

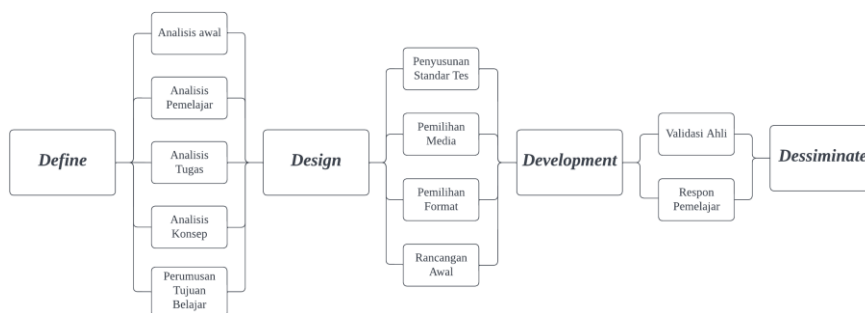
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *RnD* atau *Research and Development* dengan menggunakan model 4D. Jenis penelitian *RnD* dipilih karena penelitian ini akan mengembangkan sebuah produk. Sementara itu, model pengembangan 4D dipilih karena menurut Tegeh dkk. (2019, hlm. 161), penyajian model dilakukan secara sederhana. Penelitian 4D memiliki empat langkah yang menjadi garis besar, yaitu: *define*, *design*, *development*, *disseminate*. *Define* merupakan sebuah langkah yang secara garis besar adalah pengumpulan latar belakang masalah. *Design* merupakan langkah perancangan produk yang akan dibuat dan akan menghasilkan produk awal. *Development* merupakan langkah validasi produk yang menghasilkan nilai produk yang dikembangkan. *Disseminate* adalah penyebarluasan produk yang lulus tahap *development*. Jika nilai produk tidak memenuhi standar, maka akan dilakukan revisi sampai mendapat nilai minimal untuk lanjut ke langkah *disseminate*.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4D. Menurut Thiagarajan dkk. (1974), model pengembangan 4D sampai dengan tahap *Disseminate* memiliki beberapa tahap, yaitu:



Gambar 2.1. Desain Penelitian RnD dengan Model 4D

1. Tahap *Define* atau Pendefinisian

Tahap *define* adalah tahap analisis kebutuhan. Secara garis besar, tahap ini akan membahas tentang latar belakang masalah dan analisis kebutuhan. Pada penelitian ini tahap *define* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis latar belakang masalah. Analisis latar belakang masalah ini kemudian diuraikan seperti yang tertulis pada latar belakang penelitian.

b. Analisis Peserta Didik

Tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar interaktif untuk peserta didik, terutama bahan ajar interaktif dengan materi cerita rakyat.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas yang peneliti lakukan adalah mengidentifikasi keterampilan yang sesuai dengan bahan ajar. Hal tersebut bertujuan agar pemilihan media untuk bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan secara maksimal.

d. Analisis Konsep

Tahap ini adalah tahap mengidentifikasi kompetensi dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada pemelajar.

e. Perumusan Tujuan Belajar

Tahap ini akan menjadi landasan untuk penyusunan tes dan perangkat pembelajaran berikutnya. Perumusan tujuan belajar akan mengacu pada Permendikbud nomor 27 Tahun 2017.

2. Tahap *Design* atau Perancangan

Tahap *design* secara garis besar akan membahas tentang perancangan produk yang akan dikembangkan seperti penggunaan media, format, dan lainnya. Tahap *design* memiliki tahap-tahap sebagai berikut:

a. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes yang dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data dan media. Data yang dikumpulkan berupa cerita rakyat Timun Mas. Setelah data terkumpul, data akan disusun sehingga menjadi sebuah cerita yang interaktif.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media pada penelitian ini bersumber dari latar belakang masalah dan profil mayoritas kelas BIPA. Selain itu, pemilihan media akan menyesuaikan kebutuhan bahan ajar interaktif.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format bahan ajar interaktif yang dikembangkan dilandaskan pada urgensi, kebaruan, dan fleksibilitas dari bahan ajar yang dikembangkan. Pemilihan format juga akan menyesuaikan kebutuhan bahan ajar interaktif.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini akan terdapat sebuah produk yang berupa bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan akan dijelaskan secara garis besar. Selain itu, akan ditampilkan sebuah *QR Code* dan tautan untuk mengakses bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

