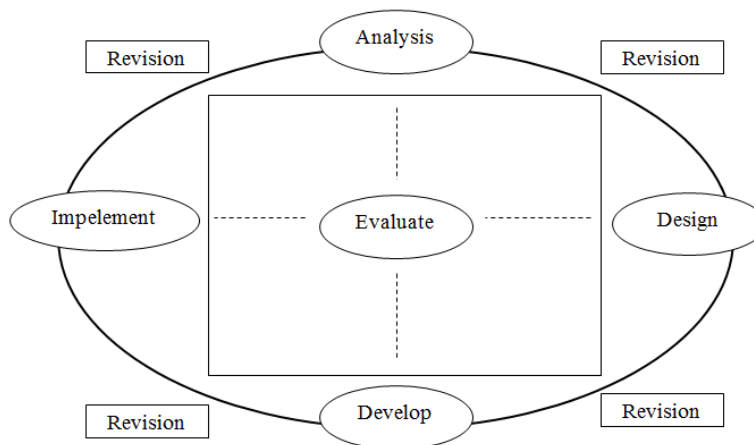


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

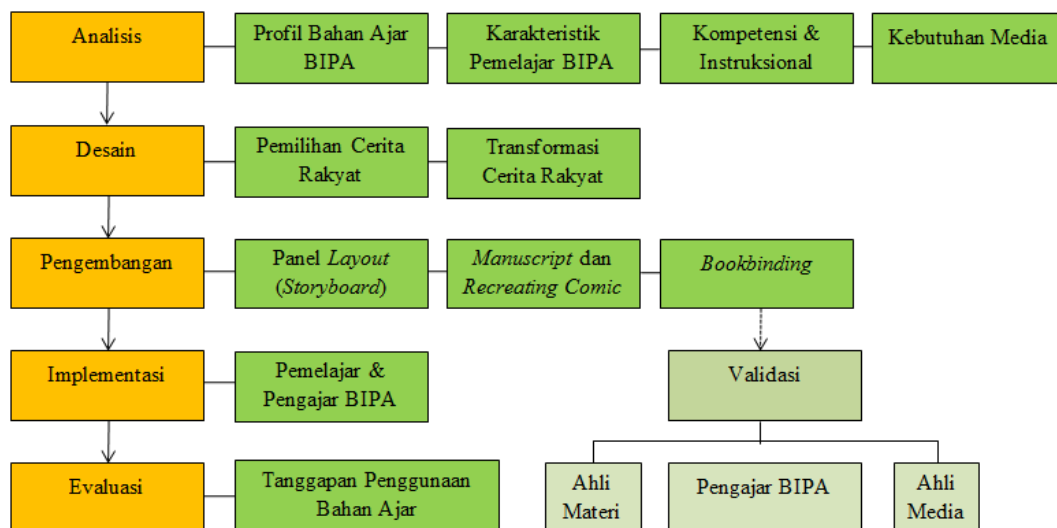
Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Branch, 2009). Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena model ADDIE efektif digunakan untuk mengembangkan suatu bahan ajar. Model pengembangan ADDIE tersusun secara berurutan dan interaktif. Hasil evaluasi setiap tahap mengarah pada pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya dan hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Tahapan ADDIE menunjukkan hubungan timbal balik di setiap tahapannya yang dijelaskan pada bagan berikut.



Gambar 3.1
Alur Model ADDIE
(Gustafson & Branch, 2002, hlm. 23)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah yang sudah diinstruksikan dalam model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian tersebut tersusun pada bagan alur berikut.



