

BAB III

METODE PENELITIAN

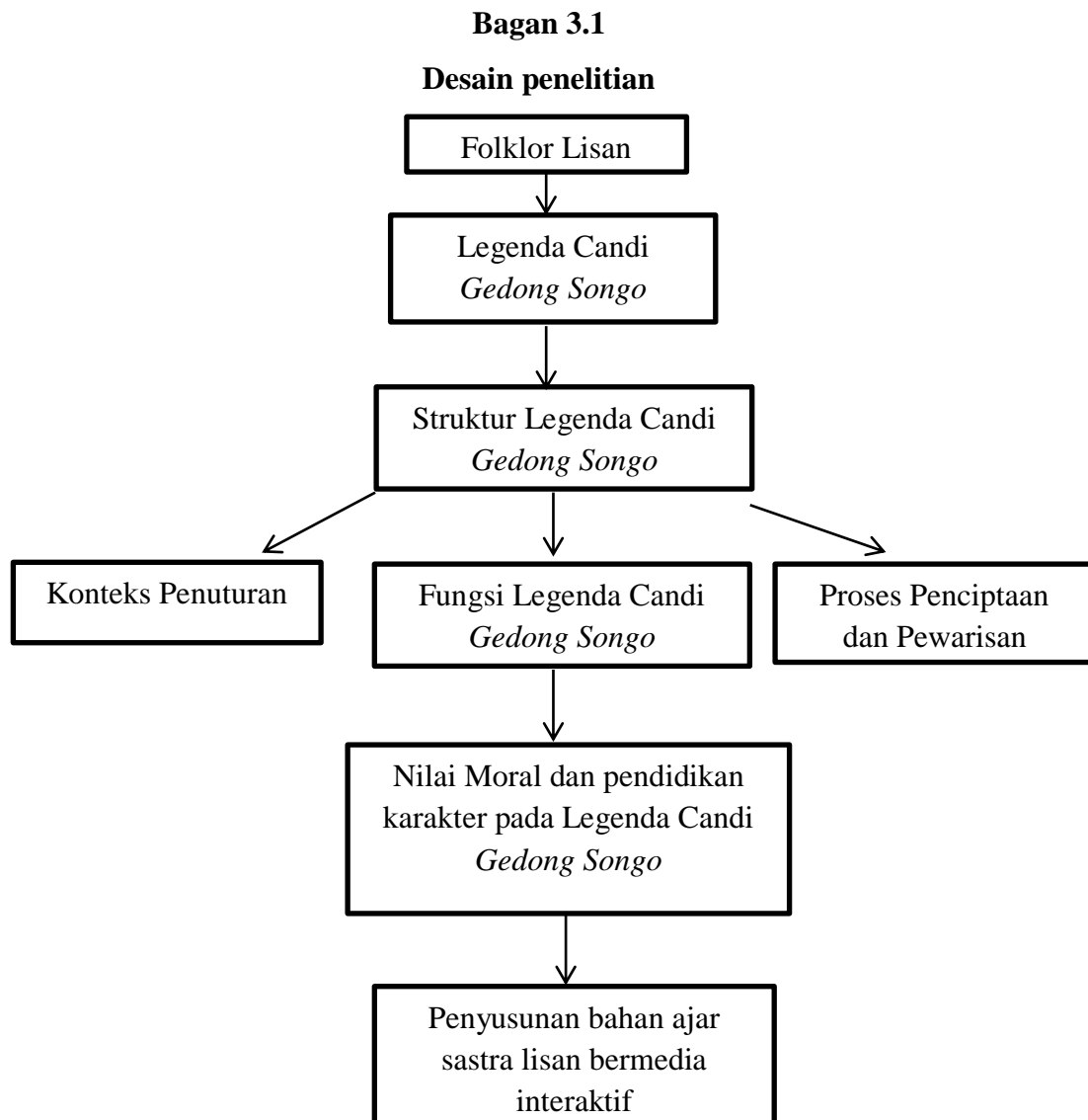
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode ini sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena objek penelitian yang dilakukan memerlukan studi lapangan sehingga berkaitan dengan investigasi dan interaksi langsung dengan narasumber. Adapun karakteristik penelitian kualitatif menurut Creswell (2010, hlm. 26) antara lain: 1) *setting* lingkungan penelitian alamiah; 2) adanya instrumen kunci; 3) sumber data beragam; 4) analisis data bersifat induktif; dan 5) data dimaknai secara interpretatif. Metode penelitian kualitatif yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif menurut Ratna (2008, hlm.39) merupakan metode yang digunakan menganalisis dan menguraikan data untuk menggambarkan objek yang diteliti. Pemilihan metode ini berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti bermaksud mendeskripsikan hasil kajian teks Legenda Candi *Gedong Songo* yang menjadi objek penelitian. Deskripsi data tersebut kemudian dianalisis kemudian disimpulkan sesuai dengan konteks, struktur, fungsi, dan nilai yang terdapat dalam data.

Proses pengambilan data pada penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi. Menurut Malinowsky yang dikutip dari Nesi (2018, hlm.84), pendekatan etnografi dalam suatu penelitian harus mampu menggali informasi dari berbagai sumber secara luas dan mendalam. Teknik pengumpulan datanya berupa observasi-partisipasi dan wawancara. Sementara itu, Muhadjir (1996, hlm. 96) menyatakan bahwa pengambilan data dengan pendekatan etnografi dilakukan secara alamiah atau apa adanya tanpa dimanipulasi serta diatur melalui tes atau eksperimen. Kemudian menurut Bronislaw (dalam Spradley, 2007, hlm. 17), tujuan pendekatan etnografi untuk memahami sudut pandang masyarakat sekitar, serta keterkaitannya dengan kehidupan agar memperoleh pandangan mengenai dunia seutuhnya. Senada dengan pernyataan tersebut, David M. Fetterman (1998) dalam Genzuck (2005, hlm. 1) berpendapat "*Etnography is the art and science of decribing a group or culture. The description may be small tribal group in an*

exotic land or a classroom in middle-class suburbia.” Maksudnya pendekatan etnografi diterapkan untuk mendeskripsikan suatu kelompok masyarakat atau fenomena budaya melalui observasi lapangan tertutup. Adapun hasil akhir penelitian etnografi berupa narasi deskriptif beserta interpretasi tentang aspek-aspek kehidupan serta kompleksitas permasalahan kehidupan tersebut.