3. Tahap *Development* atau Pengembangan

Tahap *development* berisi validasi ahli dan uji coba produk. Secara singkat, tahap *development* akan dilakukan sebagai berikut:

a. Respon Pengajar BIPA

Respon pengajar BIPA akan dilakukan dengan menggunakan angket. Langkah ini dilakukan untuk melihat keterimaan bahan ajar yang dikembangkan pada lingkup pengajar BIPA

b. Validasi Ahli

Validasi ahli akan dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian. Jika nilai produk dari instrumen tersebut tidak kurang dari nilai yang ditetapkan, maka produk akan dianggap sudah layak sebagai bahan ajar. Namun, jika nilai produk dari instrumen kurang dari nilai yang ditetapkan, maka akan dilakukan revisi sampai produk melewati nilai yang ditetapkan. Validasi produk akan dilakukan oleh tiga ahli yang terdiri atas pengajar BIPA yang sudah berpengalaman.

c. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan untuk mengecek respons pemelajar BIPA 4 terhadap produk yang telah dikembangkan. Respons yang didapat akan dijelaskan secara deskriptif.

4. Tahap *Disseminate* atau Penyebaran

Jika sudah tidak ada revisi dalam uji coba produk, maka akan dilakukan tahap *disseminate* atau penyebaran. Tahap ini akan berupa penyebaran bahan ajar di media sosial dan di sebuah artikel ilmiah.

C. Data Penelitian

Terdapat dua subjek data penelitian pada penelitian ini, yaitu validator dan pemelajar BIPA 4. Kedua subjek data itu akan diminta untuk menilai produk yang sudah dikembangkan.

1. Bahan Ajar Cerita Rakyat Nusantara bagi Pemelajar BIPA 4

Bahan Ajar Cerita Rakyat Nusantara bagi Pemelajar BIPA 4 adalah bahan ajar BIPA 4 dengan bentuk buku, modul, atau sejenisnya. Bahan ajar ini nantinya akan dibandingkan dengan bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

2. Bahan Ajar Interaktif Cerita Rakyat Nusantara bagi Pemelajar BIPA 4

Bahan Ajar Interaktif Cerita Rakyat Nusantara bagi Pemelajar BIPA 4 adalah bahan ajar BIPA 4 yang dikembangkan. Bahan ajar ini nantinya akan dibandingkan dengan bahan ajar konvensional yang ditemukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan lembar penilaian. Kedua instrumen ini dipilih berdasarkan syarat penggunaannya yang tidak mengharuskan peneliti untuk hadir dan dapat diberikan langsung kepada beberapa responden. Berikut ini adalah instrumen yang sudah disusun untuk menjadi data validasi:

1. Angket

Angket akan digunakan untuk mengetahui respon dari para pengajar BIPA mengenai bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Angket akan berisi lima pilihan

jawaban yang terdiri atas, Sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Berikut ini adalah kisi-kisi dari angket:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket

No	Pertanyaan	Nomor pertanyaan
1	Pembelajaran tidak akan membosankan jika memakai bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas	1
2	Pembelajaran akan menyenangkan jika memakai bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas	2
3	Memberikan pemelajar asing informasi terhadap kebudayaan Indonesia	3
4	Terdapat muatan lokal yang dapat diajarkan kepada pemelajar asing	4
5	Tidak terdapat kata-kata yang dapat menyinggung pemelajar asing dari manapun	5
6	Bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas menyenangkan untuk dilihat	6
7	Bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	7
8	Bahasa yang digunakan dalam cerita tidak bertele-tele	8
9	Bahan ajar interaktif cerita rakyat Timun Mas sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada Permendikbud No. 27 Th. 2017 bagian materi cerita rakyat di aras BIPA 4	9
10	Panjang cerita sudah tepat	10