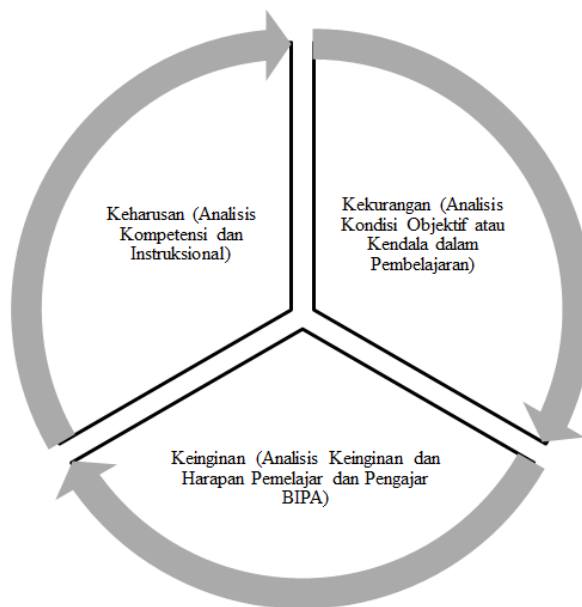
Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi beberapa kebutuhan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran BIPA materi cerita rakyat, sehingga dibutuhkan sebuah bahan ajar digital cerita rakyat model komik. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan teori Hutchinson & Waters (1987, hlm. 55) yang terdiri atas tiga aspek, yaitu keharusan (*necessities*), kekurangan (*lack*), dan keinginan (*want*). Analisis pertama adalah analisis keharusan yang merupakan jenis kebutuhan yang ditentukan oleh permintaan situasi target, yaitu kompetensi apa yang harus dikuasai pemelajar agar dapat berfungsi secara efektif dalam situasi bahasa target. Maka, dilakukan analisis kebutuhan terhadap Permendikbud No. 27 Tahun 2017.

Selanjutnya, dilakukan analisis kekurangan dengan cara membagikan angket kepada pemelajar dan pengajar mengenai kendala yang dihadapi dalam

proses pembelajaran BIPA. Terakhir, analisis keinginan dilakukan dengan membagikan angket kepada pemelajar dan pengajar BIPA mengenai model bahan ajar yang diharapkan. Berikut adalah gambaran analisis kebutuhan yang dilakukan.



(Muliastuti, 2017, hlm. 150)

Hal yang dilakukan pada tahap analisis, yakni sebagai berikut.

- a. Analisis profil bahan ajar cerita rakyat yang telah tersedia untuk pemelajar BIPA. Analisis ini dilakukan dengan menyediakan angket kepada pengajar BIPA dan mengkaji berbagai referensi mengenai model bahan ajar cerita rakyat dalam pembelajaran BIPA. Hal ini perlu dilakukan untuk membandingkan dan menyortir model bahan ajar cerita rakyat yang telah ada sebelumnya, sehingga model bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat memberikan kebaruan dalam pembelajaran BIPA.
- b. Analisis kompetensi dan instruksional yang meliputi analisis terhadap Elemen Kompetensi dan Indikator Lulusan dalam Permendikbud No. 27 Tahun 2017.
- c. Analisis karakteristik pemelajar BIPA yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pemelajar BIPA terhadap bahan ajar cerita rakyat.
- d. Analisis kebutuhan media berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam proses pembuatan komik.

2. Tahap Desain (*Design*)

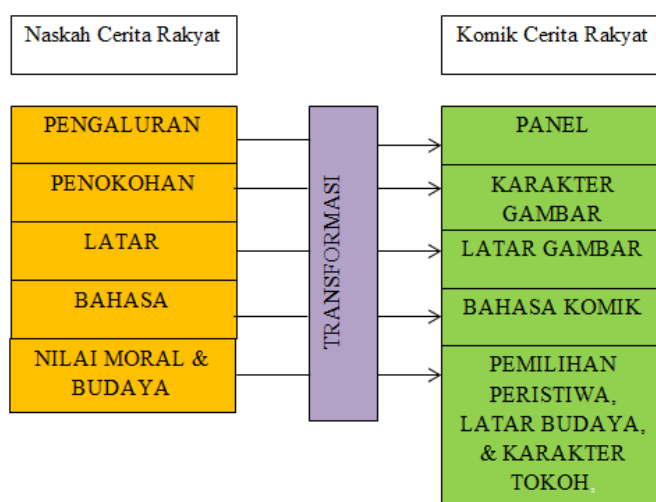
Tahap selanjutnya yang harus dilakukan setelah tahap analisis adalah tahap desain atau perancangan produk. Pada tahap ini, desain dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut beberapa proses pada tahap desain.

