

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang desain penelitian model pengembangan, langkah-langkah dalam penelitian pengembangan dan prosedur *Research and Development (R&D)* melalui model ADDIE yang meliputi; penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan/pelaksanaan serta tahap evaluasi. Dalam bab ini akan dipaparkan pula subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

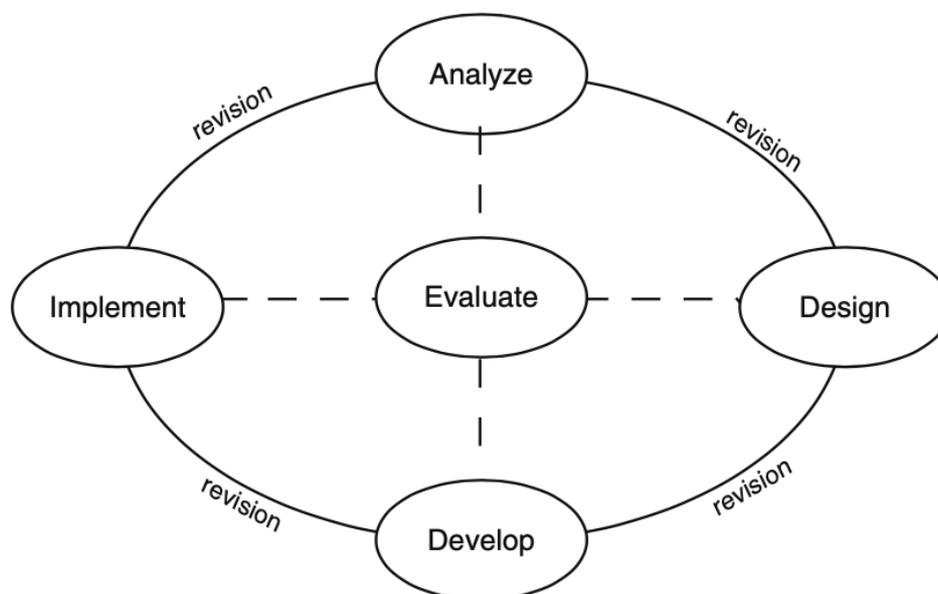
A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *research and development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik.

Branch (2009, hlm. 2) memaparkan ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE merupakan konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Penerapan ADDIE ini meyakini bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Konsep pengembangan produk yang sistematis telah ada sejak terbentuknya komunitas sosial. Menciptakan produk dengan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. Karena ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka kerja panduan untuk situasi-situasi yang kompleks, maka ADDIE sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber-sumber belajar lainnya. Sugiyono (2015, hlm. 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Alasan lain peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE adalah karena model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis dan terstruktur. Setiap fase terdapat revisi dan evaluasi dari tahapan yang dilalui, sehingga ADDIE cocok digunakan untuk pengembangan media maupun bahan ajar agar menghasilkan produk yang valid dan efektif. Selain itu, model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan bahan ajar agar dapat digunakan baik untuk pembelajaran luring maupun daring. Adapun konsep pengembangan dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Konsep ADDIE (Branch, 2009 hlm. 2)

Branch (2009 hlm. 5—6) mengemukakan bahwa ADDIE bersifat responsif karena ADDIE menerima tujuan yang ditetapkan sebagai orientasinya. ADDIE peka terhadap konteks, proaktif, interaktif, dan merupakan sarana untuk mengkomunikasikan ide-ide. Banyak teori yang berkontribusi pada desain instruksional seperti teori komunikasi, teori yang berkaitan dengan psikologi kognitif, teori pembelajaran sosial, dan teori perkembangan manusia.

Penggabungan berbagai teori pengajaran dan pembelajaran memungkinkan proses ADDIE menjadi saling berkaitan, sinergis, dinamis, dan sistematis. ADDIE menekankan keterkaitan sehingga dapat menanggapi hubungan yang saling terkait erat, entitas multi-ikatan yang tergabung dalam ruang belajar. ADDIE bersifat sinergis karena menyajikan jumlah bagian yang lebih besar dari keseluruhan, sehingga meningkatkan fungsi setiap entitas melebihi nilai individualnya, sehingga meningkatkan probabilitas pencapaian tujuan yang diinginkan secara eksponensial.

