

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

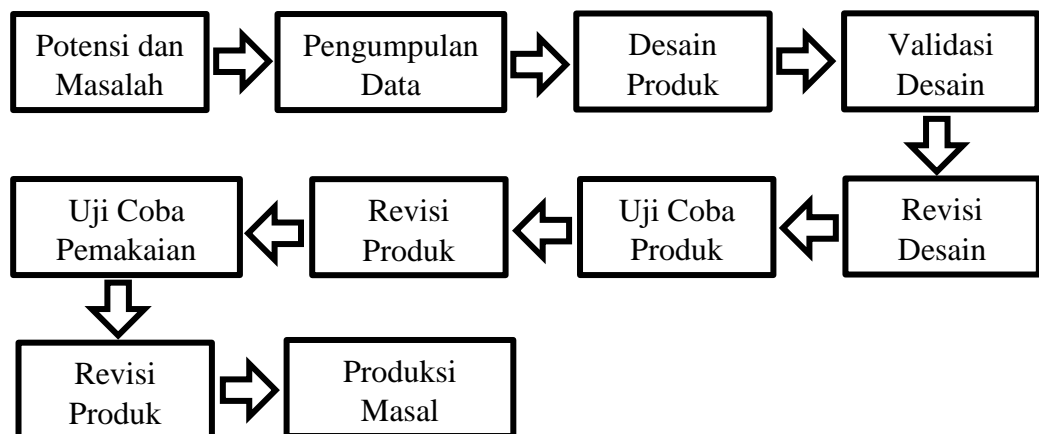
A. Metode dan Rancangan Penelitian dan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Penelitian model ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk (Sugiyono 2017 : 27). Metode dalam penelitian ini bertujuan menciptakan suatu produk yang teruji kelayakan dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat.

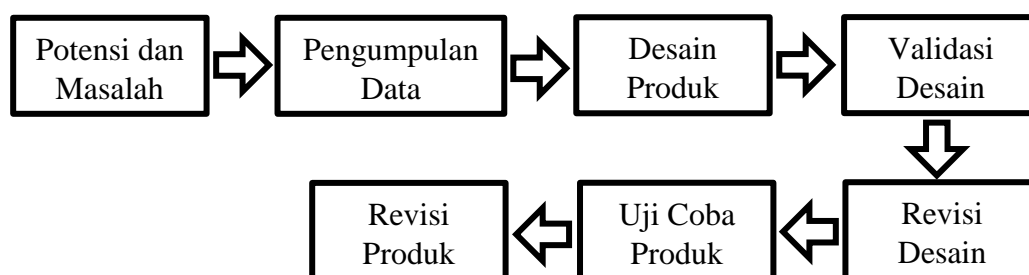
B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ialah dengan model pengembangan menurut Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono 2017 : 409) terdapat 10 langkah-langkah dilaksanakannya diantaranya, yaitu : (1) potensi dan 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, dan (10) produk masal.



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan menurut Borg and Gall

Bentuk penelitian Borg and Gall dapat dimodifikasi sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang akan dibutuhkan. Dari 10 langkah-langkah model pengembangan, peneliti hanya menggunakan 7 langkah. Adapun langkah-langkah yang tidak digunakan peneliti adalah uji coba pemakaian, revisi produk ke-2, dan produksi massal. Alasan peneliti tidak menggunakan langkah-langkah yang disebutkan adalah karena keterbatasan waktu.



Gambar 3.1 Modifikasi langkah-langkah model pengembangan menurut Borg and Gall

C. Subjek Penelitian

1. Subjek Validator

Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pakar atau tenaga ahli yang memvalidasi sebuah produk yang akan dikembangkan yang dikenal dengan istilah validator. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa modul yang berisi materi cerita rakyat dan beberapa contoh cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Menurut Sugiyono (2017 : 414) setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, hingga diketahui kelemahan dan kekuatannya. Adapun validator pada penelitian ini, yaitu :

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang ahli dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap bahan ajar yang akan diberikan penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Penelitian ini tidak hanya dari segi materi saja tetapi dari

segi isi, penyajian, dan bahasa. Kriteria ahli materi yang akan melakukan validasi terkait isi, yaitu memiliki jenjang pendidikan Magister/Doktor, menguasai bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, berprofesi sebagai dosen atau memiliki pengalaman dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ahli materi tersebut adalah dua orang dosen IKIP PGRI Pontianak dan satu orang dosen dari STKIP Singkawang.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang ahli dalam penilaian atau memvalidasi terkait modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal sebagai bahan ajar pembelajaran baik dari ukuran, desain sampul, dan desain isi. Kriteria ahli media yang akan melakukan validasi terkait dengan media, yaitu memiliki kemampuan dibidang desain media pembelajaran, telah berpengalaman mendesain dan merancang media. Ahli media tersebut adalah dua orang dosen IKIP PGRI Pontianak dan satu orang dari Dosen Universitas Pendidikan Ganesha.

c. Ahli Praktisi

Ahli praktisi ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hal ini bertujuan untuk melihat kesesuaian materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan materi yang diajarkan di sekolah. Kriteria ahli praktisi yang memvalidasi modul pembelajaran, yaitu guru yang berpengalaman dan keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, memiliki latar belakang minimal S1 Pendidikan Bahasa Indonesia. Ahli Praktisi tersebut adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Singkawang.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singkawang. Dalam penelitian ini, pemilihan uji coba terbatas dilakuakn atas pertimbangan guru mata pelajaran. Pertimbangan

dalam pemilihan sampel berdasarkan rekomendasi dari guru Bahasa Indonesia. Untuk sampel uji coba terbatas dilapangan digunakan siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Singkawang memberikan penilaian melalui angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal serta untuk mengetahui keefektifan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal berdasarkan *test*.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017 : 308), teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini ialah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Teknik Pengukuran

Teknik pengukuran adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data untuk mengukur sebuah keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok (Sudaryono ddk., 2013: 40). Tujuan dari teknik pengukuran ini adalah untuk mengetahui keefektifan modul yang dikembangkan. Teknik pengukuran digunakan dalam penelitian hasil test.

b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Teknik komunikasi tidak langsung ialah suatu teknik pengumpulan data tidak langsung, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan dengan respon (Sudaryono ddk., 2013: 30). Pengumpulan data melalui teknik komunikasi tidak langsung dalam penelitian bertujuan untuk melihat kevalidan kepraktisan modul yang dikembangkan.