a. Pemilihan Cerita Rakyat

Proses awal pada tahap desain adalah memilih judul cerita rakyat yang akan disusun menjadi bahan ajar digital model komik. Pemilihan judul cerita rakyat dilakukan berdasarkan hasil angket pada tahap analisis.

b. Transformasi Cerita Rakyat

Proses selanjutnya adalah mentransformasikan naskah cerita rakyat ke dalam model komik. Transformasi dilakukan dengan cara mengubah atau menyesuaikan kata, kalimat, struktur, dan isi cerita rakyat yang dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Penyuntingan plot juga dilakukan untuk menyesuaikan alur dan peristiwa dalam cerita, sehingga dapat dikemas menjadi cerita yang menarik, utuh, terstruktur, dan sesuai dengan kaidah. Peneliti menganalisis cerita rakyat secara struktural. Secara bagan, proses transformasi dilakukan sebagai berikut.



Gambar 3.3
Proses Transformasi

(Sundusiah, Yulianeta, & Halimah, 2009, hlm. 12)

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain konseptual yang telah disusun menjadi produk. Untuk mengembangkan bahan ajar digital cerita rakyat model komik terdapat beberapa tahapan yang dilalui, yakni sebagai berikut.

a. Panel *Layout* (*Storyboard*)

Panel *layout* adalah tahap pembuatan sketsa awal dan balon dialog yang dikenal dengan istilah *storyboard*. *Storyboard* dibuat menggunakan *software Autodesk Sketchbook 2.0*. Sementara itu, *layouting* dibuat menggunakan *software Photoshop CS6*.

b. *Creating Comic*

Pada tahap ini dimulai dengan membuat ilustrasi gambar. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya dilakukan pada tahap ini menggunakan *software Autodesk Sketchbook 2.0*.

c. *Bookbinding*

Dalam proses *bookbinding* sebagian dari halaman dipotong untuk mendapatkan ukuran yang sesuai, sehingga siap untuk digunakan.

Setelah komik selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah proses validasi. Proses validasi dibagi menjadi dua tahapan utama, yakni sebagai berikut.

a. Validasi 1

Bahan ajar awal divalidasi oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen). Saran, komentar, dan masukan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

b. Validasi 2

Bahan ajar divalidasi oleh praktisi pembelajaran, yakni pengajar BIPA sebagai praktikan lapangan yang mengetahui karakteristik pemelajar BIPA.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk menguji sejauh mana bahan ajar digital cerita rakyat model komik tersebut dapat digunakan oleh pemelajar dan pengajar BIPA. Pengujian ini disebut juga sebagai uji kegunaan (*usability*).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi juga dilakukan pada setiap tahapan. Evaluasi yang dilakukan pada empat tahap sebelumnya dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada tahap akhir dilakukan untuk memberikan nilai terhadap bahan ajar yang telah diimplementasi. Hasil dari tahap evaluasi adalah adanya tanggapan dari pengguna bahan ajar digital cerita rakyat model komik.

C. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah pemelajar BIPA Korea dalam Program GYBM yang diselenggarakan oleh Balai Bahasa UPI. Program GYBM (*Global Young Business Manager*) adalah program kerja sama dengan Daewoo-SKY. Program ini dikhususkan bagi TKA asal Korea Selatan yang akan bekerja di Indonesia. Program GYBM bertujuan untuk menyediakan pelatihan BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) agar mereka bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dan mengenal budaya Indonesia. Selain data pemelajar, dalam penelitian ini juga dibutuhkan data para pengajar BIPA, tutor BIPA, ahli materi, dan ahli media yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3.1
Data dan Sumber Data Penelitian

Data	Jumlah	Asal Negara	Sumber Data
Pemelajar BIPA	18	Korea Selatan	Program GYBM Balai Bahasa UPI
Pengajar BIPA	30	Indonesia	Pengajar Balai Bahasa UPI

Ahli Materi (Sastra & BIPA)	2 2	Indonesia	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI
Ahli Komik	1	Indonesia	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI
Praktisi BIPA	1	Indonesia	Praktisi BIPA Balai Bahasa UPI

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan saat masa pandemi. Oleh karena itu, semua kegiatan penelitian dilakukan secara daring melalui perangkat digital. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka dan angket.

1. Studi Pustaka

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 pustaka dilakukan pada literatur yang berkaitan dengan hasil penelitian dan referensi lain yang berkenaan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Pada penelitian ini, studi pustaka dilakukan untuk: 1) mengumpulkan informasi mengenai ketersediaan bahan ajar BIPA yang sudah ada; serta 2) mengumpulkan data terkait naskah cerita rakyat yang akan dikembangkan.

2. Angket

Peneliti juga menggunakan angket dalam bentuk *Google Form* yang berisi seperangkat pertanyaan mengenai 1) ketersediaan bahan ajar BIPA; 2) kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat model komik; 3) kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat model komik; serta 4) tanggapan pengguna terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik. Angket pertama diberikan kepada pemelajar dan pengajar BIPA sebelum peneliti mengembangkan bahan ajar. Tujuan diberikannya angket tersebut adalah untuk mengetahui kebutuhan mengenai bahan ajar cerita rakyat. Angket kedua diberikan kepada ahli materi dan media setelah peneliti mengembangkan bahan ajar. Tujuannya adalah untuk mengukur kualitas bahan ajar yang dikembangkan dan akan menjadi bahan evaluasi untuk tahap

selanjutnya. Kemudian, angket ketiga diberikan kepada pemelajar dan pengajar BIPA setelah menggunakan bahan ajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berikut kisi-kisi teknik pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Teknik Pengumpulan Data

No.	Nama Data	Jenis Data	Data	Teknik Pengumpulan Data
1)	Profil bahan ajar BIPA materi cerita rakyat yang tersedia	Kualitatif	a) Pengajar BIPA	Angket Studi Pustaka
2)	Kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat model komik	Kuantitatif & Kualitatif	a) Pemelajar BIPA b) Pengajar BIPA	Angket
3)	Pemilihan cerita rakyat	Kualitatif	Judul Cerita Rakyat	Studi Pustaka
4)	Penilaian ahli terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik	Kuantitatif & Kualitatif	a) Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI b) Dosen Desain Komunikasi Visual UPI c) Pengajar BIPA Balai Bahasa UPI	Angket
5)	Tanggapan pengguna terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik	Kuantitatif	a) Pemelajar BIPA 4 b) Pengajar BIPA	Angket

E. Instrumen Penelitian

Terdapat beberapa instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini, mulai dari proses analisis kebutuhan hingga proses evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Autodesk Sketchbook 2.0

Autodesk Sketchbook adalah *software* aplikasi yang digunakan dalam membuat sketsa (*sketching*) dan pewarnaan (*painting*) komik.

2. *Photoshop CS6*

Photoshop CS6 adalah *software* aplikasi versi ke-13 *Photoshop* yang digunakan dalam pembuatan *panel* dan *layout* komik. *Tool set Clip Studio Paint* difokuskan dan dioptimalkan untuk digunakan dalam pembuatan komik. *Clip Studio Paint* memiliki alat untuk membuat panel layout, garis perspektif, membuat sketsa, *inking*, menerapkan *tone* dan tekstur, mewarnai, membuat balon dialog dan *caption*, serta mendukung pembuatan seni *bitmap* dan vektor.