ADDIE bersifat dinamis untuk menanggapi perubahan variabel dalam ruang pembelajaran. ADDIE bersifat sibermetik karena mengatur, memandu, mengotomatisasi, mereplikasi, dan mencegah kegagalan dari keseluruhan proses. ADDIE bersifat sistematis karena ADDIE menetapkan aturan dan prosedur, serta protokol untuk menetapkan aturan dan prosedur, dan membantu membentuk pendekatan yang bertanggung jawab untuk merancang instruksi. ADDIE bersifat sistemik karena semua komponen proses merespons terhadap stimulus apapun: atau setidaknya memiliki kesempatan untuk merespons stimulus apapun. ADDIE adalah proses validasi karena ADDIE memverifikasi semua produk dan prosedur yang terkait dengan pengembangan pembelajaran terbimbing dan menambah kredibilitas melalui prosedur yang bersifat analitis, evaluatif, dan filosofis. Paradigma desain instruksional yang valid berorientasi pada tujuan. Namun, tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan strategi instruksional yang berbeda pula.

ADDIE berproses generatif karena menerapkan konsep dan teori untuk konteks tertentu. ADDIE digunakan dalam sistem pendidikan untuk memfasilitasi pembangun pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran terbimbing. Pembelajaran terbimbing adalah upaya yang disepakati bersama antara siswa dan guru. Apabila dalam pembelajaran individu siswa diatur dalam keadaan belajar terus menerus, pembelajaran terbimbing lebih mengacu pada konstruksi pengetahuan yang terjadi dalam ruang belajar bersama, atau pengetahuan yang diciptakan dalam ruang belajar bersama, baik itu secara daring atau luring. Prinsip dasar ADDIE adalah bahwa semua kegiatan yang direncanakan berfokus pada pemelajar saat ia membangun pengetahuan dalam ruang belajar (Branch, 2009 hlm. 3).

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yakni analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui kuesioner atau angket kepada pengajar BIPA terkait kebutuhan pengajar BIPA terhadap bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak. Selanjutnya dilakukan analisis bahan ajar yang dipakai oleh pengajar BIPA. Setelah itu, dilakukan analisis materi mengenai lokawisata Indonesia guna menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar digital keterampilan menyimak BIPA sesuai dengan SKL BIPA 3.

