		Keterbacaan	14, 15	
		Kaidah bahasa	16	
5.		Manfaat bahan pengayaan	17	

	Aspek Manfaat	Manfaat teks cerita rakyat	18	
		Manfaat pengetahuan budaya	19	
		Manfaat pengetahuan pariwisata	20	

Berikut ini adalah instrumen kuesioner uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli dengan format yang lengkap.

Tabel 3.7
Kesioner Tanggapan Pengguna

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan/Kegrafikan						
1.	Web dapat diakses dengan mudah					
2.	Tata letak menu di dalam web dapat dimengerti dengan mudah					
3.	Jenis tulisan (<i>font</i>) yang digunakan telah cocok/sesuai					
4.	Dari segi tampilan, bahan pengayaan ini menarik					
5.	Ilustrasi mendukung materi yang diberikan, menarik, dan jumlahnya memadai					
B. Materi						
6.	Teks cerita rakyat yang disajikan dapat meningkatkan pengetahuan.					
7.	Teks cerita rakyat yang disajikan bervariasi dan menarik untuk dipelajari					
8.	Selain teks cerita rakyat, saya mendapatkan wawasan tentang budaya dan pariwisata Indonesia					
9.	Bahan pengayaan ini dapat memotivasi pengguna untuk mempelajari teks cerita rakyat secara mandiri					
C. Penyajian						
10.	Terdapat pilihan menu cerita rakyat yang beragam					
11.	Petunjuk-petunjuk setiap aktivitas dalam bahan pengayaan dapat dipahami dengan baik					
12.	Pengetahuan tentang teks cerita rakyat disajikan secara terintegrasi. Pengguna dapat belajar menyimak, membaca, dan menulis dalam satu buah teks cerita rakyat.					
D. Kebahasaan						
13.	Bahasa yang digunakan dalam teks cerita rakyat dapat dipahami dengan baik					

14.	Bahasa yang digunakan dalam teks budaya dan pariwisata dapat sapengguna pahami dengan baik					
15.	Bahan pengayaan ini mencantumkan kosakata baru yang dapat memperkaya wawasan					
16.	Selain mempelajari teks sastra, pengguna juga dapat mempelajari kaidah kebahasaan bahasa Indonesia					
D. Manfaat						
17.	Bahan pengayaan ini dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan contoh dan mempelajari teks cerita rakyat Indonesia					
18.	Bahan pengayaan ini memotivasi pengguna untuk mempelajari teks cerita rakyat Indonesia secara lebih mendalam					
19.	Materi/isi memotivasi pengguna untuk mempelajari budaya Indonesia secara lebih mendalam					
20.	Materi/isi memotivasi pengguna untuk mengunjungi objek pariwisata terkait					

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik nontes berupa studi dokumen, wawancara, uji kelayakan, dan kuesioner terbuka.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi dari pengajar BIPA sebagai responden penelitian mengenai profil pembelajaran teks cerita rakyat di kelas BIPA jenjang menengah sebelum penyusunan buku ajar daring. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur.

2. Studi Dokumen

Teknik studi dokumen merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat diruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian. Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber agar memperoleh landasan penelitian yang sesuai dengan keadaan yang ada pada sumber literatur. Selain itu, studi dokumen dilakukan pada pustaka yang berkaitan dengan hasil penelitian dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Pada penelitian ini, studi

dokumen dilakukan untuk: 1) mengumpulkan informasi mengenai bahan ajar cetak yang sudah ada dan bahan pengayaan yang ada pada laman BIPA, 2) mengumpulkan data terkait teks cerita rakyat Jawa Tengah yang memiliki muatan budaya dan pariwisata.

3. Instrumen Validasi

Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa validasi merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional sudah efektif atau belum. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli dan praktisi yang sudah memiliki pengalaman yang cukup untuk dapat memberikan penilaian terhadap produk tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya. Penelitian ini validasi produk akan dilakukan oleh ahli multimedia, ahli pembelajaran sastra, dan ahli pembelajaran BIPA.

4. Kuesioner

Kuesioner dengan jenis pertanyaan pertanyaan semi terbuka digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap bahan pengayaan berbasis web serta respons pengajar dan pemelajar terhadap produk yang telah disusun. Kuesioner akan dibagikan dengan memanfaatkan teknologi *google form*. Kuesioner ini diharapkan mampu menampung respons atau tanggapan pemelajar dan pengajar BIPA tingkat menengah sebagai pengguna produk di kemudian hari.

