

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Rancangan Penelitian**

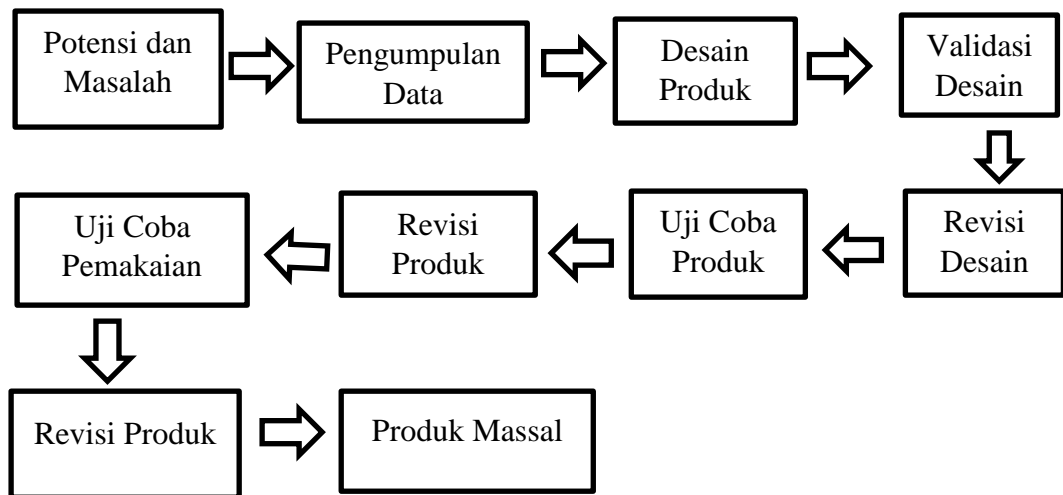
##### **1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development). Penelitian model ini menggunakan metode jenis penelitian pengembangan *research and development* (R&D). *Research and Development* atau R&D adalah metode penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono 2017:27). Metode dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu yang dihasilkan berupa modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal yang teruji kelayakannya sehingga membantu siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat.

##### **2. Rancangan Penelitian**

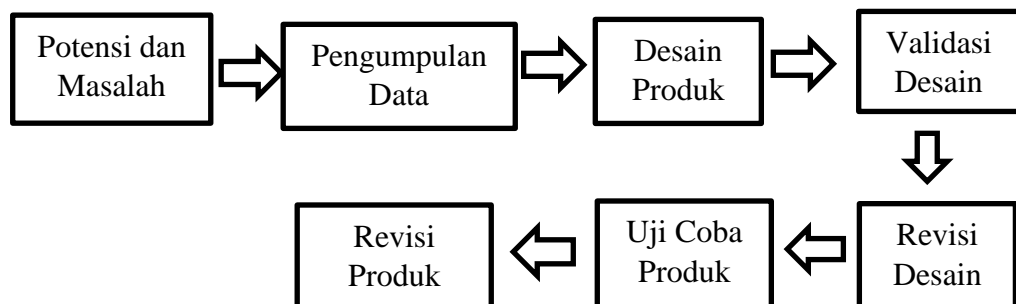
Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Bentuk penelitian model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall.

Bentuk penelitian dalam model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2017:409) terdapat 10 langkah yang dilaksanakan diantaranya (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, (10) Produk massal.



**Gambar 3.1 Langkah - Langkah Model Pengembangan Borg and Gall**

Bentuk penelitian Borg and Gall dapat dimodifikasi sesuai dengan pengembangan yang akan dibutuhkan dalam penelitian ini alasan peneliti tidak menggunakan langkah-langkah yang telah disebutkan adalah karena keterbatasan waktu dan penelitian yang peneliti gunakan dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.



**Gambar 3.2 Modifikasi Model *Research and Development* (R&D)**

**Borg and Gall**

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan atau ahli dan subjek uji coba produk. Pembagian subjek penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Subjek Pengembangan Ahli (Validator)**

Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pakar atau tenaga ahli yang memvalidasi produk yang dikenal dengan istilah validator. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah Modul Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal. Menurut Sugiyono (2017:414) mengatakan bahwa setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya. Adapun validator didalam penelitian ini merangkap sebagai ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah pakar yang menilai tentang kesesuaian materi dengan strategi yang terdapat dalam modul. Sedangkan ahli media dalam penelitian ini adalah ahli yang menilai desain modul sebagai media pembelajaran. Adapun ahli-ahli dalam penelitian ini merupakan empat orang Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berada di kampus IKIP PGRI Pontianak yaitu Ibu Dr. Herlina, M.Pd, Ibu Mesterianti Hartati, M.Pd, Ibu Mai Yuliasri Simarmata, M.Pd dan Ibu Rini Agustina, M.Pd adapun dua orang dosen dari luar kampus yaitu Ibu Riska Fita Lestari, M.Pd yang berada di Banyuwangi dan Ibu Sri Mulyani, S.Pd, M.Pd yang berada di Singkawang dan satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Abdi Agape Kota Pontianak yaitu Ibu Maria Prisca Agentina, S.Pd.