3. Angket Analisis Kebutuhan

Jenis angket yang digunakan dalam tahap analisis kebutuhan adalah angket campuran, yaitu gabungan antara angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka berisi pertanyaan mengenai analisis kebutuhan bahan ajar yang diisi oleh pemelajar dan pengajar BIPA. Angket disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadannya pada kolom atau tempat yang sudah disediakan. Sementara itu, angket tertutup disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden hanya memilih pilihan pada kolom yang tersedia.

Peneliti menggunakan skala likert untuk menentukan skala pengukuran (*rating scale*) dengan tujuan untuk melihat gambaran secara umum karakteristik dan kebutuhan responden serta penilaian responden pada masing-masing variabel dalam angket tersebut. Peneliti menggunakan skala likert yang dikutip Sugiyono (2007, hlm. 134) bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur berupa perlu atau tidaknya pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik. Kemudian, variabel tersebut dijabarkan menjadi indikator variabel dan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Berikut kisi-kisi angket kebutuhan pemelajar dan pengajar BIPA terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik yang telah disusun.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital
Cerita Rakyat Model Komik

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Sumber
I. Perlu tidaknya bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	a) Pengetahuan pemelajar terhadap cerita rakyat Indonesia.	2	Rizqiah (2009, hlm. 39) (dimodifikasi)
	b) Opini pemelajar terhadap cerita rakyat.	1	
	c) Sikap pemelajar saat pembelajaran materi cerita rakyat.	1	
	d) Cara pemelajar membaca cerita rakyat.	1	
	e) Model bahan ajar yang digunakan pengajar saat pembelajaran materi cerita rakyat.	1	
	f) Opini pemelajar terhadap model bahan ajar yang digunakan oleh pengajar.	1	
	g) Perkiraan waktu yang dibutuhkan pemelajar untuk membaca satu naskah cerita rakyat.	1	
	h) Sulit tidaknya memahami model bahan ajar cerita rakyat tersebut.	1	
	i) Perlu tidaknya bahan ajar cerita rakyat model lain.	1	

II. Model bahan ajar cerita rakyat yang dibutuhkan.	a) Model bahan ajar yang diinginkan.	2	
	b) Opini pemelajar jika dikembangkan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	1	
III. Harapan pemelajar terhadap pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	a) Bentuk Komik	1	
	b) Ukuran Komik	1	
	c) Desain Komik	1	
	d) Tampilan Komik	1	
	e) Bentuk Tulisan	1	
	f) Cerita yang Disukai	1	

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Model Komik

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Sumber
I. Perlu tidaknya bahan ajar digital materi cerita rakyat model komik.	a) Profil bahan ajar cerita rakyat.	1	Rizqiah (2009, hlm. 39) (dimodifikasi)
	b) Pandangan pengajar tentang penting atau tidaknya bahan ajar cerita rakyat.	1	
	c) Opini pengajar terhadap model bahan ajar cerita rakyat yang digunakan.	1	
	d) Urgensi materi cerita rakyat.	1	
	e) Sumber bahan ajar yang digunakan pengajar.	1	
	f) Kesesuaian bacaan/cerita terhadap pemelajar.	1	
	g) Sulit tidaknya mendapatkan bahan ajar cerita rakyat.		
	h) Tanggapan pemelajar terhadap model bahan ajar yang digunakan.		
	i) Perlu tidaknya		

		pengembangan bahan ajar cerita rakyat model lain.	
II. Model bahan ajar cerita rakyat yang dibutuhkan.	j)	Model bahan ajar cerita rakyat yang diinginkan.	1
	k)	Opini pengajar jika dikembangkan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	1
III. Harapan pengajar terhadap pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	l)	Bentuk Komik	1
	m)	Ukuran Komik	1
	n)	Desain Komik	1
	o)	Tampilan Komik	1
	p)	Bentuk Tulisan	1
	q)	Tema Cerita Rakyat	1
	r)	Judul Cerita Rakyat	1
s)	Tema Cerita Rakyat	1	

