

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

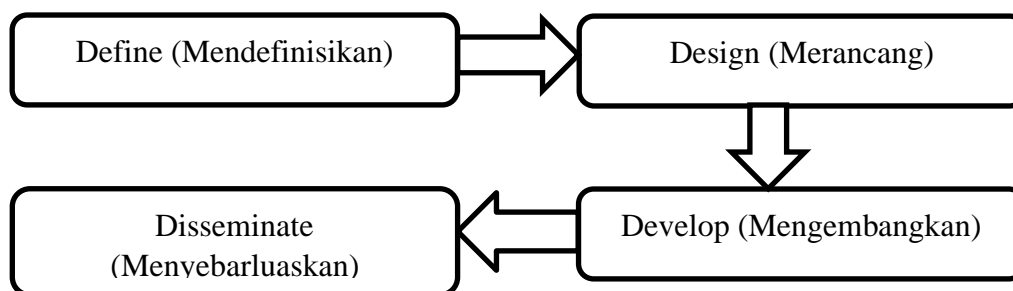
#### A. Metode Penelitian

Fokus peneliti dalam penggunaan metode penelitian ini yaitu (*Research and Development*). Metode pengembangan menjadi dasar dalam melaksanakan dan mengembangkan sebuah produk yang akan dihasilkan. Metode pengembangan harus disesuaikan antara pendekatan yang di laksanakan dengan produk yang akan di kembangkan.

Menurut van Den Akker (1999) menjelaskan bahwa metode penelitian memiliki dua tujuan utama, yakni 1). Mengembangkan produk untuk menghasilkan protipe produk. 2). Merumuskan desain dan evaluasi prototype produk. Sedangkan tujuan dari pelaksanaan penelitian ini ialah untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Dasara pemikiran memilih Model ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada keterampilan menulis teks cerita pendek. Sehingga produk yang dihasilkan model pembelajaran berupa, prototype, soft file atau hard copy model pembelajaran berbasis proyek yang dibutuhkan pada materi pembelajaran menulis teks cerita pendek.

Metode pengembangan yang dirancang oleh peneliti ialah menurut alur Sivasailam Thiagarajan, rothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974). Metode ini terdiri dari empat tahap pengembangan atau model 4-D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Atau di adaptasikan menjadi model 4-M, yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan dan menyebarkan/mempublikasikan. Model ini akan disesuaikan dengan situasi dan kondisi sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Berikut gambar alur model pengembangan Sivasailam Thiagarajan, rothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan 4-D



Gambar alur model pengembangan Thiagarajan Dkk.

Pengembangan sebuah model pembelajaran harus fokus pada identifikasi tujuan pembelajaran, menganalisis konteks peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, merumuskan tujuan, menjalankan analisis pembelajaran serta memperbaiki dan mengevaluasi pembelajaran (Dick dan Carey 2009).

Penelitian ini berfokus pada proses dan alur pengembangan produk atau model baru ataupun penyempurnaan produk/model pembelajaran yang telah ada. Sehingga model tersebut dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan yang telah berkembang sesuai dengan kebutuhan lapangan.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini ialah (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan di lingkungan pendidikan merupakan sebuah proses yang dilaksanakan dalam mengembangkan serta memvalidasi sebuah model/produk penelitian baik itu model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar ataupun evaluasi pembelajaran (Richey, 2005).

Aplikasi desain penelitian ini merupakan produk pendidikan yang akan dikembangkan dan divalidasi adalah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Model pembelajaran ini akan diaplikasikan di SMK wilayah Kabupaten Bandung.