Berikut ini desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini.



Objek penelitian dilakukan memerlukan studi lapangan sehingga berkaitan dengan investigasi dan interaksi langsung dengan narasumber. Hasil kajian teks legenda kemudian akan dideskripsikan dan dianalisis struktur teksnya menggunakan teori Todorov. Adapun teori pragmatik digunakan untuk mengetahui mitos yang berkaitan dengan masyarakat setempat. Hasil analisisnya

akan dibuat produk berupa bahan ajar multimedia interaktif. Produk tersebut akan diuji keefektifannya dengan metode *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Sesuai dengan kebutuhan penelitian, model *Research and Development* (R&D) telah dimodifikasi menjadi 9 langkah saja, meliputi: 1) potensi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk. Penelitian dihentikan pada tahap ke-9 karena pada tahap ke 10 yaitu produksi massal merupakan penelitian lanjutan dengan biaya yang besar, waktu yang lama, dan tenaga yang besar.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan subjek yang ikut berpartisipasi dalam proses penelitian. Menurut Sumarto (dalam Juniyarti, 2019) partisipan merupakan keterlibatan orang atau masyarakat yang memberikan kontribusi (tenaga, pikiran, maupun materi) serta tanggung jawab agar tujuan yang telah ditentukan dalam penelitian dapat tercapai. Partisipan pada penelitian ini adalah masyarakat pemilik cerita yang mengetahui tentang legenda yang akan diteliti. Selain itu, hasil wawancara dari Dinas Pariwisata Kota dan Kabupaten Semarang menjadi pelengkap data penelitian. Masyarakat pemilik cerita yang dipilih didasarkan atas pertimbangan tertentu, sesuai dengan tujuan penelitian, dan harus sadar akan perannya sebagai narasumber pemerolehan data. Adapun kriteria menjadi informan menurut Mahsun (2007) sebagai berikut:

- a. Dewasa
- b. Memiliki daya ingat yang baik
- c. Jujur, memberikan keterangan berdasarkan kenyataan sebenarnya.
- d. Sehat jasmani dan rohani
- e. Komunikatif
- f. Penutur asli (penduduk asli)

Selain kriteria tersebut, pemilihan informan pada penelitian ini tidak ditentukan berdasarkan jumlah yang dibutuhkan tetapi berdasarkan peran dan fungsi informan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun beberapa

pertimbangan pemilihan partisipan antara lain penduduk asli, budayawan, orang yang aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan, tokoh masyarakat, ketua adat yang mengetahui banyak hal terkait cerita rakyat di Kabupaten Semarang, khususnya cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Berikut ini adalah nama masyarakat yang menjadi narasumber penelitian.

- 1) Nama : Ngatno
 Umur : 40 tahun
 Alamat : Dusun Ngontho, Candi, Kecamatan Bandungan
 Pekerjaan : PNS BPCB Jawa Tengah, Bagian Teknik Konservasi Cagar Budaya
- 2) Nama : Ki Adi Samidi
 Usia : 85 tahun
 Alamat : Desa Banyubiru
 Pekerjaan : Budayawan dan tokoh masyarakat
- 3) Nama : Pandiman (Mbah Pandi)
 Usia : 65 tahun
 Alamat : Desa Kebondowo, Banyubiru
 Pekerjaan : Pelestari Adat Istiadat Budaya di Bukit Cinta Banyubiru dan Ki Juru Reksa (Juru Kunci) Rawa Pening

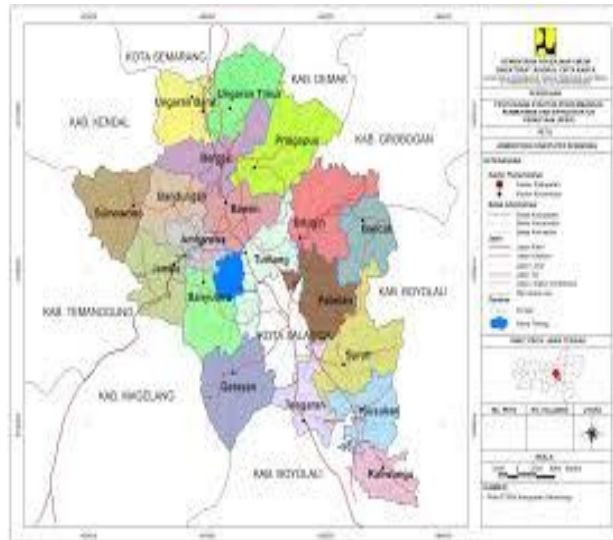
Adapun beberapa informan yang sudah diwawancarai yaitu Kepala Dinas Pendidikan Kebudayaan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang Bagian Kebudayaan, Ibu Etik Dwi Lestari, Pamong Budaya Dinas Pendidikan Kebudayaan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang, Ibu Tri Winarti, Dinas Pariwisata, Ibu Hendrastuti. Selanjutnya berdasarkan informasi yang peneliti peroleh berdasarkan hasil wawancara, peneliti diminta menemui Ki Adi Samidi sebagai narasumber utama cerita Legenda *Gedong Songo*. Berdasarkan informasi dari hasil wawancara dengan beberapa informan di Dinas Pendidikan Kebudayaan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang, peneliti berangkat ke Dusun Ngontho bertemu dengan Bapak Ngatno untuk mengetahui cerita Legenda Candi *Gedong Songo* secara keseluruhan. Kemudian Bapak Ngatno merekomendasikan kepada peneliti untuk menemui Ki Adi Samidi di Desa Banyubiru. Menurut Beliau, Ki Adi Samidi memiliki pengetahuan yang banyak