4. Angket Validasi Ahli

Jenis angket yang digunakan adalah angket campuran, yakni gabungan antara angket terbuka dan tertutup. Peneliti menggunakan skala likert untuk membuat skala pengukuran atau instrumen angket. Angket validasi ahli berisi seperangkat pertanyaan/pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan angket dalam tahap ini adalah untuk mengukur kelayakan bahan ajar yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, kesesuaian bahan ajar, dan tampilan visual. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti pada angket validasi ahli.

a. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi BIPA & Sastra

No.	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Isi	Kesesuaian Materi dengan Elemen Kompetensi dan Indikator Lulusan Permendikbud	(PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan)
		Kemutakhiran Materi	
		Mendorong Keingintahuan	

Nurul Lutfhi Aulia, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA RAKYAT MODEL KOMIK UNTUK PEMELAJAR BIPA 4

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

		Kebenaran Konsep Materi	
		Penyampaian Materi yang Urut	
		Adanya Soal-Soal Latihan	
		Kesesuaian Gambar untuk Memperjelas Materi	
		Kesesuaian Tingkat Kesulitan dengan Perkembangan Kognitif Pemelajar BIPA 4	
		Kesesuaian dengan Tingkat Kecerdasan Pemelajar BIPA 4	
		Keberagaman Nilai Sosial dan Budaya	
2.	Bahasa	Keterbacaan	
		Kesesuaian dengan Kaidah Kebahasaan	
		Logika Berbahasa	
3.	Penyajian	Teknik Penyajian	
		Penyajian Materi	
		Penyajian Pembelajaran	
4.	Kegrafikaan	Ukuran/Format Bahan Ajar	
		Desain Cover Bahan Ajar	
		Desain Isi Bahan Ajar	
		Kualitas <i>File</i> Digital	

b. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Komik

No.	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Kualitas	Kesesuaian pengaluran.	(Purwono, 2008, hlm. 2)
		Ketepatan penggambaran tokoh.	
		Ketepatan penggambaran latar.	
		Kesesuaian pengalihan prosa ke balon dialog.	
		Keberadaan amanat.	
		Kelogisan isi bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	
		Kemenarikan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.	
2.	Grafis	Penyajian bahan ajar digital cerita rakyat model komik secara keseluruhan dapat menampilkan cerita rakyat yang utuh.	
		Pemilihan huruf sesuai dengan kebutuhan dan mudah dibaca pemelajar.	
		Kerapihan gambar pada bahan ajar digital cerita rakyat model komik..	

		Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar digital cerita rakyat model komik..	
		Tampilan umum bahan ajar digital cerita rakyat model komik menarik.	
3.	Efektivitas	Bahan ajar digital cerita rakyat model komik yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dalam memotivasi pemelajar.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dalam memicu kreativitas dan antusiasme pemelajar.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dalam menciptakan rasa senang bagi pemelajar.	
4.	Interaktif	Bahan ajar digital cerita rakyat model komik dapat digunakan di berbagai tempat, waktu, dan keadaan.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk mengaktifkan pemelajar dalam membangun pengetahuan secara mandiri.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dalam membantu pemelajar memahami cerita rakyat serta nilai moral dan budaya di dalamnya.	
		Kemampuan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dalam mengumpan balik dengan segera.	

5. Angket Respons Pengguna

Angket respons pengguna bertujuan untuk mengukur kegunaan atau mengetahui tanggapan dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Angket ini akan diberikan kepada pemelajar dan pengajar BIPA sebagai pengguna bahan ajar. Data yang diperoleh berbentuk data interval dan diberikan skor penilaian dari 1 hingga 4.