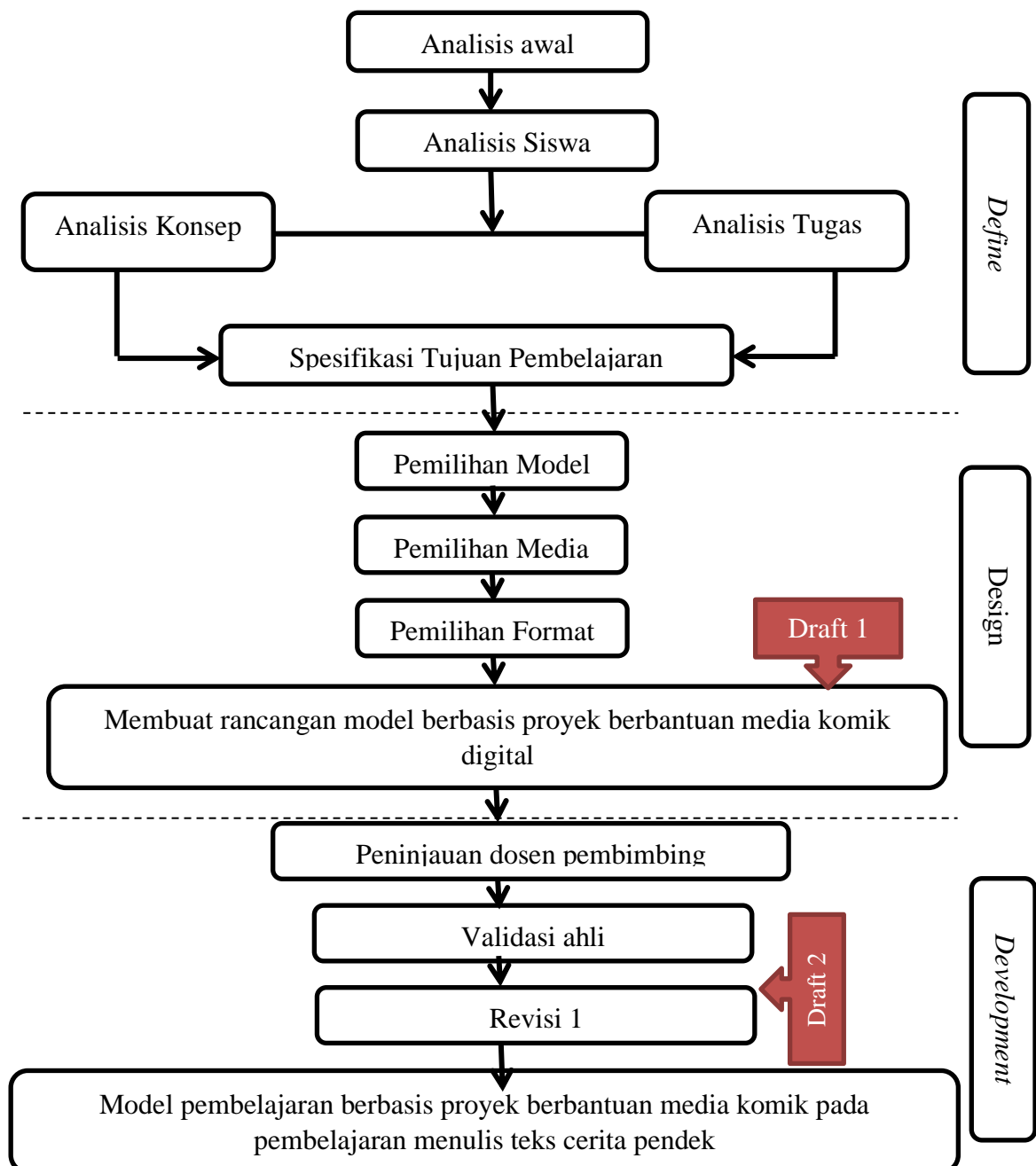
### C. Prosedur Penelitian

#### 1. Sistemika Penelitian

Prosedur pengembangan model Thiagarajan terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Bagan alur lengkap model pengembangan 4-D (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, 1974).