terkait cerita-cerita rakyat di Kabupaten Semarang. Ki Adi Samidi merupakan tokoh masyarakat yang telah berusia 85 tahun. Semasa hidupnya beliau aktif sebagai budayawan dan tokoh masyarakat. Ketika peneliti bertemu dengan Ki Adi Samidi dan menanyakan kisah Legenda Candi *Gedong Songo*, Beliau tidak dapat menceritakan kisah legenda tersebut dikarenakan kondisi kesehatannya kurang baik, sudah satu tahun Beliau sempat mengalami kecelakaan yang mengakibatkan memori ingatannya berkurang bahkan sebagian besar ingatannya menghilang. Selain kedua informan tersebut, peneliti memperoleh informasi dari warga setempat untuk menemui Mbah Pandiman yang bertempat tinggal di Desa Kebundowo, Kecamatan Banyubiru. Menurut warga setempat Mbah Pandiman yang berprofesi sebagai Ki Juru Reksa (juru kunci) Rawa Pening mengetahui kisah Legenda *Candi Gedong Songo* karena Legenda Rawa Pening masih ada keterkaitan cerita dengan Legenda Candi *Gedong Songo*.

Data dalam penelitian ini adalah tuturan Legenda Candi *Gedong Songo*. Pemilihan legenda tersebut dikarenakan masih ada tradisi serta kepercayaan masyarakat sekitar tentang mitos terbentuknya cerita legenda tersebut.

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu Desa Candi, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang. Kabupaten Semarang merupakan salah satu kabupaten dari 29 kabupaten dan 6 kota di Provinsi Jawa Tengah. Ditinjau dari letak astronomisnya, Kabupaten Semarang terletak pada posisi $110^{\circ} 14' 54,74'' - 110^{\circ} 39' 3''$ bujur timur dan $7^{\circ} 3' 57'' - 7^{\circ} 30' 0''$ lintang selatan. Secara administratif, Kabupaten ini terdiri atas 18 kecamatan, 27 kelurahan, dan 208 desa dengan luas kurang lebih 981,95 km². Batas utara wilayah Kabupaten Semarang adalah Kota Semarang dan Kabupaten Demak. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Magelang dan Boyolali, sedangkan timur Kabupaten Semarang berbatasan dengan Kabupaten Boyolali dan Grobogan, dan barat berbatasan dengan Kabupaten Temanggung. Di tengah Kabupaten Semarang terdapat kota kecil bernama Salatiga. Adapun ketinggian wilayah Kabupaten Semarang berada pada kisaran 500 – 2000 meter di atas permukaan laut. Letak geografis Kabupaten Semarang yang dikelilingi oleh pegunungan dan sungai menyebabkan curah hujan tinggi dengan rata-rata curah hujan 1.979 mm.