Adapun teknik komunikasi tidak langsung yang digunakan anatar lain lembar validasi dan angket. Lembar validasi untuk melihat kevalidan modul, sedangkan angket untuk melihat kepraktisan modul.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa :

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar validasi untuk memperoleh kevalidan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Adapun lembar validasi mengenai lembar validasi mengenai modul cerita rakyat ini dibagi menjadi tiga, yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi lembar validasi. Lembar validasi modul cerita rakyat menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima skala penilaian, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

b. Angket

Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, angket respon guru, dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi digunakan untuk menilai kevalidan sebuah modul. Angket respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan data penilaian dan tanggapan guru dan siswa tentang kepraktisan penggunaan modul dan komponennya. Angket respon siswa terhadap media pembelajaran diisi oleh seluruh siswa yang dijadikan subjek penelitian. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

E. Teknik Analisa Data

Masalah dalam penelitian ini dapat dijawab dengan memaparkan proses pengembangan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal dalam materi cerita rakyat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singkawang.

1. Untuk menjawab sub masalah satu pada penelitian ini, dapat diperoleh berdasarkan penelitian validator terhadap modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Penilaian dilakukan dengan angket validasi materi dan media. Revisi media akan didapat dari data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data angka yang menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima kriteria yang akan dianalisis dengan rumus hasil rating sebagai berikut.

$$H R = \frac{\sum \text{Jawaban validator}}{\sum \text{Skor tertinggi validator}} \times 100 \%$$

Riduwan (dalam Yudhaskara, 2016: 893)

Tingkat kevalidan diukur dengan perhitungan skala *likert* yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Tingkat Kevalidan Produk

Penilaian	Skala Nilai	Hasil Rating %
Sangat Valid	5	86% - 100%
Valid	4	66% - 85%
Cukup Valid	3	51% - 65%
Tidak Valid	2	36% - 50%
Sangat Tidak Valid	1	20% - 35%

Ridwan (dalam Yudhaskara, 2016: 893)

Nilai kevalidan pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria minimal “Valid atau Sangat Valid”. Maka modul sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.2 Hasil Kevalidan Materi

No. Ahli	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli 1	86,21%	83,45%	Valid
Ahli 2	68,28%		
Ahli 3	95,86%		

Tabel 3.3 Hasil Kevalidan Media

No. Ahli	Nilai	Rata-Rara	Kriteria
Ahli 1	80%	86,42%	Sangat Valid
Ahli 2	91,11%		
Ahli 3	88,15		

Tabel 3.4 Hasil Kevalidan Praktisi

No. Ahli	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli 1	71,72%	71,72%	Valid

2. Untuk menjawab sub masalah yang kedua digunakan data kuantitatif yang didapat dari hasil angket respon peserta didik dan guru menggunakan skala *likert*. Dengan menggunakan rumusan yang sama dengan penelitian kevalidan produk, maka hasil rating untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan melalui rumusan sebagai berikut :

$$H R = \frac{\sum \text{Jawaban hasil angket}}{\sum \text{Skor tertinggi angket}} \times 100 \%$$

Riduwan (dalam Yudhaskara, 2016: 893)

Tingkat kepraktisan diukur dengan perhitungan skala *likert* yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Tingkat Kepraktisan Produk

Penilaian	Skala Nilai	Hasil Rating %
Sangat Praktis	5	86% - 100%
Praktis	4	66% - 85%
Cukup Praktis	3	51% - 65%
Tidak Praktis	2	36% - 50%
Sangat Tidak Praktis	1	20% - 35%

Riduwan (dalam Yudhaskara, 2016: 893)

Tabel 3.6 Hasil Kepraktisan Angket Respon Guru

Nilai	Kriteria
87,14%	Sangat Praktis

Tabel 3.7 Hasil Kepraktisan Angket Respon Siswa

Nilai	Kriteria
81,39%	Praktis

3. Untuk menjawab sub masalah yang ketiga pada penelitian dengan menggunakan data hasil *test* dengan skor yang diperoleh dalam *test* dirubah menjadi nilai peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Purwanto, 2016: 207)

Keefektifan modul didapat dari KKM yang telah ditemukan disekolah yaitu 70. Dengan mengkomversikan rumus yang sama dengan rumus hasil rating, maka digunakan rumus hasil rating dengan sedikit perubahan sebagai berikut :

$$\text{H R} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan modul ditunjukan melalui tabel yang sama seperti tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan dengan sedikit modifikasi sebagai berikut :

Tabel 3.8 Tingkat Keefektifan Produk

Penilaian	Skala Nilai	Hasil Rating Presentase %
Sangat Efektifan	5	86% - 100%
Efektifan	4	66% - 85%
Cukup Efektifan	3	51% - 65%
Tidak Efektifan	2	36% - 50%
Sangat Tidak Efektifan	1	20% - 35%

Riduwan (dalam Yudhaskara, 2016: 893)

Nilai keefektifan pada penelitian ini jika tes kemampuan (*test*) mendapatkan nilai dengan kriteria minimal “Efektif/Sangat Efektif”. Maka modul sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.