### **2. Subjek Uji Coba Produk**

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Abdi Agape Kota Pontianak yang berjumlah 34 siswa.

## **C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2017: 308), teknik pengumpulan data adalah sebuah langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan 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 ini menggunakan hasil tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa.

#### **b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung**

Teknik komunikasi tidak langsung adalah suatu teknik pengumpulan data secara 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 dan kepraktisan modul yang akan dikembangkan.

Adapun teknik komunikasi tidak langsung yang digunakan antara 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 sebagai berikut:

### a. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah tata cara bagaimana cara melakukan wawancara dengan guru. Pedoman wawancara gunanya untuk mempermudah dalam proses wawancara dengan komunikasi langsung dengan guru kemudian akan memperoleh data yang dibutuhkan.

### b. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar validasi yang bertujuan untuk memperoleh kevalidan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Adapun lembar validasi mengenai modul cerita rakyat ini dibagi menjadi tiga, yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. 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.

### c. 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 yang digunakan. Lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi digunakan untuk menilai kevalidan sebuah modul. Sedangkan 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 sebagai subjek penelitian. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala

likert, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

#### D. Teknik Analisis Data

Masalah dalam penelitian ini dapat dijawab dengan memaparkan proses pengembangan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal dalam materi cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Abdi Agape Di Kota Pontianak.

1. Untuk menjawab sub masalah pertama pada penelitian ini, dapat diperoleh berdasarkan penelitian validasi terhadap modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Penilaian dilakukan dengan angket validasi materi, validasi media dan validasi praktisi. 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 table berikut:

**Tabel 3.1**  
**Tingkat Kevalidan Produk**

| Penilaian          | Skala Nilai | Hasil Rating Presentase % |
|--------------------|-------------|---------------------------|
| 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/Sangat Valid”. Maka modul sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 3.2**

**Hasil Kevalidan Ahli Materi**

| No. Ahli | Nilai | Rata-Rata | Kriteria     |
|----------|-------|-----------|--------------|
| Ahli 1   | 91,72 | 90,03     | Sangat Valid |
| Ahli 2   | 89,65 |           |              |
| Ahli 3   | 91,72 |           |              |

**Tabel 3.3**

**Hasil Kevalidan Ahli Media**

| No. Ahli | Nilai | Rata-Rata | Kriteria |
|----------|-------|-----------|----------|
| Ahli 1   | 81    | 85,12     | Valid    |
| Ahli 2   | 87,70 |           |          |
| Ahli 3   | 86,66 |           |          |

**Tingkat 3.4**

**Hasil Kevalidan Praktisi**

| No. Ahli | Nilai | Rata-Rata | Kriteria     |
|----------|-------|-----------|--------------|
| Ahli 1   | 97,24 | 97,24     | Sangat Valid |

- Untuk menjawab sub masalah yang kedua digunakan data kuantitatif yang didapat dari hasil angket respon siswa 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 Presentase % |
|----------------------|-------------|---------------------------|
| 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       |
|-------|----------------|
| 91,24 | Sangat Praktis |

**Tabel 3.7**  
**Hasil Kepraktisan Angket Respon Siswa**

| Nilai | Kriteria       |
|-------|----------------|
| 88,09 | Sangat Praktis |

3. Untuk menjawab sub masalah yang ketiga pada penelitian dengan menggunakan data hasil *test* dengan skor yang diperoleh dalam *posttest* dirubah menjadi nilai siswa 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 mengkonversikan rumus yang sama dengan



rumus hasil rating, maka digunakan rumus hasil rating dengan sedikit perubahan sebagai berikut:

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

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

**Tabel 3.8**  
**Tingkat Keefektifan Produk**

| <b>Penilaian</b>       | <b>Skala Nilai</b> | <b>Hasil Rating Presentase %</b> |
|------------------------|--------------------|----------------------------------|
| 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 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria minimal “Efektif/Sangat Efektif”. Maka modul sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh sebesar 80,88% dengan kategori Efektif.