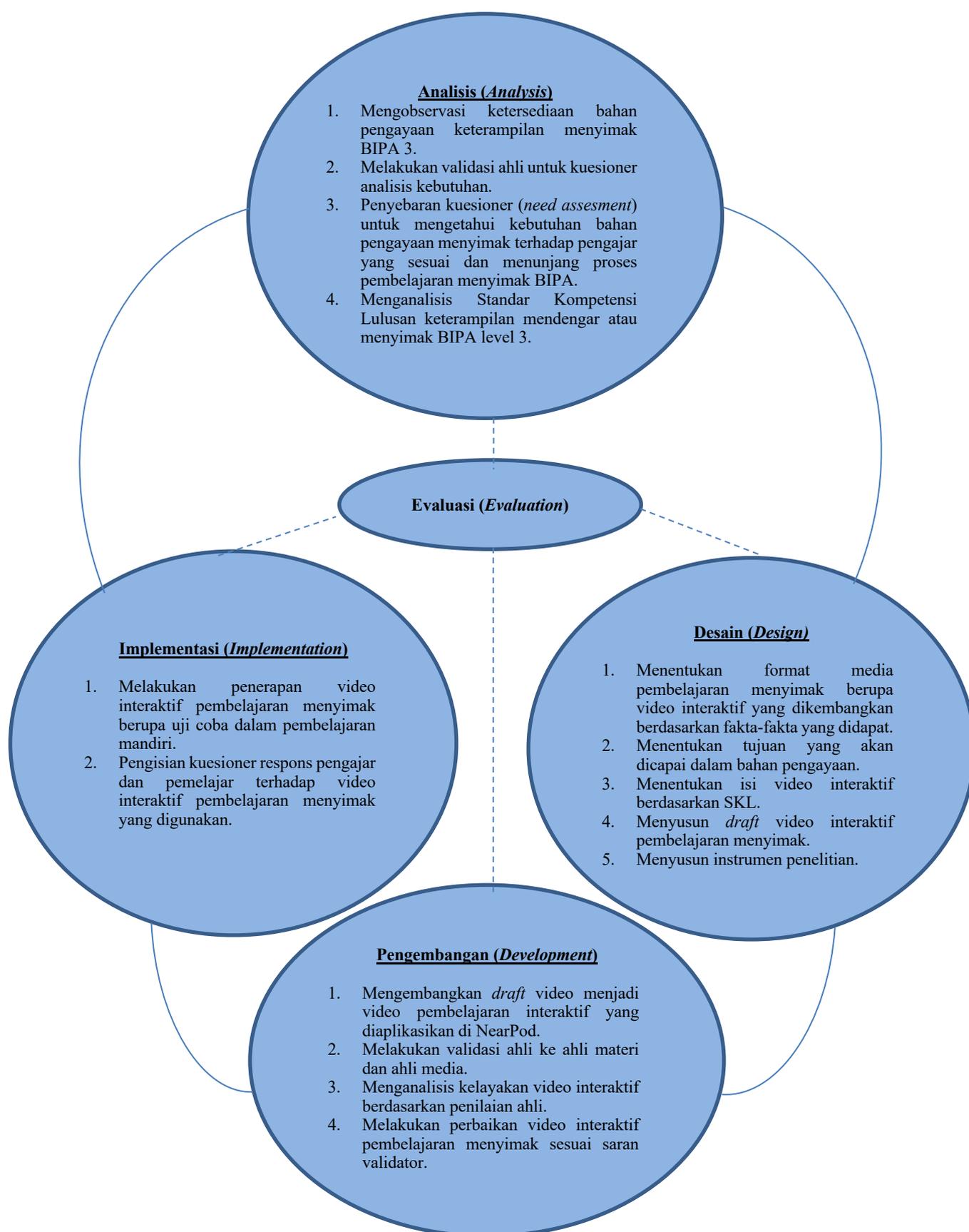
Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE yakni desain atau perancangan. Tahap ini merupakan tahap perancangan konsep bahan pengayaan interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi materi pembelajaran, gambar, audio maupun video pendukung guna mendukung bahan pengayaan keterampilan menyimak. Setelah itu dilakukan perancangan antarmuka yang digunakan dalam bahan pengayaan interaktif. Perancangan ini dilakukan dengan membuat *story board* yang dirancang sebagai acuan pembuatan bahan pengayaan video interaktif.

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yakni *development*. *Development* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Setelah bahan pengayaan selesai dalam produk yang sudah jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi BIPA, ahli bahasa, ahli pariwisata dan ahli media. Proses validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan pengayaan serta untuk mendapat masukan dan saran yang membangun dari para ahli untuk meningkatkan mutu bahan pengayaan interaktif sebelum diujicobakan lebih lanjut.

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE yaitu *implementation*. Setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya dan bahan ajar telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli, maka selanjutnya adalah dilakukan tahap uji coba kepada pengajar dan pemelajar BIPA. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respons pengajar dan pemelajar setelah menggunakan video interaktif bahan pengayaan menyimak BIPA bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis

Pendekatan Scaffolding dan sebagai sarana untuk menguji kelayakan video interaktif yang telah dibuat.