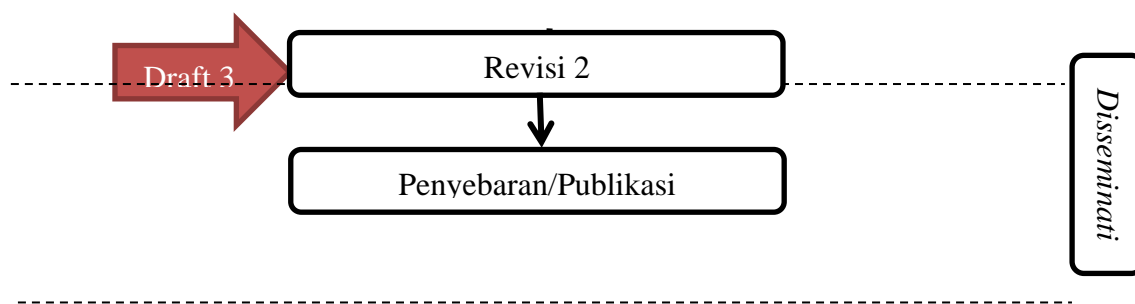
Gambar 3.2

Alur Model Pengembangan 4-D



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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



## 2. Uraian Sistematika Penelitian dan Pengembangan

Sistematika penelitian dan pengembangan metode 4-D peneliti uraikan sebagai berikut :

### a. Tahap I Mendefinisikan.

Paa tahap ini untuk mendefinisikan kebutuahan di dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan observasi langsung kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Al-Islam Pacet, SMK Arofah dan SMK An-nur Ibum wilayah kabupaten Bandung melalui wawancara dan penyebaran angket.

Peserta didik kelas XI SMK dijadikan dasar untuk mengetahui kondisi nyata pada pembelajaran menulis teks cerita pendek disekolah. Peserta didik menjadi ujung tombak utama dalam mengetahui kondisi awal di sekolah bagaimana pembelajaran menulis teks cerita pendek sebelum menggunakan model pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Guru bahasa Indonesia dilibatkan sebagai partisipan dalam pengembangan model ini. Guru menjadi sarana informasi dan menelaah serta menilai produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya guru menjadi validator pengguna dalam keterpakaian model pembelajaran ini.

Ahli, merupakan validator yang menjadi rujukan utama dalam pengembangan model ini, ahli yang peneliti libatkan di antaranya : 1). Ahli Materi, 2). Ahli Konten/Media, 3). Ahli pembelajaran, 4). Ahli Evaluasi. Peran ahli sangat penting untuk menelaah produk, dan memberikan saran yang relevan dengan kebutuhan pengembanagan. Dengan langkah itu produk yang dikembangkan

peneliti disempurnakan dan di nilai oleh ahli hingga produk yang dikembangkan bisa terpakai di Sekolah Menengah Kejuruan.

Selanjutnya Pada tahap ini menetapkan syarat yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk pembelajaran. Menetapkan kebutuhan dilakukan dengan mendefinisikan lima langkah pokok yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar diantaranya : 1). Analisis ujung depan, 2). Analisis peserta didik. 3). Analisis konsep. 4). Analisis tugas. 5). Merumuskan tujuan pembelajaran. Berikut penjelasan teori-teori tersebut.

#### 1) Analisis Ujung Depan

Analisis ini memiliki tujuan untuk menetapkan dasar masalah yang ada dalam kegiatan belajar mengajar menulis teks cerita pendek, maka dari itu dibutuhkan pengembangan bahan pembelajaran. Peneliti menganalisis diagnosis awal untuk mengetahui gambaran masalah dilapangan dan solusi atau alternatif penyelesaian masalah dalam memilih model pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### 2) Analisis Peserta Didik

Analisis ini memiliki tujuan menelaah karakteristik peserta didik di sesuaikan dengan desain model pembelajaran yang dibutuhkan. Analisis ini dilaksanakan untuk mengetahui, Tingkat kemampuan peserta didik, latar belakang peserta didik, pola pikir peserta didik, motivasi belajar peserta didik dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik serta kebiasaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### 3) Analisis Konsep

Analisis ini memiliki tujuan untuk mengetahui materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik sesuai atau tidak dengan pencapaian kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di wilayah Kabupaten Bandung.

#### 4) Analisis Tugas

Analisis ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta didik dengan cara memberikan lembar tugas yang harus

dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran menulis teks cerita pendek.

#### 5) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Analisis ini memiliki tujuan untuk mengetahui rancangan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta model dan media pa yang dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga peneliti menyesuaikan alternatif model yang akan dikembangkan.

