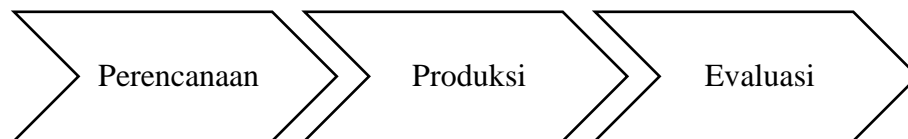


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” atau dengan kata lain usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa fokus dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *production* (produksi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 3. 1 Bagan Desain Penelitian Richey & Klein

Penulis menggunakan model penelitian R&D berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran struktur kalimat sederhana berbentuk aplikasi Android untuk pemelajar BIPA tingkat dasar.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini antara lain adalah pakar atau ahli. Pakar dipilih oleh penulis berdasarkan kriteria yang disesuaikan dengan dimensi penilaian. Dua dimensi yang menjadi fokus penilaian adalah efektivitas produk ditinjau dari dimensi media pembelajaran dan materi BIPA.

3.3 Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk penilaian segi materi dan media. Instrumen ini menggunakan *Learning Object Review Instrument (LORI) 1.5* (Leacock dan Nesbit, 2007) sebagai acuannya.

Tabel 3. 1 Pedoman Penilaian Materi

Aspek	Kriteria
Kualitas konten (<i>content quality</i>)	Ketepatan materi, ketelitian materi, keteraturan dalam penyajian materi, dan detail menempatkan level.
Kesejajaran tujuan belajar (<i>learning goal alignment</i>)	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran, kesesuaian dengan penilaian pembelajaran, dan kesesuaian dengan karakter pemelajar.
Umpan balik dan adaptasi (<i>feedback and adaptation</i>)	Konten adaptif atau umpan balik dipengaruhi oleh masukan pemelajar atau model pembelajaran yang berbeda.
Motivasi (<i>motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pemelajar.

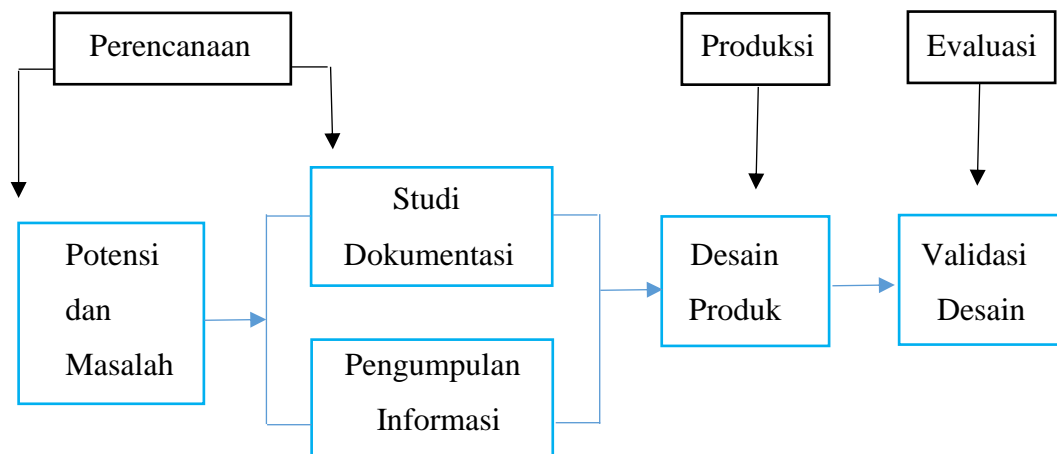
Tabel 3. 2 Pedoman Penilaian Media

Aspek	Kriteria
Desain Presentasi (<i>design presentation</i>)	Desain multimedia mampu meningkatkan pembelajaran
Interaksi penggunaan (<i>interaction usability</i>)	Kemudahan navigasi, prediktabilitas tampilan antarmuka, dan kualitas fitur antarmuka yang membantu
Kemudahan akses (<i>accessibility</i>)	Kemudahan akses media dan desain kontrol serta format penyajian mengakomodasi berbagai pelajar.
Penggunaan kembali (<i>reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan dengan pemelajar yang beragam
Memenuhi standar (<i>standards compliance</i>)	Kesesuaian dengan standar atau spesifikasi

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan level 1 dari Sugiyono (2019), yaitu meneliti tanpa menguji.

Penelitian ini hanya menghasilkan rancangan produk kemudian rancangan tersebut divalidasi secara internal tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal. Prosedur ini dipilih karena menyesuaikan kondisi saat penelitian. Langkah-langkah penelitian pengembangan level 1 adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Bagan Langkah Penelitian Pengembangan Level 1

1. Potensi dan Masalah

Tahap identifikasi potensi dan masalah dilakukan selama penulis melaksanakan kuliah ke-BIPA-an dan mulai mempelajari bahasa asing dengan menggunakan aplikasi di ponsel berbasis Android.

2. Studi Dokumentasi dan Pengumpulan Informasi

Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan kajian pustaka mengenai pembelajaran bahasa asing, media pembelajaran, dan aplikasi Android. Informasi-informasi yang didapat menjadi landasan teori untuk mengembangkan media pembelajaran struktur kalimat sederhana bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA.

3. Desain Produk

Tahapan desain produk meliputi penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), desain awal, diagram alir (*flowchart*), dan naskah media (*storyboard*) pembelajaran struktur kalimat sederhana bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA. Pada tahap ini, penelitian menghasilkan prototipe dari produk yang akan dikembangkan.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain dilakukan oleh pakar atau ahli yang sebelumnya sudah dipilih sesuai kebutuhan penilaian, yaitu ahli media dan materi. Para pakar atau ahli memberi penilaian dan saran perbaikan dari desain produk yang telah dibuat. Selanjutnya penulis akan memperbaiki desain produk sesuai penilaian dan saran yang telah didapat.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Studi Dokumentasi

Penulis melakukan studi pustaka mengenai BIPA, pembelajaran struktur kalimat, media pembelajaran, dan aplikasi Android. Penulis juga membandingkan beberapa aplikasi pembelajaran bahasa asing yang ada di Android. Hal ini dilakukan sebagai acuan dalam pembuatan desain produk media pembelajaran.

2. Pedoman Validasi Ahli

Teknik ini dilakukan untuk kebutuhan penilaian desain produk yang dikembangkan. Penilaian dilakukan untuk dua aspek, yaitu aspek materi ajar dan aspek media pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, data tersebut kemudian dianalisis atau diolah dengan perhitungan (Sugiyono, 2019) seperti berikut.

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

Skor ideal = (skor tertinggi tiap butir instrumen) x (jumlah responden) x (jumlah butir instrumen)

Kemudian hasil perhitungan tersebut dikonversi ke dalam kategori sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Konversi Nilai

Skor dalam Persen (%)	Kategori
-----------------------	----------

76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Kurang Baik
0-25	Tidak Baik