

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut pendapat sugiyono (2016:297). Yang menyatakan “Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. dan metodologi Pengembangan yang dimaksud disini adalah pengembangan *E-Modul* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 3 OKU.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan kumpulan-kumpulan materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis oleh seorang pendidik sehingga nantinya dapat mempermudah proses pembelajaran selama dikelas/sekolah hal ini dikarenakan agar membuat peserta didik lebih mudah memahami tentang apa yang akan mereka pelajari sehingga dengan adanya bahan ajar yang menarik dapat membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan.

3. *E-Modul*

E-Modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang telah disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk format elektronik.

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mata pelajaran yang membelajarkan peserta didik tentang keterampilan ber Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan menjadi *E-Modul* disini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester II SMA Negeri 3 OKU.

B. Jenis Penelitian

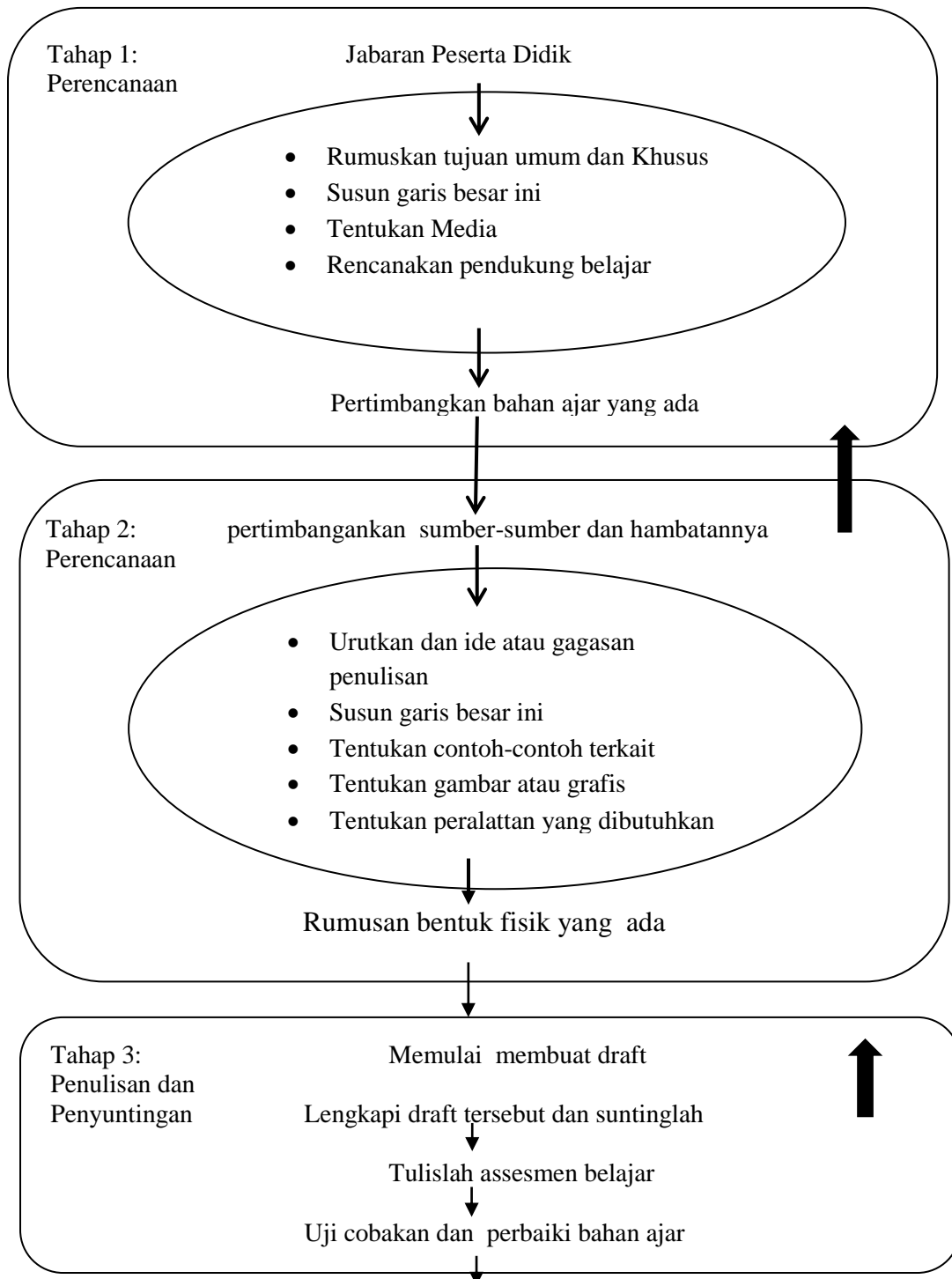
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2016:297) penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *research and development* adalah “metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu dan menguji keefektifan produk”. Sedangkan menurut Pendapat lain menurut Sani (2018:230) menyebutkan bahwa penelitian “pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan”. Sehingga Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *Sigil* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMA Negeri 3 OKU.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Rowntree* karena langkah-langkahnya sistematis dan sederhana. Terdapat tiga langkah pokok pengembangan bahan ajar modul yang