#### b. Tahap II Merancang

Pada tahap ini merancang perangkat pembelajaran harus di sesuaikan dengan panduan kurikulum 2013 setelah itu di sesuaikan dengan keadaan dilapangan. Langkah-langkah merancang atau menyusun perangkat pembelajaran, yaitu : 1). Menyusun tes acuan disesuaikan dengan RPP sesuai KI dan KD kurikulum 2013, 2). Memilih model/media pembelajaran, 3). Menentukan format pembelajaran atau bahan ajar, 4). Menyusun rancangan awal. Berikut dijelaskan mengenai teori-teori tersebut.

##### 1) Menyusun Tes Acuan.

Menurut Thiagarajan (1974) menjelaskan bahwa menyusun tes acuan bertujuan untuk menghubungkan antara tahap definisi dengan tahap rancangan. Menyusun tes ini harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, lalu menyusun kisi-kisi tes hasil peserta didik yang dikembangkan dengan menganalisis tingkat kognitif peserta didik serta hasil tes dan evaluasi sesuai dengan pedoman penskoran setiap butir soal sebagai alat ukur kemampuan peserta didik.

##### 2) Memilih Media Pembelajaran.

Memilih media pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui media apa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sesuai KI dan KD pada kurikulum 2013. Memilih media pembelajaran dipilih untuk menganalisis konsep dan analisis tugas serta karakteristik peserta didik agar optimal dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

##### 3) Memilih Format

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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

Memilih format merupakan rancangan atau desain yang di pilih pendidik dalam merancang isi pembelajaran, strategi pembelajaran pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dan menarik sehingga format yang dipilih dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

#### 4) Menyusun Rancangan Awal

Pada tahap ini peneliti merancang produk awal (prototype). Tahap ini untuk membuat model pembelajaran sesuai dengan analisis kurikulum 2013 pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Model awal yang sudah dirancang atau dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh ahli layak atau tidaknya model yang peneliti rancang untuk dikembangkan dilapangan. Berdasarkan arahan ahli produk yang peneliti rancang kemungkinan akan adanya perbaikan produk sesuai dengan arahan dan saran validator.

#### c. Tahap III Mengembangkan Produk

Pada tahap ini produk yang akan di kembangkan melalui dua langkah validasi, yaitu : a). penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, b). uji coba pengembangan.

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan draft akhir model pembelaran yang sudah divalidasi ahli melalui revisi berdasarkan arahan ahli serta data hasil uji coba yang sudah dilaksanakan dilapangan. Langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut :

##### 1) Validasi Ahli

Pada tahap ini dilaksanakan penilaian oleh ahli sesuai dengan bidangnya untuk memvalidasi model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Penilaian dan evaluasi ahli dijadikan dasar oleh peneliti apakah model yang dikembangkan layak atau tidak dari segi format,bahasa, isi materi, sampai dengan tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek yang divalidasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan ahli evaluasi.

##### 2) Respon Pengguna

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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

Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan respon langsung dari pendidik dan peserta didik terhadap model yang dikembangkan di revisi oleh ahli lalu di sebarakan angket kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap model pembelajaran yang dikembangkan hingga mendapatkan draft model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

Dalam penelitian ini respon pengguna model pembelajaran berbentuk soft file dan hard copy di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan ahli evaluasi. Serta respon pelibat dari pendidik dan peserta didik, apakah model yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dilapangan lalu dilanjutkan dengan memberikan latihan soal (*pre-test*) maupun (*pos-test*) sebelum dan setelah model tersebut diuji cobakan.

#### d. Tahap IV Menyebarluaskan

Pada tahap ini dilaksanakan untuk mensosialisasikan atau mempublikasikan produk sehingga pelibat pendidikan dapat mengetahui dan menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Idealnya tahap menyebarluaskan produk yang dikembangkan pada skla yang lebih luas. Namun karena terbatasnya ruang dan waktu peneliti pada tahap ini hanya dilaksanakan menyebarluaskan produk pada sekolah SMK Se-Kabupaten Bandung.