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data hasil studi dokumen, wawancara, dan pengisian kuesioner dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif disertai bukti-bukti kuantitatif seperlunya. Hasil tersebut dicatat dan dianalisis untuk mendapatkan data terkait dengan profil bahan ajar serta teks cerita rakyat Jawa Tengah. Deskripsi juga digunakan untuk menjabarkan data mengenai gambaran penggunaan bahan pengayaan teks cerita rakyat dengan model integratif berbasis web bagi pemelajar BIPA tingkat menengah dan kendala-kendala yang dihadapi subjek penelitian dalam penggunaan bahan pengayaan tersebut.

Pengolahan data secara kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Bahan pengayaan berbasis web sebagai produk dalam penelitian ini memiliki beberapa aspek. Data uji kelayakan diolah pada tiap aspek uji

kemudian dihitung keseluruhan data untuk memperoleh kelayakan bahan pengayaan berbasis web secara umum. Hasil olah data uji kelayakan disajikan dalam bentuk presentase. Berikut ini merupakan persamaan yang digunakan dalam penghitungan persentase uji kelayakan bahan apengayaan berbasis web (Arikunto, 2009).

$$y = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

- y = Persentase skor uji kelayakan
 Σx = Total skor yang diperoleh pada setiap aspek
 Σx_{maks} = Total skor maksimum pada tiap aspek

Kelayakan umum dari bahan pengayaan berbasis web yang dikembangkan dihitung dengan persamaan di atas dengan mengganti Σx menjadi total skor uji yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diberikan para ahli dan mengganti Σx_{maks} menjadi total skor maksimum yang diperoleh dari keseluruhan aspek. Berikut ini merupakan kriteria kelayakan bahan pengayaan berbasis web secara umum berdasarkan pada perhitungan distribusi frekuensi skor yang mungkin diperoleh.

Tabel 3.8

Kriteria Kelayakan Bahan Pengayaan Teks Cerita Rakyat dengan Model Integratif Berbasis Web

Skala (%)	Kriteria Kelayakan
85-100	Layak dengan predikat sangat bagus
65-84	Layak dengan predikat bagus
45-64	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak layak

(Modifikasi: Pusat Perbukuan dan Kurikulum, 2008)

F. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah bahan pengayaan dengan model integratif berbasis web dengan muatan budaya dan pariwisata. Sumber untuk konten dalam bahan pengayaan ini adalah cerita-cerita rakyat Indonesia khususnya daerah Jawa Tengah. Di sisi lain, sumber data kebutuhan bahan ajar daring dihimpun dari kebutuhan pengajar BIPA tingkat menengah. Bentuk-bentuk bahan ajar cetak dan bahan pengayaan di laman BIPA daring Kemendikbud juga dianalisis sebagai

bagian dari studi dokumen. Produk berupa bahan pengayaan teks cerita rakyat berbasis web divalidasi oleh ahli BIPA, ahli sastra, serta ahli multimedia.

Selain itu, subjek penelitian ini adalah pengajar dan pemelajar BIPA tingkat menengah yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* atau dengan tujuan dan kriteria tertentu. Pengajar BIPA yang menjadi subjek penelitian ini adalah pengajar BIPA yang memiliki pengalaman mengajarkan BIPA di luar negeri dan pernah mengajarkan teks cerita rakyat kepada pemelajar. Pengajar tersebut adalah Ibu Wati Istanti, Bapak Eko Widiyanto, Ibu Jeani Shinta, dan Bapak Burhan Sidiq. Keempat pengajar tersebut saat ini sedang mengajar BIPA di Universitas Negeri Semarang (Unnes), Universitas Muria Kudus (UMK), dan Balai Bahasa UPI. Sementara pemelajar yang menjadi subjek penelitian ini adalah pemelajar BIPA dewasa, memiliki gawai, serta dapat mengoperasikan *software*. Pemelajar tersebut antara lain berasal dari SOAS University of London, UNPAR, Universitas Padjajaran (UNPAD), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dan pemelajar BIPA di Balai Bahasa UPI.