dikemukakan oleh *Rowntree* dalam Prawiradilaga, (2009:46) yaitu:1) tahap perencanaan; 2) tahap penulisan; 3) tahap penulisan dan penyuntingan, Adapun alur model pengembangannya yaitu.



Bagan 3.1 Tahapan Model *Rowntree*, Prawiradilaga (2009:46)

1) Tahap Perencanaan

Didalam tahap perencanaan ini terdiri dari menganalisis dari kebutuhan peserta didik sehingga nantinya guru dapat merumuskan tujuan umum dan khusus, susunan garis besar isi, menentukan media, dan juga dapat merencanakan pendukung belajar sehingga nantinya dapat menjadi bahan pertimbangan bahan ajar yang akan digunakan.

- a. Mengembangkan KD untuk kelas X SMA Negeri 3 OKU dengan rincian analisis yang akan dikembangkan yaitu KD 3.8 dan 4.8 yaitu Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.
- b. Materi yang akan di kembangkan yaitu sebagai berikut :
 - a) Menjelaskan perbedaan dan persamaan isi dalam cerpen dan cerita rakyat.
 - b) Menjelaskan perbedaan dan persamaan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat.
 - c) Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.
 - d) Mempresesentasikan teks cerpen yang disusun.

2) Tahap Persiapan Penulisan (Pengembangan)

Didalam tahap persiapan penulisan (pengembangan) terdiri dari mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatannya didalam bahan ajar sehingga dapat mengurutkan ide atau gagasan penulisan, susunan garis besar isi, menentukan contoh-contoh yang terkait, menentukan gambar atau grafisnya, menentukan peralatan yang dibutuhkan sehingga nantinya dapat

merumuskan bentuk fisik yang ada. Adapun tujuan pengembangan media bahan ajar ini adalah sebagai berikut :