### **D. Lokasi Penelitian dan Subyek Partisipan**

Tempat dan subyek penelitian yang dilaksanakan peneliti dalam penelitian ini di SMK Al-Islam Pacet. Karena Sekolah tersebut di wilayah Kabupaten Bandung Kecamatan Pacet merupakan sekolah swasta Favorit yang memiliki 650 peserta didik dan fasilitas sekolah yang memadai, Sekolah ini juga sudah terakreditasi A dan memiliki tenaga pengajar yang sudah sesuai dengan bidangnya. Kurikulum yang di gunakan di SMK Al-Islam Pacet Kurikulum 2013. Serta memiliki visi dan misi sekolah “ Sekolah yang unggul dalam persaingan di bidang teknologi dengan mengedepankan Akhlak dan Etika”.

### **E. Teknik Pengambilan Data**

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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



Adapun teknik pengambilan data dengan pedoman hasil observasi, wawancara, dan instrument angket serta dokumentasi pengambilan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang akurat adalah observasi lapangan, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut dijelaskan mengenai teori-teori tersebut.

### 1. Observasi Lapangan

Teknik ini akan dilaksanakan dalam mengamati hasil uji coba lapangan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek.

Observasi dibutuhkan dalam pengambilan data dalam mengamati langsung terhadap peserta didik/responden. Observasi dilaksanakan sebagai alat ukur sifat individu dalam proses kegiatan yang telah diamati baik situasi sebenarnya maupun situasi dan kondisi buatan (Sudjana, 1989).

Observasi dilaksanakan untuk menambah dan melengkapi data yang dibutuhkan sebagai informasi bagaimana kualitas belajar mengajar menulis teks cerita pendek di SMK Al-Islam Pacet. Selama kegiatan ini peneliti memantau kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas secara langsung serta mencatat langsung hal-hal yang berkenaan dengan penelitian ini. Alat ukur atau instrument yang peneliti gunakan ialah kuisioner dalam bentuk soal pilihan ganda. Untuk menghasilkan data yang akurat maka harus dipadukan dengan data hasil wawancara, angket, serta dokumentasi.

### 2. Angket

Teknik pada tahap ini digunakan agar mendapatkan data yang dibutuhkan dari kumpulan pertanyaan secara tertulis dan dijawab juga secara tertulis. Angket ialah instrument pendukung untuk memperoleh informasi dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan. Teknik angket dilaksanakan pada studi pendahuluan dalam mengembangkan dan memvalidasi model/produk.

Tujuan utama angket : 1. Mendapatkan informasi awal yang sesuai dengan tujuan penelitian. 2. Mendapatkan informasi sebanyak mungkin sesuai kebutuhan.

Angket digunakan oleh peneliti agar mendapatkan informasi tentang respon peserta didik terhadap model yang dikembangkan oleh peneliti sehingga

memperoleh data atau permasalahan yang relevan berkenaan dengan menulis teks cerita pendek.

### 3. Wawancara

Teknik pada tahap ini digunakan untuk mendapatkan informasi sebagai media untuk mengakomodir data atau informasi berkenaan dengan permasalahan yang terjadi dilapangan.

Fokus wawancara yang peneliti laksanakan berbentuk pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang di teliti. Yang menjadi informan dalam penelitian ini ialah guru Bahasa Indonesia dan peserta didik di SMK Al-Islam Pacet.

Wawancara dilaksanakan untuk mengukur uji kelayakan dengan berupa pertanyaan yang mengacu pada pedoman wawancara. Konsep pertanyaan disesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar menulis teks cerita pendek di SMK Al-Islam Pacet serta untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap pengembangan model yang akan peneliti kembangkan.

### 4. Dokumentasi

Teknik pada atahap ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai dasar bukti dilapangan dengan memotret semua kejadian dilapangan serta mengkaji dokumen yang dibutuhkan dalam penegembangan model pembelajaran berbasis proyek ini. Peneliti mengkaji dan memotret dokumen satuan pendidikan seperti silabus, RPP, bahan ajar serta hal-hal yang yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar menulis teks cerita pendek.