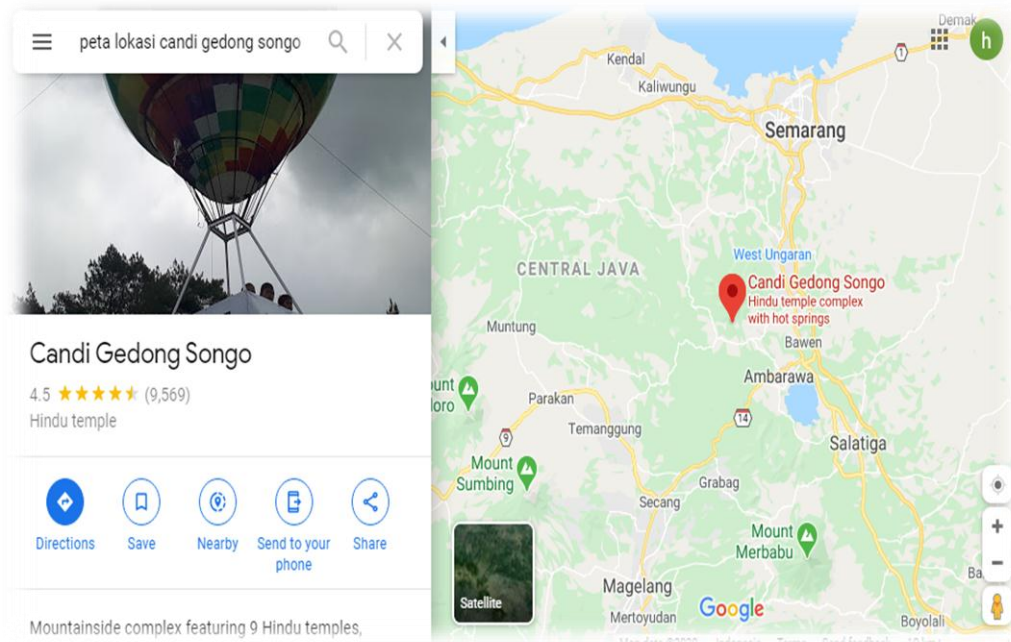


Gambar 3.1 Peta Wilayah Kabupaten Semarang

Lokasi penelitian Legenda Candi *Gedong Songo* yaitu di Dusun Darum, Candi, Kecamatan Bandungan, Semarang, Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di lereng Gunung Ungaran. Berdasarkan letak astronomis, Candi *Gedong Songo* terletak pada $110^{\circ}20'27''$ BT dan $7^{\circ}14'3''$ LS. Candi ini merupakan peninggalan budaya Hindu-Siwa dari Zaman Wangsa Syailendra abad ke-9 sekitar tahun 927 masehi. Candi *Gedong Songo* terletak pada ketinggian sekitar 1.800 meter di atas permukaan laut. Candi-candi di kawasan Candi *Gedong Songo* letaknya pada ketinggian yang berbeda dengan membentuk kelompok bangunan, jadi candi tersebut tidak utuh berdiri sendiri. Letaknya yang berada di dataran tinggi atau perbukitan menunjukkan wujud *kahyangan* yaitu tempat bersemayam para dewa. Kelompok candi terdiri atas dua candi besar, satu candi induk, satu candi apit, serta candi perwara (Candi Nandi). Selain itu, di kawasan Candi *Gedong Songo* terdapat sumber air panas yang mengandung belerang dengan suhu air mencapai kurang lebih 70° C. Adanya sumber air panas menunjukkan gejala post vulkanik dari Gunung Ungaran yang pernah meletus. Sumber air panas terbentuk karena adanya kontak antara air tanah dengan gas solfatar yang keluar dari perut bumi kemudian menyusup melalui lapisan kuli bumi seperti daerah retakan, patahan, dan sebagainya.

Berdasarkan tinjauan sejarah, Candi *Gedong Songo* pertama kali diungkapkan oleh Raffles tahun 1740 M. Raffles menyebutnya dengan istilah *Gedong Pitu* karena hanya ada tujuh kelompok bangunan yang ditemukan.

Kemudian arkeolog Belanda, Van Stein Callenfels (1908 M) dan Knebel (1911 M) menemukan dua kelompok candi lain sehingga nama *Gedong Pitu* diubah menjadi *Gedong Songo*. Berikut ini pencarian lokasi Candi *Gedong Songo* berdasarkan aplikasi *google map*.



Gambar 3.2 Peta Lokasi Candi *Gedong Songo*

Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan seperti kategori daerah tertinggal. Pertimbangan tersebut sesuai dengan pendapat Endaswara (2013) bahwa penelitian sastra lisan sebaiknya di daerah terpencil karena fasilitas teknologi dan mobilitas masyarakatnya masih terbatas sehingga ceritanya masih utuh dan murni. Wilayah Bandungan masih termasuk dalam kategori tersebut. Selain itu, beberapa pertimbangan lain penentuan lokasi penelitian sebagai berikut.

- 1) Kabupaten Semarang merupakan salah satu wilayah yang memiliki tingkat kesenian dan kebudayaan tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dilestarikannya beberapa tradisi dan upacara adat oleh masyarakat setempat seperti tradisi larung sesaji, upacara penyucian candi, dan lain sebagainya.
- 2) Kabupaten Semarang memiliki beragam kekayaan kultural baik material maupun nonmaterial. Kekayaan kultural material seperti adanya Candi *Gedong Songo*, sedangkan kekayaan nonmaterial berupa cerita rakyat, baik legenda, mitos, maupun jenis cerita rakyat lainnya.

3.3 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder, sebagai berikut.

- 1) Data primer merupakan data utama penelitian. Data ini meliputi teks Legenda Candi *Gedong Songo* yang dituturkan oleh informan menggunakan bahasa daerah, bahasa Jawa. Cerita yang telah dituturkan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Selama proses penelitian berlangsung peneliti dibantu rekan peneliti yang berprofesi sebagai guru bahasa Jawa sebagai penerjemah.
- 2) Data sekunder merupakan data penunjang yang relevan dengan objek penelitian. Data tersebut dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen, literatur, artikel, buku yang bersumber dari berbagai media dan institusi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan metode merujuk pada konsep yang berbeda namun saling berhubungan satu sama lain. Teknik menurut Sanjaya (2006, hlm. 125) adalah cara yang dilakukan seseorang untuk mengimplementasikan suatu metode. Sementara itu, metode diartikan sebagai analog dengan jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan (Pranowo, 2014, hlm. 265). Teknik pengumpulan data bertujuan memperoleh data yang nantinya akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 25), pengumpulan data kualitatif dilakukan secara alami, sumber data primer, serta lebih menekankan pada observasi, wawancara, perekaman, dan studi dokumen. Menurut Danandjaja (1997, hlm. 13) pengumpulan dan inventarisasi *folklore* dapat dilakukan dengan cara, penerbitan buku bibliografi *folklore* Indonesia dan pengumpulan bahan *folklore* dari tuturan masyarakat yang mengetahui seluk beluk *folklore* kemudian diarsipkan. Cara pertama dapat diperoleh di perpustakaan sedangkan cara kedua diterapkan penelitian di tempat.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data serta bukti informasi terkait dengan hal-hal yang diteliti. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini antara lain a) pedoman wawancara, yaitu pertanyaan khusus terkait objek yang akan diteliti; b) angket, yaitu pengambilan data tentang peran

pembelajaran sastra di warga binaan BSMP Antasena Magelang; c) hasil penelusuran informasi tentang Legenda Candi *Gedong Songo*; d) pedoman analisis nilai yang terkandung dalam cerita rakyat; e) pedoman analisis fungsi cerita rakyat; f) pedoman penyusunan bahan ajar multimedia interaktif; g) lembar validasi ahli.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, dan angket.

3.4.1 Observasi

Observasi berarti peninjauan secara cermat melalui gejala atau peristiwa yang dilihat terkait dengan objek yang diteliti. Creswell (2016, hlm. 267) berpendapat bahwa observasi pada penelitian kualitatif melibatkan peneliti terlibat langsung melakukan pengamatan terhadap perilaku serta aktivitas individu di tempat penelitian. Kegiatan observasi pada penelitian ini diawali pencarian serta penelusuran keberadaan cerita rakyat dengan cara berbincang-bincang dengan penduduk yang tinggal sekitar di Kabupaten Semarang, khususnya masyarakat di Ambarawa, Bandungan, dan Sumowono, yang memahami cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Selain itu peneliti juga mengumpulkan informasi terkait cerita legenda tersebut melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Kota dan Kabupaten Semarang. Setelah melakukan pencarian serta penelusuran informasi, peneliti menentukan partisipan atau informan berdasarkan petunjuk masyarakat dan Dinas Pariwisata yang mengetahui cerita untuk mendapatkan data yang diperlukan. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek pada waktu tertentu, perekaman, dan pencatatan terkait hal-hal yang diamati.