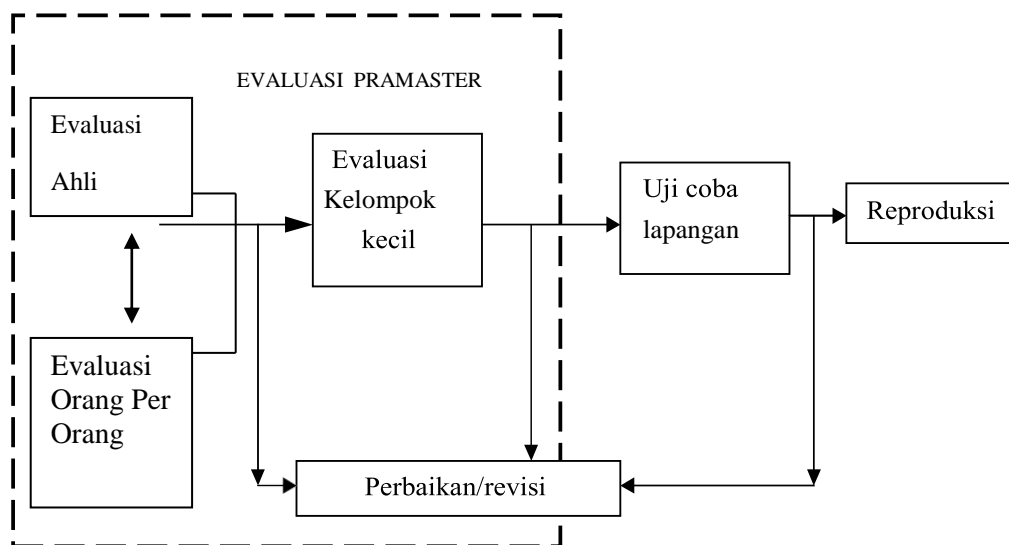
- a) Peserta didik dapat Menjelaskan isi dalam cerpen dan cerita rakyat.
- b) Peserta didik dapat menyimpulkan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat.
- c) Peserta didik dapat demonstrasikan isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.
- d) Peserta didik dapat Mempresesntasikan teks cerpen yang disusun.

3) Tahap Penulisan dan Penyuntingan (Evaluasi)

Didalam tahapan terakhir ini yaitu memulai membuat draf lengkapi draf tersebut dan mulai lah menyunting nya, menulis *asesmen*/penilaian bahan ajar, uji cobakan dan perbaiki bahan ajar jika materi atau bahan ajar yang di gunakan kurang sesuai. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari para ahli dan berlanjut ke siswa. Evaluasi dimulai dari para ahli, jika para ahli sudah menyatakan media tersebut sudah valid dan dapat digunakan dilapangan baik dengan hasil melakukan revisi produk maupun tanpa revisi produk maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba ke siswa. Jika presentase kelulusan siswa mendapatkan nilai dalam kegiatan evaluasi penggunaan media evaluasi pembelajaran lebih besar atau setara dengan KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maka produk mendapatkan kategori baik atau sangat baik sehingga bahan ajar E-Modul dinyatakan efektif.

2. Model Evaluasi Produk

Evaluasi adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Adapun model evaluasi produk yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model evaluasi pramaster menurut Warsita (2008:240) yaitu sebagai berikut.



Bagan 3.2 Model Evaluasi Pramaster

3. Validasi Prototipe Produk

Validasi Prototipe Produk merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Setelah proses desain produk mengevaluasi selesai maka pada tahap ini peneliti mulai menilai hasil dari desain produk. Adapun tahap-tahap kegiatan evaluasi dalam penelitian ini merujuk pada Menurut pendapat Warsita (2008:242) “evaluasi ahli (*expert evaluation*) adalah upaya dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang tentang berbagai kelemahan media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli”. Adapun

pihak yang berperan dalam evaluasi ahli yaitu adalah ahli desain, ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*)

Berikut adalah tabel kisi-kisi instrumen validasi produk yang merujuk pada Warsita (2008:251-253).

Tabel 3.1: Kisi-kisi instrument validasi ahli (*expert*), Warsita (2008:251).

No	Indikator	Kriteria
1	Materi (content)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebenaran materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kekomprehensifan materi d. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku e. Kesesuaian contoh, ilustrasi dengan materi f. Tes, tugas, latihan mendukung penguasaan materi
2	Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. kejelasan tujuan b. ketepatan format sajian c. kesesuaian dengan karakteristik peserta didik d. kesesuaian pendekatan (pemberitahuan tujuan kompetensi, apersepsi, ketepatan segmentasi dan pemberian simpulan) e. urutan penyajian (<i>sequence</i>) f. efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi g. kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi
3	Aspek Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Daya tarik <i>teaser/opening</i> b. Keterbacaan dan manfaat <i>caption</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Evaluasi mendukung penguasaan materi f. Music (warna, penempatan kesesuaian, manfaat) g. Kejelasan narasi (intonasi, dialek, pengucapan) h. Kejernihan suara

4. Uji Coba Produk

a) Desain Uji Coba

1) Evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*)

Menurut pandangan Warsita (2008:244). “evaluasi orang per orang pada dasarnya adalah evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang per orang karena dilakukan secara satu per satu terhadap peserta didik”.

2) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Menurut pendapat Warsipta (2008:245). “dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam suatu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari enam (6) orang peserta didik”.

3) Uji coba lapangan (*field test*)

Menurut Warsita (2008:246) “uji coba lapangan adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum direproduksi dan disebar luaskan”. Uji lapangan pada intinya dilakukan untuk mengetahui apakah program media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan benar-benar berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan atau tidak.

Berikut kisi-kisi instrumen tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang mengacu pendapat Warsita (2008:245) yaitu sebagai berikut:

Table 3.2: Kisi-Kisi Instrumen tahap orang per orang, kelompok kecil dan uji coba lapangan

No	Indikator	Kriteria
1	Orang per orang	a. Efektivitas produk b. Efisien produk c. Kemudahan penggunaan d. Kemenarikan produk
2	Kelompok kecil	a. Efektifitas produk b. Efisien produk c. Kemudahan penggunaan d. Kemenarikan produk
3	Uji coba lapangan	a. Informasi implementasi b. Informasi efektivitas c. Informasi kemenarikan

Warsita (2008:245)

b) Subjek Uji Coba

- 1) Pada evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*), subjeknya adalah 3 orang siswa kelas X SMA Negeri 3 OKU.
- 2) Pada evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) subjeknya adalah 6 orang siswa kelas X SMA Negeri 3 OKU.
- 3) Pada uji coba lapangan (*field test*) subjeknya 24 orang siswa kelas X SMA Negeri 3 OKU

5. Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- 1) Instrumen tingkat kelayakan produk secara deskriptif untuk produk yang dihasilkan dengan menggunakan angket.
- 2) Instrumen untuk mengukur tingkat kelayakan berupa angket akan diberikan kepada ahli media, ahli desain dan ahli materi untuk melihat tingkat kelayakan produk, lalu akan di berikan kepada siswa kelas X SMA Negeri 3 OKU untuk melihat layak atau tidak produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai bahan ajar *E-Modul* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Instrumen untuk mengukur kelayakan penggunaan produk yang telah dihasilkan berupa angket. Angket berisi daftar pertanyaan dan pernyataan untuk mengetahui aspek kinerja dari produk yang dibuat.

6. Teknik Analisis Data.

Menurut pandangan Sugiyono (2015:35), yang mengatakan “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun, kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

Analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk ini dihasilkan pada tahap uji coba lapangan skala besar.

Adapun cara menganalisis data yaitu sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden (siswa) atau pun yang diisi oleh para ahli (*expert*), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012 : 305), sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor ideal tiap instrumen} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \\ \text{Skor ideal kinerja produk} &= \text{skor jawaban tertinggi} \times \text{jumlah instrumen} \times \\ &\quad \text{jumlah responden} \end{aligned}$$

(Sugiyono, 2012:305)

- c. Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrument dengan rumus yang telah ada dengan menggunakan rumus Sudijono, (2012:43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2017: 43)

Keterangan:

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- p = Angka persentasi.

- d. Menentukan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 untuk validasi ahli yang diperoleh berdasarkan tabel berikut:

Table 3.3: Skor Perhitungan Untuk Validasi Ahli (*Expect*)

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Keterangan
90% - 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89 %	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74 %	Cukup	Cukup banyak revisi
55% - 64 %	Kurang	Banyak Direvisi
0 % - 54 %	Sangat Kurang	Direvisi Total

Tegeh (2014: 83)

- e. Kriteria dengan penghitungan persentase untuk skala empat.

Penentuan Kriteria Dengan Penghitungan Persentase Untuk Skala Empat

Table 3.4: Skor perhitungan evaluasi orang per orang (*one-to-one*), kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*)

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Nurgiyantoro (2012: 253)