### 5. Tes

Tes dilaksanakan oleh peneliti menjadi alat ukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi menulis teks cerita pendek. Bentuk tes yang di uji cobakan pada peserta didik ada dua tahap : pertama untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (*pretes*), kedua untuk mengukur kemampuan menulis teks cerita pendek peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (*postes*).

## **F. Instrument Penelitian**

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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

Instrument penelitian sebagai alat ukur yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan oleh peneliti dilapangan dengan berpedoman pada kisi-kisi atau instrument yang telah dirancang oleh peneliti untuk dikembangkan dilapangan berupa lembar observasi,lembar angket, wawancara, dokumentasi dan lembaran tes yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan peserta didik di SMK Se-Kabupaten bandung.

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Isi dari kuesioner meliputi form penilaian untuk ahli/pakar. Instrumen kelayakan model pembelajaran menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Supaya diperoleh data kuantitatif maka alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1

Instrument yang dilaksanakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Angket Analisis Kebutuhan Peseta Didik

Lembar angket yang diaplikasikan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi atau data dari peserta didik bagaimana awal kegiatan belajar mengajar dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek.

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Analisis Peserta Didik Kelas XI  
Informasi Awal Kegiatan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek.**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek Yang Diukur</b>	<b>No Pertanyaan</b>
Bagaimanakah profil	Untuk memperoleh profil pembelajaran	Menyukai pembelajaran membaca	1,2

pembelajaran menulis cerita pendek di SMK Al-Islam Pacet?	membaca pemahaman siswa	Pembelajaran membaca sulit dipahami	3
		Senang belajar hanya dengan menggunakan buku teks, modul, atau buku ajar yang memahami pembelajaran membaca	4
		Belajar dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media (audio, visual, audiovisual)	5
		Belajar menulis teks cerita pendek dengan menggunakan aplikasi pada gawai	6
		Belajar menulis teks cerita pendek disajikan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi.	7
		Belajar dengan menggunakan media pembelajaran media elektronik dan menjelajah internet menarik bagi saya.	8
		Belajar menggunakan tanda baca yang benar agar pembaca mudah memahami tulisan	9
		Belajar memulai menulis dengan	10

		mencari data dan fakta yang jelas sumbernya	
--	--	---	--

**Tabel 3.2 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas XI Informasi Awal Kegiatan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek.**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Pembelajaran Menulis.</b>			
1.	Saya menyukai pembelajaran menulis teks cerita pendek.		
2.	Saya senang jika mendapatkan tugas menulis teks cerita pendek.		
3.	Menurut saya pembelajaran menulis teks cerita pendek sulit dipahami.		
4.	Saya senang belajar hanya dengan menggunakan buku teks, modul, atau buku ajar yang memahami pembelajaran menulis teks cerita pendek.		
5.	Saya pernah belajar dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menggunakan media (audio, visual, audiovisual, web).		
6.	Saya pernah belajar dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menggunakan aplikasi pada gawai		

7.	Saya senang jika pembelajaran menulis teks cerita pendek disajikan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi.		
8.	Menurut saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran media elektronik dan menjelajah internet menarik bagi saya.		
9.	Saya selalu menggunakan tanda baca yang benar agar pembaca mudah memahami tulisan		
10.	Saya selalu memulai menulis dengan mencari data dan fakta yang jelas sumbernya		

**Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Peserta Didik Kelas XI**

***Petunjuk pengisian***

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban.
3. Jika ada yang tidak Anda mengerti, tanyalah pada guru atau peneliti.
4. Isilah dengan tanda (  $\surd$  ) pada pilihan yang telah disesuaikan dengan jawaban Anda.
5. Adapun kriteria skor penilaian adalah sebagai berikut :
 

SS	: Sangat Setuju	TS	: Tidak Setuju
S	: Setuju	STS	: Sangat Tidak Setuju
KS	: Kurang Setuju		