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) dan responden (memberikan jawaban atas pertanyaan). Menurut Duranti (1997, hlm. 103), wawancara merupakan proses interaksi berupa tanya-jawab antara peneliti dengan penutur asli selama proses penelitian. Peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan rumusan masalah penelitian untuk menggali berbagai informasi pendukung sumber data utama. Teknik wawancara yang dilakukan pada penelitian ini secara terarah dan tidak terarah disertai dengan proses pencatatan dan perekaman. Hal

tersebut bertujuan memperoleh cerita Legenda Candi *Gedong Songo* dari responden yang berkaitan dengan penelitian. Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada Ketua Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan wawancara dengan penduduk sekitar Candi *Gedong Songo*. Berikut ini disajikan tabel 2 yang berisi kisi-kisi pedoman wawancara kepada informan.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Wawancara kepada Informan

No	Rumusan Masalah	Indikator	Butir Instrumen
1.	Bagaimana struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?	Menjelaskan tentang alur, penokohan, latar, tema, dan amanat dari Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> .	1. Apakah Anda mengetahui Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ? 2. Cerita tersebut menceritakan tentang apa? 3. Bagaimana jalan ceritanya? 4. Apa saja amanat yang terdapat pada cerita legenda tersebut?
2.	Bagaimanakah konteks penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?	Menjelaskan konteks penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	5. Siapa yang menuturkan cerita Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> kepada Anda? 6. Saat proses penuturan cerita, adakah hal-hal khusus yang perlu disiapkan seperti ritual tertentu atau yang lainnya? 7. Dalam proses penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> , apakah memerlukan waktu dan kondisi tertentu?
3.	Bagaimanakah proses penciptaan Legenda Candi	Menjelaskan proses penciptaan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	8. Dari manakah Anda mengetahui Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?

	<i>Gedong Songo?</i>		9. Apakah Anda mempelajari legenda tersebut dari seseorang atau membaca dari beberapa sumber bacaan?
4.	Bagaimanakah proses pewarisan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?	Menjelaskan proses pewarisan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	10. Apakah ada orang lain yang ingin mempelajari cerita legenda tersebut kepada Anda? 11. Apakah Anda menuturkan cerita legenda tersebut kepada keluarga, orang terdekat, atau orang lain?
5.	Bagaimana fungsi Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?	Menjelaskan fungsi yang terdapat pada Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> .	12. Apakah ada pengaruh cerita legenda tersebut bagi masyarakat?
6.	Nilai-nilai apa sajakah yang dapat diambil dari Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ?	Menjelaskan nilai-nilai yang terdapat pada Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> .	13. Bagaimana Anda mengetahui cerita tersebut? 14. Apakah Anda bersedia menuturkan legenda tersebut kepada orang lain? 15. Nilai apa sajakah yang bisa diambil dari cerita tersebut?
7.	Bagaimana pemanfaatan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> sebagai bahan ajar	Menjelaskan pemanfaatan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> , sebagai bahan ajar apresiasi sastra bagi	16. Menurut pendapat Anda, apakah cerita legenda tersebut penting untuk dilestarikan? 17. Menurut pendapat Anda,

apresiasi sastra bagi warga binaan di BRSAMPK Antasena Magelang?	warga binaan di BRSAMPK Antasena Magelang.	apakah legenda tersebut dapat dijadikan sebagai materi ajar apresiasi sastra bagi warga binaan di BRSAMPK Antasena Magelang?
--	--	--

3.4.3 Angket

Angket pada penelitian ini diberikan kepada anak berhadapan dengan hukum (ABH) di BRSAMPK Antasena Magelang untuk mengetahui antusiasme pemelajar terhadap materi ajar berupa Legenda Candi *Gedong Songo*, serta problematik yang dialami peserta didik. Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada dosen ahli bahan ajar, pengajar, dan pengelola Balai Rehabilitasi Sosial Anak Memerlukan Perlindungan Khusus (BRSAMPK) Antasena Magelang sebagaimana termuat dalam tabel 3.2 dan 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.2

Instrumen Evaluasi Pembinaan Peserta

Nama peserta :
Tanggal pelatihan :
Petunjuk Pengisian
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian 4-1 2. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> 4 = sangat setuju 3 = setuju 2 = tidak setuju 1 = sangat tidak setuju 3. Peserta dapat memberikan komentar pada kolom yang telah disediakan

No	Indikator Penilaian	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
			4	3	2	1
1	Bahan ajar	Produk bahan ajar multimedia interaktif ini				

		menarik				
		Bahan ajar multimedia interaktif membuat saya lebih semangat dalam belajar				
		Bahan ajar multimedia interaktif ini mudah digunakan dan dipelajari				
		Dengan adanya materi, ilustrasi, gambar, dan video memotivasi saya belajar				
2	Materi	Menurut saya materi pada bahan ajar mengandung nilai moral, sosial, serta pendidikan yang bermanfaat				
		Materi cerita Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> mendorong saya untuk berperilaku yang lebih baik				
		Bahan ajar ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji pemahaman saya terhadap materi pembelajaran				
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami				
		Bahasa yang digunakan komunikatif				
4	Pelatihan	Tujuan pelatihan dapat saya capai dengan baik				
		Saya dapat memahami dan menguasai materi pelatihan dengan baik				
		Saya mendapat manfaat dari pelatihan ini khususnya pemahaman tentang legenda, budaya lokal, dan pengembangan diri				
		Setelah mengikuti pelatihan ini, saya termotivasi belajar dan berperilaku lebih baik (tanggung jawab, taat, pemaaf, jujur, pantang menyerah, ikhlas)				
Komentar (Tanggapan)						