Evaluasi pada konsep ADDIE dilakukan pada setiap tahapan sejak awal hingga akhir. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian bahan pengayaan oleh pengguna yakni pengajar dan pemelajar BIPA. Setelah data penelitian diperoleh dari penilaian oleh pengajar dan pemelajar, kemudian data dianalisis sehingga dapat diambil simpulan dan rekomendasi. Berikut ini merupakan gambar konsep pengembangan dari adaptasi model ADDIE yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

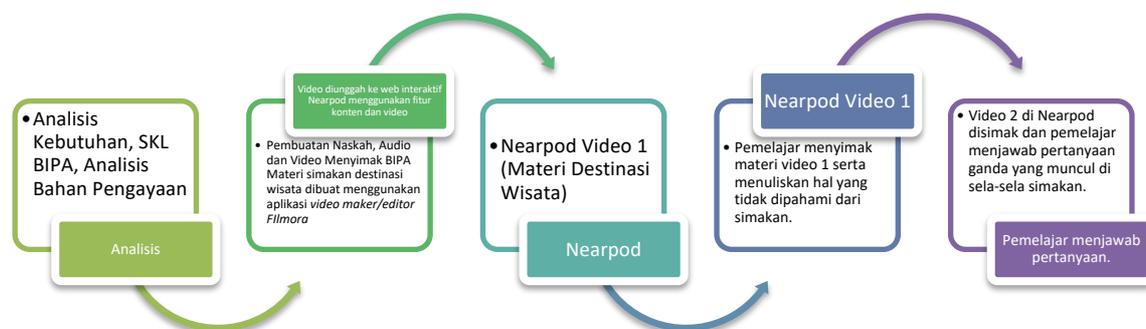


Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

Gambar 3.2 Konsep ADDIE dalam Penelitian Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding
Flow Chart Draft Rancangan Produk



Gambar 3.3 Flow Chart Draft Rancangan Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* berbentuk video yang diaplikasikan dalam NearPod.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah pemelajar BIPA tingkat 3. Respons pemelajar BIPA yang tersebar dari beberapa negara dikumpulkan menggunakan kuesioner secara daring menggunakan *Google Form*. Kuesioner respons pemelajar mengandung 10 butir pertanyaan yang memuat pertanyaan akses, materi menyimak, lokawisata, dan pendekatan *Scaffolding* serta tanggapan terhadap hal yang disukai dari bahan pengayaan, kekurangan bahan pengayaan, serta masukan dan saran baik dari segi audio, visual, maupun konten. Terdapat pernyataan yang menggunakan skala Likert serta pertanyaan terbuka. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif.

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar keterampilan menyimak yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respons. Angket validasi digunakan memperoleh penilaian dari validator. Sasaran angket validasi bahan pengayaan interaktif ini ditujukan pada 2 ahli BIPA, 1 ahli bahasa, 1 ahli pariwisata dan 3 ahli media berbasis teknologi, yakni desainer grafis dan desainer video. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria secara akademis, yaitu ahli BIPA dan ahli bahasa merupakan profesional bidang BIPA dan bahasa Indonesia yang telah berpengalaman minimal 8 tahun, ahli pariwisata merupakan ahli di bidang kepariwisataan dengan pengalaman minimal 8 tahun, dan ahli media berbasis teknologi merupakan ahli desain grafis dan video yang memiliki pengalaman di bidang media berbasis teknologi minimal 8 tahun. Hasil dari validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan bahan ajar keterampilan menyimak yang lebih baik. Selanjutnya, angket respons pengajar dan pemelajar digunakan untuk mengetahui kepraktisan bahan pengayaan video interaktif yang dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk melengkapi hasil yang diperoleh dari uji kelayakan bahan ajar. Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mendapat jawaban dari responden dengan melalui tanya jawab (Arikunto, 2010, hlm. 27). Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban mendalam dari responden pengajar mengenai bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak yang digunakan oleh pengajar selama pembelajaran BIPA.

3. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil implementasi media, audio, video, dan foto yang berkaitan dengan pelaksanaan implementasi bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA yang dikembangkan.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada proses pengembangan bahan pengayaan video interaktif bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding ini digunakan beberapa instrumen. Instrumen yang digunakan untuk penelitian dan pengumpulan informasi berupa angket/kuesioner terbuka dan pedoman wawancara. Instrumen analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Kuesioner Analisis Kebutuhan*

No.	Sesi	Pertanyaan	Jawaban
1.	Profil Responden	1. Nama Lengkap	Esai
		2. Nomor Kontak/ <i>WhatsApp</i>	Esai
		3. Pekerjaan	Esai
		4. Instansi/Sekolah/Lembaga	Esai
		5. Usia	<ul style="list-style-type: none"> • < 25 tahun • 26 – 30 tahun • 31 – 35 tahun • 36 – 40 tahun • > 40 tahun
		6. Pendidikan Tertinggi	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma • S-1 • S-2 • S-3
		7. Asal Negara	Esai
		8. Berapa lama Bapak/Ibu/Saudara mengajar di instansi/lembaga/sekolah?	<ul style="list-style-type: none"> • < 2 tahun • 2 – 5 tahun • > 5 tahun
2.	Bahan Ajar	1. Bahan ajar menyimak apa yang paling sering Bapak/Ibu/Saudara gunakan untuk pembelajaran menyimak BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman Suara/Audio Recording • Audio Visual/Video • Keduanya (Audio dan Video)

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

		2. Apakah Bapak/Ibu/Saudara membutuhkan media menyimak interaktif?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
		3. Bentuk interaksi seperti apa yang dibutuhkan?	Esai
		4. Di manakah Bapak/Ibu/Saudara biasa menggunakan video/audio pembelajaran menyimak BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaga/Instansi /Sekolah Pengajar • Pribadi • Internet
3.	Video/Audio Pembelajaran dari Sumber Lembaga/ Instansi/ Sekolah Pengajar	1. Mengapa Bapak/Ibu/Saudara memilih video/audio pembelajaran tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas suara • Kejelasan pelafalan • Materi sesuai dengan kurikulum • Adanya suara latar/background • Kualitas visual
		2. Apakah media tersebut perlu diedit kembali?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
		3. Mengapa perlu diedit kembali?	Esai
4.	Video/Audio Pembelajaran di Internet	1. Mengapa Bapak/Ibu/Saudara memilih video/audio pembelajaran tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas suara • Kejelasan pelafalan • Materi sesuai dengan kurikulum • Adanya suara latar/background • Kualitas visual
		2. Apakah media tersebut perlu diedit kembali?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak
		3. Mengapa perlu diedit kembali?	<ul style="list-style-type: none"> • Esai
		4. Di media sosial mana sumber yang representatif digunakan untuk mendapatkan bahan ajar menyimak BIPA? (Bisa memilih lebih dari satu)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Youtube</i> • <i>Instagram</i> • <i>Twitter</i> • <i>Facebook</i> • <i>Tiktok</i> • <i>Website</i> • <i>Other...</i>
5.	Konten Pembelajaran	1. Media ajar apa yang menurut Anda memudahkan	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman suara/audio

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

		pemahaman menyimak pemelajar BIPA?	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman audio visual/video
		<p>2. Menurut Bapak/Ibu/Saudara, materi tentang wisata apa yang penting untuk diajarkan dalam pembelajaran menyimak BIPA di kelas? (Jawaban bisa lebih dari satu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai tempat wisata • Imigrasi, paspor • Tiket • Hal yang wajib dan dilarang di tempat wisata • Pakaian di tempat wisata • Musim dan cuaca • Reservasi tempat menginap • Tour guide • Biaya • Menentukan destinasi • Transportasi • Kuliner • Other...
		<p>3. Apakah Bapak/Ibu/Saudara pernah menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran menyimak BIPA? (Bisa memilih lebih dari satu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Kahoot • Toontastic • Powtoon • Sparkol • VideoScribe • NearPod • Spotify • Podcast • Youtube • Instagram • Tiktok • WhatsApp • Telegram • Zoom • Google Meet • Website • Other...
		4. Platform mana yang paling sering digunakan?	Esai
		5. Mengapa menggunakan platform tersebut?	Esai

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

		6. Menurut Bapak/Ibu/Saudara, adakah video interaktif di internet yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menyimak BIPA? Silakan sertakan link/tautannya.	Esai
		7. Mengapa memilih tayangan pada tautan tersebut?	Esai
6.	<i>Inform Consent</i>	1. Terkait penelitian ini, apakah Bapak/Ibu/Saudara bersedia untuk dihubungi lebih lanjut?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak

Tabel 3.2 Instrumen Kuesioner Validasi Kelayakan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian Penelitian Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding
Diadaptasi dari Ogustina (2022) dengan perubahan.