Tabel 3.7
Angket Tanggapan Pengguna Bahan Ajar Digital
Cerita Rakyat Model Komik

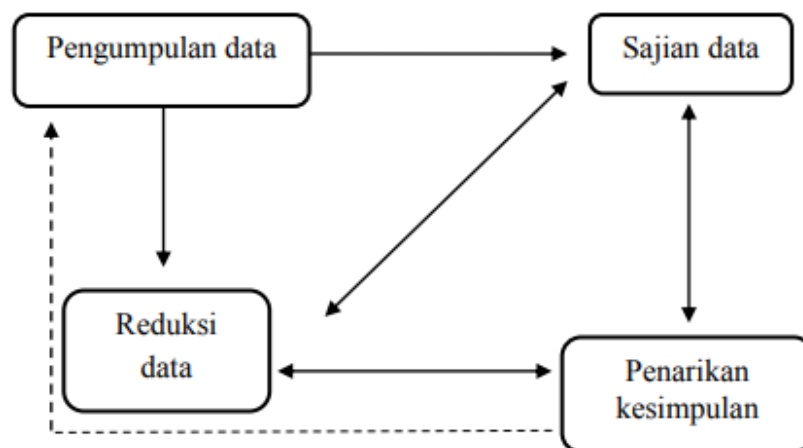
Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Sumber
-------	-----------	--------------	--------

Penyajian Materi	Kemenarikan materi	3	(Supriyanta, 2015, hlm. 67)
	Manfaat untuk siswa	1	
	Kontekstual	1	
	Rangkuman materi	1	
	Penggunaan bahasa	1	
Penyajian Media	Bentuk dan ukuran	1	
	Kemudahan penggunaan	1	
	Pilihan warna	1	
	Penggunaan huruf	1	
	Ilustrasi gambar	1	
	Isi cerita dalam komik	2	
	Kegunaan bahan ajar	1	
	Kualitas teknis	1	

F. Teknik Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini diolah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket terbuka yang digunakan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket tertutup. Kemudian, data yang telah dikumpulkan dianalisis dan dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) data analisis kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat komik yang didapatkan melalui angket yang disebarkan kepada pemelajar dan pengajar BIPA, (2) data pengujian/penilaian bahan ajar yang divalidasi oleh ahli materi dan media, dan (3) data respons/tanggapan pengguna, yakni pengajar dan pemelajar BIPA yang telah menggunakan bahan ajar digital cerita rakyat model komik.

Data yang diperoleh melalui angket terbuka diolah menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2007, hlm. 333-345) yang terdiri atas empat komponen analisis, yakni reduksi data, sajian data, penarikan simpulan, dan verifikasi. Keempat komponen tersebut dilakukan secara simultan seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.4
Teknik Analisis Data Kualitatif Miles dan Hubberman
(Sugiyono, 2007, hlm. 333-345)

Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari angket tertutup diolah menggunakan statistik. Cara ini digunakan agar dapat memahami data selanjutnya. Hasil pengolahan data digunakan sebagai dasar untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan. Angket tanggapan yang bersifat kuantitatif dapat diolah dengan penyajian persentase menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respons. Berikut skala likert yang disusun dalam penelitian ini.

Tabel 3.8
Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2015, hlm. 39)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respons sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang yang menggambarkan posisi dari sangat positif ke posisi yang sangat negatif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat diolah dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan *skoring* setiap jawaban dari responden.

$$\text{Presentase Jawaban Responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil dari skor penilaian tersebut dicari rata-ratanya dari sejumlah data dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kebermanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9
Skala Kelayakan Bahan Ajar Digital
Cerita Rakyat Model Komik

Skor Presentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Riduwan, 2012, hlm. 43)

Berdasarkan data tabel di atas, maka produk pengembangan dalam penelitian ini akan berakhir saat skor penilaian terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi dan kelayakan bahan ajar telah mencapai kategori sangat layak atau layak.