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan adanya kegiatan menentukan					

	tujuan yang komunikatif di awal pembelajaran.					
2.	Saya merasa lebih memahami konsep pembelajaran melalui kegiatan membangun konteks yang ditampilkan dalam model pembelajaran berbasis proyek					
3.	Saya merasa dapat memahami materi menulis teks cerita pendek yang ditampilkan pada aplikasi dilanjutkan dengan tanya jawab dengan guru di dalam kelas					
4.	Saya merasa lebih termotivasi dengan adanya kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan media komik digital lebih mudah dalam memahami materi menulis teks cerita pendek.					
5.	Saya merasa lebih mampu meningkatkan kemampuan analisis saya terhadap menulis teks cerita pendek dengan adanya kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan media komik digital.					
6.	Saya merasa senang dengan adanya kegiatan bertukar pikiran dengan teman karena membantu saya dalam mengolah					

	informasi serta ide/gagasan secara daring					
7.	Saya merasa terbantu dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan adanya model pembelajaran berbasis proyek dengan media komik digital					
8.	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran karena media komik digital yang dihadirkan sangat menarik dan membantu saya dalam proses pembelajaran.					

## 2. Lembar Wawancara

Instrument wawancara yang dilaksanakan peneliti di sekolah mengaplikasikan dua tahap instrument wawancara, yaitu : pertama sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital. Kedua setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital.

Pedoman wawancara dilaksanakan untuk memperoleh informasi dari tanggapan pendidik dan peserta didik tentang bagaimana tanggapan mereka terhadap pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pedoman wawancara akan di validasi terlebih dahulu oleh ahli sebelum diterapkan.

**Tabel 3.4 Lembar Wawancara Kebutuhan Guru Mengenai Informasi Awal Kegiatan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek**

No.	Subjek Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
1.	Guru	1. Apakah siswa menyukai pembelajaran menulis teks cerita pendek?	

Suhendar, 2020

*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.*

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



		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Apakah siswa menggunakan data/fakta/referensi/sumber saat pembelajaran menulis teks cerita pendek?</li> <li>3. Apakah proses pembelajaran membaca selama ini telah membuat siswa mahir membaca?</li> <li>4. Apakah dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, guru telah memanfaatkan media pembelajaran (audio, visual, dan audiovisual, web)?</li> <li>5. Apakah pembelajaran menulis teks cerita pendek disajikan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi?</li> <li>6. Apakah siswa memahami pembelajaran menulis teks cerita pendek?</li> <li>7. Apakah siswa pernah diajarkan tentang menulis teks cerita pendek?</li> <li>8. Apakah siswa mengetahui tahapan menulis teks cerita pendek?</li> <li>9. Apakah siswa pernah melakukan kegiatan menulis teks cerita pendek?</li> <li>10. Apakah guru tertarik mengembangkan kemampuan menulis teks cerita pendek bagi siswa?</li> </ol>	
--	--	--	--

### 3. Lembar Penilaian Ahli

Penilaian ini menggunakan ukuran skala Likert. Skala Likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam riset yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengambilan data (Basuki dan Hariyanto, 2015). Bentuk skala Likert yang dikembangkan berdasarkan empat penilaian, yakni penilaian judul penelitian membaca pemahaman, penilaian desain pembelajaran, penilaian analisis evaluasi membaca pemahaman, dan penilaian media pembelajaran. Penilaian tersebut disajikan dalam tabel-tabel berikut ini.

Suhendar, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.**

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

## VALIDASI AHLI

### ANGKET VALIDASI AHLI TERHADAP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

---

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Validator :

Hari dan tanggal :

#### **Petunjuk Penilaian:**

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli yang memiliki penguasaan dalam bidangnya.
2. Angket validasi ini untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu mengenai kevalidan materi yang dilaksanakan pada pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 1 = Tidak Baik
4. Mohon berikan tanda centang (  $\checkmark$  ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Suhendar, 2020

*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.*

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

5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Komenta r	Saran
			1	2	3	4	5		
<b>A.</b>	<b>Validasi Judul</b>								
1.	Kesesuaian judul								
<b>B.</b>	<b>Validasi Desain Pembelajaran</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
1.	Rasionalisasi	<p>a. Kesesuaian model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek.</p> <p>b. Kesesuaian Indikator model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek.</p> <p>c. Kesesuaian tahapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek.</p>							
2.	Tujuan	<p>a. Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dapat membantu peserta didik aktif mengontruksi pengetahuan sehingga terjadi perubahan konsep ilmiah,</p>							