Aspek Penilaian	Komponen	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi	Materi simakan.	Materi mendukung dan sesuai dengan SKL BIPA Tingkat 3.					
		Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.					
		Informasi dalam isi materi video interaktif akurat.					
		Materi pembuka, penjelasan pra-materi, materi yang memuat <i>Scaffolding</i> , serta soal latihan sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran menyimak BIPA 3.					

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

		Materi memaksimalkan penggunaan sumber, fakta, dan data yang aktual.					
	Pendekatan <i>Scaffolding</i>	Materi memuat pendekatan <i>Scaffolding</i> dan membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video interaktif.					
B. Aspek Bahasa		Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai ejaan yang berlaku.					
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir pemelajar BIPA 3.					
		Kata/ungkapan yang digunakan <i>tidak</i> menimbulkan multitafsir/ambiguitas.					
		Ketepatan struktur kalimat.					
		Ketepatan tata bahasa.					
		Ketepatan ejaan.					
C. Aspek Teknik Penyajian	Sistematika	Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami.					
		Penyajian materi bersifat interaktif.					
		Penyajian materi disajikan secara sistematis, materi bagian sebelumnya dapat membantu pemahaman materi bagian selanjutnya di dalam video interaktif.					
		Mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai Indonesia.					

		Materi yang disajikan memuat aspek bahasa dan budaya Indonesia.					
--	--	---	--	--	--	--	--

Tabel 3.3 Instrumen Kuesioner Aspek Media dan Desain Grafis Penelitian Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala				
		1	2	3	4	5
Akses						
A. Kemudahan akses video interaktif	Video interaktif dapat diakses dengan gawai yang terkoneksi jaringan internet melalui tautan yang tersedia.					✓
	Alur penggunaan bahan pengayaan video interaktif tidak sulit dan sederhana.					✓
Desain						
B. Desain video	Tampilan video interaktif mendukung konteks materi pembelajaran.				✓	
	Tata letak judul konten, isi konten, dan tulisan lain dalam video interaktif tidak mengganggu pemahaman.					✓
	Pemilihan warna pada konten dan tulisan dalam video interaktif sesuai.					✓
	Kesesuaian pilihan ukuran dan bentuk huruf.					✓
	Ilustrasi sesuai dan menarik.					✓
	Kualitas gambar pada video interaktif.				✓	
C. Tipografi video	Keterbacaan teks pada video interaktif.					✓
	Tata letak teks pada video interaktif.					✓
	Tipografi mudah dibaca					✓
Suara						

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

D. Audio	Kualitas suara pada video interaktif.					✓
	Ketepatan suara latar atau lagu pengiring video interaktif.					✓
	Volume suara latar dan suara narator terdengar jelas dengan persentase yang tepat.				✓	
	Tempo suara narator dan suara materi dalam video interaktif sesuai dengan pemelajar BIPA 3.					✓
	Pelafalan narator dalam video interaktif terdengar jelas.					✓
E. Pendekatan <i>Scaffolding</i>	Materi membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video interaktif.					✓

Tabel 3.4 Instrumen Respons Pengajar

No.	Instrumen Respons Pengajar
1.	Apakah Bapak/Ibu/Saudara dapat mengakses video interaktif dengan mudah?
2.	Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> membantu saya dalam mengajar sesuai level pemelajar.
3.	Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> menarik.
4.	Materi lokawisata Indonesia di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis <i>Scaffolding</i> dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemelajar mengenai destinasi wisata di Indonesia.
5.	Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.
6.	Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> dapat membantu pemelajar menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia.
7.	Pendekatan <i>Scaffolding</i> melalui bantuan petunjuk dan arahan di dalam video interaktif dapat membantu untuk memahami materi.
8.	Apa kekurangan terhadap video interaktif, baik segi visual, audio, maupun konten?
9.	Bagaimana saran perbaikan terhadap kekurangan video interaktif ini?