Ahli pembelajaran sastra akan memberikan validasi pada aspek standar isi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan bahan ajar multimedia interaktif ahli materi.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahan Ajar Ahli Materi

No.	Komponen Kelayakan	Indikator	No. Butir Instrumen
1.	Standar Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan nilai-nilai pendidikan karakter	3
		Kesesuaian dengan konsep materi ajar (kedalaman materi)	4
		Keruntutan materi yang disajikan	5
		Kebermanfaatan bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa	6
2.	Kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan kognitif pemelajar	7
		Keterbacaan	8
		Penggunaan bahasa	9
		Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EBI)	10
		Penggunaan bahasa tidak mengandung unsur SARA	11
3.	Sajian	Terdapat petunjuk penggunaan program	12
		Program memberikan kemudahan pada peserta didik mempelajari materi	13
		Kesesuaian gambar, suara, dan video dengan materi ajar	14
		Memuat kunci jawaban	15

Berikut ini adalah instrument kuesioner uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media.

Tabel 3.5
Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Kompetensi	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain Sampul Bahan Ajar (Judul)	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi)					
		proporsional dan seimbang					
		Ilustrasi <i>layout</i> pada sampul bahan ajar sesuai dengan isi (materi) ajar					
		Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional					
		Komposisi warna					
2	Desain Isi Bahan Ajar	Terdapat petunjuk penggunaan bahan ajar					
		Gambar, ilustrasi, dan video memperkenalkan budaya lokal					
		Pemilihan karakter dan <i>background</i> pada bahan ajar tepat					
		Kualitas tampilan gambar (grafis)					
		Desain program bahan ajar jelas (menggambarkan alur kerja program)					
		Daya dukung audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>back sound</i> , <i>music</i>)					
		Layout navigasi (tombol) interaktif dan tidak mengganggu materi (teks)					
		Kesesuaian tema dengan materi					
		Video animasi menarik dan sesuai materi					
		Petunjuk evaluasi mudah dipahami					
		Kualitas umpan balik (komunikatif)					

		dan interaktif)					
		Bahan ajar mudah digunakan					
Komentar							
Saran							

3.5 Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data di lapangan. Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses pelacakan, pengumpulan, serta pengolahan data secara sistematis, baik berupa transkripsi wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang mendukung penelitian untuk dipresentasikan kepada orang lain (Syamsuddin dan Damaianti, 2010, hlm. 14). Adapun tahapan yang digunakan dalam analisis data penelitian ini menggunakan *Analysis Interactive* model Miles dan Huberman (1992) antara lain: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan simpulan. Berikut ini bagan tahapan dan alur teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman (1992) beserta penjabaran setiap tahapannya.

1) Pengumpulan Data.

Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan data hasil dari kegiatan observasi, wawancara, perekaman, pencatatan, serta berbagai studi dokumen sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, kemudian hasil tersebut dikembangkan melalui proses pendalaman data sesuai dengan pencarian data selanjutnya.

2) Reduksi Data.

Reduksi data merupakan suatu kegiatan analisis, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak sesuai, dan mengorganisasikan data hingga proses verifikasi atau penarikan simpulan (Huberman, 2007, hlm. 16). Reduksi data dapat pula diartikan sebagai proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan, serta transformasi data yang ada di lapangan baik melalui seleksi, uraian singkat, penggolongan pola-pola, dan sebagainya. Pada tahap ini peneliti melakukan reduksi data dengan memanfaatkan data

yang telah diperoleh dari observasi, wawancara, perekaman, pencatatan, serta hasil studi dokumen. Semua data tersebut di terjemahkan dari bahasa daerah ke bahasa Indonesia.

3) Penyajian Data.

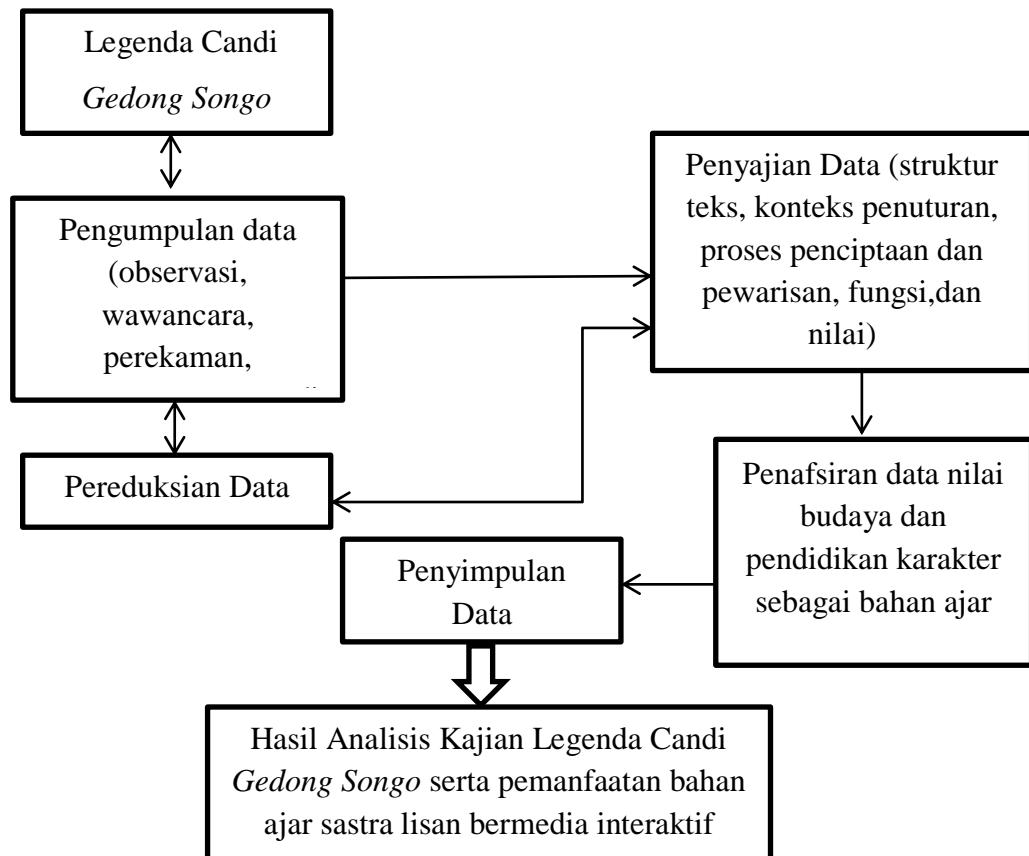
Pada tahap ini peneliti menyajikan data kemudian mengklasifikasikannya dalam kategori yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Penyajian data pada penelitian kualitatif dilakukan secara menyeluruh berupa analisis data, pemaparan data grafik, bagan, matrik, atau jaringan yang mendukung data utama. Tujuan tahap ini untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pemberian tindakan.