2. Lembar Penilaian

Lembar penilaian akan digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Pada lembar penilaian, terdapat skala 1-5. Nilai paling rendah adalah 1, nilai paling tinggi adalah 5. Berikut ini adalah kisi-kisi dari lembar penilaian:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kriteria tampilan bahan ajar	a. Tampilan awal	1
		b. Pemilihan <i>font</i> pada bahan ajar	2
		c. Pemilihan warna pada bahan ajar	3
		d. Penggunaan gambar pada bahan ajar	4
		e. Penggunaan tata letak pada bahan ajar	5
2	Kriteria ketergunaan bahan ajar	a. Ketergunaan bahan ajar sebagai bahan ajar alternatif	6
		b. Kepraktisan bahan ajar	7
		c. Keefektifan bahan ajar	8
		d. Fleksibilitas bahan ajar	9
		e. Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	10
3	Kriteria penggunaan bahasa	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	11
		b. Kemudahan bahasa untuk dipahami	12
		c. Keefektifan bahasa yang digunakan	13
		d. Kesopanan bahasa yang digunakan	14
		e. Kejelasan bahasa yang digunakan	15

3. Lembar Komparasi

Lembar komparasi dipakai untuk membandingkan antara bahan ajar lain dengan bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Lembar Komparasi

No	Kriteria	BA Lain	BA Interaktif
1	Tampilan Muka		
2	Komptensi yang akan dicapai		
3	Gambar		
4	Integrasi antar kompetensi		
5	Evaluasi		
6	Data pendukung		
7	Interaktif		

E. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang dilakukan akan menggunakan statistik sederhana dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert dipilih karena skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang.

1. Angket

Pengolahan data yang berasal dari angket bertujuan untuk menemukan keterimaan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dari perspektif pengajar. Setiap jawaban dari angket akan diubah menjadi data angka seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.4
Nilai Jawaban Angket

Kriteria	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pengolahan data yang didapat dari angket akan merujuk pada tabel di atas dan akan dideskripsikan. Deskripsi hasil angket akan didukung dengan diagram untuk memperjelas hasil temuan.

2. Lembar Penilaian

Terdapat 15 pertanyaan yang akan diolah pada lembar penilaian. Setiap pertanyaan terdapat lima pilihan yang dapat diisi dengan, nilai 1 untuk nilai paling kecil dan 5 untuk nilai paling besar. Data yang terkumpul dari para validator akan dicari nilai *mean*-nya dengan dengan menjumlahkan seluruh nilai dari setiap instrumen dan dibagi dengan jumlah validator. Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata

$\sum Xi$ = Jumlah skor dari semua instrumen dan validator

n = Jumlah validator

Nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 5, dengan total 15 pertanyaan, maka dapat dihitung:

- Nilai terendah = $1 \times 15 = 15$
- Nilai tertinggi = $5 \times 15 = 75$

Kemudian dapat ditentukan kelas intervalnya sebagai berikut:

- (nilai tertinggi–nilai terendah) / jumlah kriteria
- $(75-15)/5 = 12$

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan akan masuk ke salah satu kriteria di bawah ini:

Tabel 3.5
Tabel Kriteria Nilai Akhir

Nilai Akhir	Kriteria
15 – 27	Sangat Tidak Layak
28 – 39	Tidak Layak

40 – 51	Kurang Layak
52 – 63	Cukup Layak
64 – 75	Layak

Apabila didapatkan nilai kurang dari 52, maka produk akan dilakukan revisi, jika produk sudah mendapatkan nilai lebih dari 52, maka produk dianggap sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.