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

Tabel 3.5 Instrumen Respons Pemelajar

No.	Instrumen Respons Pemelajar
1.	Apakah Anda dapat mengakses video interaktif dengan mudah?
2.	Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> membantu saya untuk memahami materi yang disajikan.
3.	Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> menarik.
4.	Materi lokawisata Indonesia di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis <i>Scaffolding</i> menambah pengetahuan dan wawasan saya mengenai destinasi wisata di Indonesia.
5.	Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.
6.	Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis <i>Scaffolding</i> membantu saya menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia.
7.	Pendekatan <i>Scaffolding</i> melalui bantuan petunjuk dan arahan di dalam video interaktif dapat membantu saya memahami materi.

E. Teknik Analisis Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan, memvalidasi serta menguji coba bahan ajar digital yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua tahap analisis data yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Kuantitatif Data Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Bermuatan Materi Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan produk bahan ajar digital ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket yang dilakukan secara bertahap berdasarkan lima konsep pengembangan ADDIE. Data hasil angket yang diperoleh dari ahli BIPA, ahli bahasa, ahli pariwisata, ahli media serta angket data analisa respons pengajar dan pemelajar yang terhadap bahan pengayaan interaktif selanjutnya dianalisis secara rinci dengan cara menghitung hasil angka yang didapat dari perhitungan skala Likert.

Tabel 3.6 *Kategori Penilaian Skala Likert*

No.	Skor/Bobot	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2.	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3.	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

(Sugiyono, 2013, hlm. 94 dengan modifikasi peneliti)

Hasil penilaian pada lembar angket dari validator ahli dan angket pemelajar selanjutnya akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = X1/X2 \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

X1: Jumlah skor penilaian

X2: Jumlah skor maksimal

(Sudjana, 2007:40)

Tabel 3.7 *Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli BIPA, Ahli Bahasa, Ahli Pariwisata dan Ahli Media Berbasis Teknologi*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
-----	------------------------	-------------	------------

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/ tidak perlu direvisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

(Arikunto, 2010, hlm. 244 dengan modifikasi peneliti)

Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81%–100%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61%–80%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41%–60%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21%–40%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.8 *Kriteria Penilaian Data Angket Respons Pengajar dan Pemelajar*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat positif/sangat praktis/ tidak perlu direvisi
2.	61 – 80 %	Baik	Positif/praktis/tidak perlu direvisi

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang positif/kurang praktis/perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak positif/tidak praktis/perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak positif/sangat tidak praktis/perlu revisi

Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81%–100%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61%–80%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41%–60%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21%–40%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka bahan ajar tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Data Kualitatif Bahan Pengayaan Interaktif Bermuatan Materi Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

Analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengolah hasil wawancara, data yang terhimpun dari angket kritik dan saran oleh validator, ahli BIPA dan ahli media berbasis teknologi. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan bahan ajar menyimak digital. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif yang digunakan dijabarkan sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan bahan pengayaan interaktif bermuatan materi Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding dan

aktivitas pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan pengajar beserta faktor pendukung, penghambat, serta kesulitan yang dihadapi.

b. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket direduksi.

c. Penyajian data

Data penelitian disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan bahan pengayaan interaktif bermuatan materi Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding dan aktivitas yang dilakukan pengajar dan pemelajar beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

d. Simpulan

Tahap ini peneliti menarik simpulan dari data yang telah diperoleh sebelumnya. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Produk

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan bahan pengayaan interaktif bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan Produk

- a. Bahan pengayaan berupa video interaktif bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* dapat digunakan di dalam pembelajaran keterampilan menyimak pemelajar BIPA 3 secara daring maupun luring.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan proses bantuan sebelumnya.
- c. Rincian dalam instrumen validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan Produk

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

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

- a. Produk yang dihasilkan berupa video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 yang terbatas memuat tiga destinasi wisata di Indonesia.
- b. Video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 yang diakses di dalam NearPod mengharuskan pengajar dan pemelajar memiliki internet.