4) Verifikasi atau Penarikan Simpulan

Pada tahap terakhir, peneliti menyimpulkan data sejak proses penelitian berlangsung seperti penyusunan catatan, pola-pola, pernyataan, konfigurasi, sebab-akibat, dan berbagai proporsi. Proses verifikasi dapat pula diartikan sebagai pemikiran kembali, tinjauan ulang data lapangan, serta upaya mengkorelasikan temuan data dengan data yang lain agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Proses penarikan simpulan tidak hanya terjadi di akhir penelitian, tetapi juga selama proses pengumpulan data berlangsung melalui tinjauan ulang data utama, pemikiran kembali ketika mereduksi dan menyajikan data, serta pengembangan kesepakatan intersubjektif yang dikaitkan dengan sumber data lain. Secara skematis proses alur penelitian dan analisis data dapat dilihat pada bagan 3.2 berikut (adaptasi model analisis data interaktif Miles dan Huberman, 1984).

Bagan 3.2

Proses Alur Penelitian dan Analisis Data



Adapun panduan dalam proses analisis data sebagai berikut.

- 1) Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai anak berusia 10 – 15 tahun di BRSAMPK Antasena Magelang.
- 2) Peneliti membuat catatan lapangan dengan mendeskripsikan hasil kegiatan observasi, wawancara, perekaman, dan pencatatan. Kemudian hasil catatan lapangan tersebut direfleksikan.
- 3) Peneliti mentranskripsikan data dari bentuk lisan ke tulisan.
- 4) Peneliti melakukan analisis data berupa cerita Legenda Candi *Gedong Songo* dengan teori struktural Todorov.
- 5) Peneliti melakukan analisis data cerita Legenda Candi *Gedong Songo* dengan teori Levi Strauss untuk mengetahui mitos cerita dan keterkaitannya dengan masyarakat setempat.
- 6) Peneliti menganalisis konteks penuturan data yang telah diubah dalam bentuk tulisan.

- 7) Peneliti menganalisis fungsi yang terdapat pada cerita Legenda Candi *Gedong Songo* berdasarkan teori Stanton.
- 8) Peneliti menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita legenda yang ada di Kabupaten Semarang.
- 9) Peneliti memanfaatkan hasil kajian Legenda Candi *Gedong Songo* dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif bagi warga binaan BRSAMPK Antasena Magelang.

Tabel 3.6
Pedoman Analisis Data

No.	Tujuan Penelitian	Fokus Analisis	Indikator Analisis	Sumber Rujukan
1.	Mendeskripsikan struktur teks Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	Struktur faktual	Fakta cerita (alur, tokoh, penokohan, latar, tema)	✓ Todorov, T. 1985. <i>Tata Sastra</i> ✓ Robert Stanton. 2012. <i>Teori Fiksi</i>
2.	Mendeskripsikan konteks penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	✓ Konteks penuturan ✓ Unsur kebudayaan	Konteks sosial, situasi, budaya, dan ideologi	Sibarani. 2012. <i>Kearifan Lokal</i>
3.	Mengungkapkan proses penciptaan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	✓ Aspek mimetis	Representasi, meniru, meneladani	Hutomo. 1991. <i>Mutiara yang Terlupakan</i>
4.	Mengungkapkan proses pewarisan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	✓ Migrasi	Horisontal, vertikal	Sibarani. 2012. <i>Kearifan Lokal</i>
5.	Mengidentifikasi	✓ Manfaat	Sebagai	James

	fungsi Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	cerita rakyat	hiburan, alat pendidikan, alat pengesahan pranata sosial, pengawas norma masyarakat, dan sebagainya	Danandjaja. 2002. <i>Foklor Indonesia</i>
6.	Menjelaskan nilai-nilai yang terdapat dalam Legenda Candi <i>Gedong Songo</i>	Amanat yang terdapat dalam legenda (hasil analisis struktur faktual)	Nilai sosial, moral, edukasi, budaya, dan sebagainya	Tarigan. 2008. <i>Membaca sebagai Keterampilan Berbahasa</i>
7.	Mendeskripsikan produk bahan ajar multimedia interaktif Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> pada warga binaan BSMP Antasena Magelang	Kriteria bahan ajar multimedia interaktif	Membangun mental emosional, mendorong sikap empati, apresiasi, membangun pribadi arif	Pudentia. 1992. <i>Transformasi Sastra Analisis Cerita Rakyat Lutung Kasarung</i> Munir. 2015. <i>Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan</i>

Deskripsi juga digunakan untuk menjabarkan data mengenai gambaran penggunaan bahan ajar digital interaktif bagi anak usia 10 – 15 tahun di Balai Rehabilitasi Sosial Anak Memerlukan Perlindungan Khusus Antasena Magelang

serta kelebihan dan kekurangan yang dihadapi pemelajar saat menggunakan bahan ajar digital tersebut. Berikut ini merupakan kriteria kelayakan bahan ajar interaktif berbasis digital berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi skor.