		<p>pembelajaran terpusat pada siswa, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. Penentuan struktur cerita pendek dan unsur instrinsik cerita pendek.</p> <p>c. Tujuan pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek sesuai dengan indikator menulis teks cerita pendek.</p>						
3.	Prinsip dasar	<p>a. Berdasarkan langkah dari model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Model sudah sesuai dengan prinsip konstruktivisme bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri lewat pembelajaran</p> <p>b. Berdasarkan langkah dari teknik menulis teks cerita pendek sudah sesuai dengan prinsip dasar elaborasi</p> <p>c. Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek sesuai dengan prinsip konstruktivisme dan elaborasi dan saling berkesesuaian</p>						

4	Materi	<p>a. Teks yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).</p> <p>b. Teks yang disajikan sesuai dengan tahap menulis teks cerita pendek.</p> <p>c. Teks yang disajikan dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa.</p>							
<b>D.</b>	<b>Validasi Ahli Media</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
1.	Kejelasan judul materi yang terdapat pada power point								
2.	Keterbacaan susunan kalimat sehingga memudahkan siswa untuk belajar								
3.	Kesesuaian menggunakan proporsi warna								
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf								
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf								
6.	Kemudahan menggunakan aplikasi bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan								
7.	Kemudahan siswa dalam membuka komik digital								
8.	Kemudahan mengakses menu produk								
9.	Kemudahan berinteraksi dengan produk								
10.	Kesesuaian komponen aplikasi dengan sistematika (materi, informasi pendukung, soal evaluasi)								
<b>E.</b>	<b>Validasi Ahli Evaluasi</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>		
1	Materi	<p>a. Soal tes sesuai dengan indikator menulis teks cerita pendek</p> <p>b. Materi pertanyaan sesuai dengan kompetensi yang diukur</p> <p>c. Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tingkatan</p>							

		menulis teks cerita pendek siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.							
2	Kontruksi	Perintah pengerjaan soal mudah dipahami							
3.	Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar b. Tidak menggunakan bahasa daerah setempat							
<b>Jumlah Skor</b>									

## G. Teknik Pengolahan Data

### 1. Instrumen kebutuhan

Angket tentang kebutuhan pengembangan produk Model Pembelajaran Berbasis Proyek berbantuan media komik digital komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek Kelas X SMK semester genap dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dengan menyajikan data (Santyasa, 2015).

#### a. Angket Validasi

Pada tahap ini mengukur penelitian dengan memodifikasi kebutuhan secara kuantitatif .

No.	Deskripsi	Skor
1	Sangat Layak	4
2	Cukup Layak	3
3	Kurang Layak	2
4	Tidak Layak	1

Nilai yang di analisis merupakan akumulasi angka 1-4 sebagai respon dari deskripsi sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2011).

Rumus perhitunganya :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban tiap responden dari tiap item

Suhendar, 2020

*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK.*

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

$\sum_{x1}$  : Jumlah total skor jawaban jika responden menjawab sama  
(Sugiyono, 2011)

- b. Instrumen respon guru dan peserta didik setelah draft produk model yang dikembangkan.

Instrumen ini menampung pendapat guru dan peserta didik pada model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital pada pembelajaran menulis teks cerita pendek. Instrumen ini yang isinya mengenai pendapat guru dan peserta didik dari pertanyaan yang diberikan peneliti lalu dijawab oleh guru dan peserta didik (Zuhdi, 2019)

Rumus perhitungannya :

$$P = \frac{\sum^x}{\sum_{x1}} \times 100$$

P : Persentase

$\sum^x$  : Jumlah skor jawaban tiap responden dari tiap item

$\sum_{x1}$  : Jumlah total skor jawaban jika responden menjawab sama  
(Sugiyono, 2011)

Hasil uji coba layak atau tidaknya produk dengan persentase  $\geq 61\%$