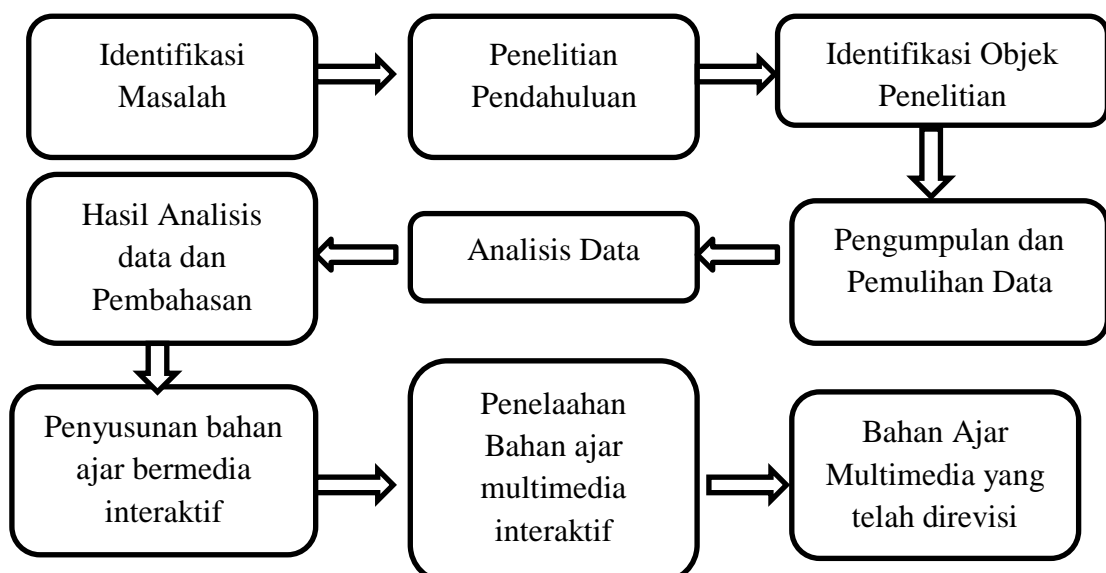
80% < nilai < 100%	= sangat layak
60% < nilai < 79%	= layak
40% < nilai < 59%	= cukup layak
20% < nilai < 39%	= tidak layak
0% < nilai < 19%	= sangat tidak layak

3.6 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan mengobservasi dan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Kemudian peneliti mulai menelusuri melakukan pencarian data yang bisa dijadikan sebagai informan melalui wawancara dengan penduduk sekitar, beberapa tokoh masyarakat, dan staf dinas pariwisata Kabupaten Semarang. Selanjutnya peneliti mengidentifikasi objek agar memperoleh data penelitian, dipilah dan disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian. Data yang sudah dipilah, kemudian dianalisis dan dibahas. Hasil analisis dan pembahasan tersebut peneliti telaah dengan beberapa ahli yakni dosen pengajaran bahasa Indonesia, pengelola BRSAMPK Antasena Magelang, dan ahli grafika. Hasil masukan dari beberapa ahli, menjadi acuan peneliti sebagai perbaikan terhadap bahan ajar multimedia interaktif. Secara skematis, paparan tersebut tergambar dalam bagan 3.3 berikut.

Bagan 3.3

Tahapan Penelitian



Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA

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

Penelitian ini menggunakan reliabilitas *intra-rater* yaitu mendengarkan rekaman tuturan legenda yang dijadikan sebagai subjek penelitian secara berulang. Selain itu, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Menurut Moleong (2013) triangulasi merupakan teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu hal lain di luar data yang dijadikan sebagai pembanding. Ada empat macam triangulasi data yaitu triangulasi data antar peneliti, teori, metodologi. Peneliti menggunakan teknik triangulasi data yang melibatkan tiga subjenis yaitu orang, waktu, dan ruang. Penggalan informasi dilakukan melalui orang yang berbeda pada ruang dan waktu yang berbeda pula sehingga hal tersebut dapat menghindari unsur subjektivitas serta tercapainya kesepahaman dan reliabilitas hasil penelitian.

3.8 Isu Etik

Sebelum melakukan observasi penelitian dan pengambilan data, peneliti terlebih dahulu melapor dan meminta izin ke kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Kota dan Kabupaten Semarang dan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah dengan membawa surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh Kemenristek UPI, selanjutnya kedua kantor dinas tersebut mengeluarkan surat izin penelitian ditujukan kepada desa sesuai lokasi sumber cerita rakyat tersebut. Kemudian peneliti mencari narasumber atau informan yang mengetahui asal usul cerita legenda di Kabupaten Semarang. Peneliti mencari informan yang dirasa dapat dipercaya, dianggap sepuh, atau juru kunci yang mengetahui seluk beluk cerita legenda.

Berdasarkan hasil penelusuran kepada beberapa informan yang ada di Kabupaten Semarang, penelusuran mengenai cerita legenda di Kabupaten Semarang bukanlah hal yang mudah. Informan yang dianggap tahu cerita legenda ini ada yang sudah meninggal dunia, beberapa diantaranya sudah pikun dan sakit-sakitan, sehingga tidak mungkin untuk diwawancarai. Peneliti berusaha secara maksimal mengupayakan memunculkan kembali cerita rakyat yang hampir punah dan memotivasi generasi muda untuk ikut melestarikan cerita rakyat tersebut.