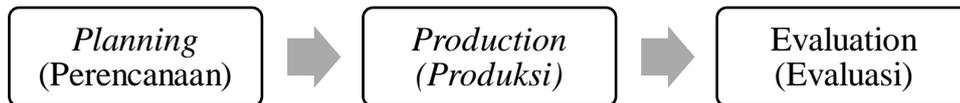


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D dengan menggunakan model pengembangan PPE (*planning, production, and evaluation*) (Richey & Klein, 2009). Metode ini digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan yaitu untuk menghasilkan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu. Tahapan model PPE tersebut dijelaskan pada Gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Perancangan Program Model PPE

#### 1. Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan pada penelitian ini adalah melaksanakan analisis kebutuhan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara.

#### 2. Tahap *Production* (Produksi)

Tahap produksi pada penelitian ini adalah tahap pembuatan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dengan penggunaan komponen meliputi identitas program, tujuan program, metodologi program, media program, materi program, skenario kegiatan dan evaluasi kegiatan.

#### 3. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini adalah penilaian program yang telah dirancang melalui *expert judgment* untuk menguji kelayakan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu

## B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah empat orang. Dua orang sebagai sasaran identifikasi kebutuhan atau sumber data awal sekaligus validator rancangan program yaitu pengurus komunitas Desa Wisata *Hanjeli* dan dua orang sebagai validator penelitian yaitu ahli kurikulum dan pembelajaran serta ahli materi bidang batik. Berikut partisipan dalam penelitian ini ditampilkan pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Partisipan Penelitian

No	Partisipan	Data yang dibutuhkan	Pengumpulan Data	Jumlah Partisipan
1.	Pengelola komunitas Desa Wisata <i>Hanjeli</i> ( <i>founder</i> dan instruktur)	Melakukan identifikasi kebutuhan mengenai perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata <i>Hanjeli</i>	Wawancara dan <i>Expert judgment</i>	2 orang
2.	Ahli Kurikulum dan Pembelajaran	Melakukan uji kelayakan perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata <i>Hanjeli</i>	<i>Expert Judgment</i>	1 orang
	Ahli Materi Bidang Batik			1 orang

## C. Instrumen Penelitian

### 1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai alat pengumpul data dalam mengidentifikasi kebutuhan. Hasil dari identifikasi kebutuhan akan dilakukan uji analisis kebutuhan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu. Wawancara ditujukan kepada pengurus komunitas Desa Wisata *Hanjeli* untuk memperoleh informasi.

### 2. Lembar Validasi *Expert Judgment*

Lembar validasi *expert judgment* digunakan sebagai alat pengumpul data yang berisi beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada validator untuk mengetahui kelayakan perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah prosedur penelitian yang dilakukan dalam perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu yaitu sebagai berikut:

##### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dalam penelitian ini adalah membuat perencanaan secara detail mengenai proses penelitian. Penelitian terlebih dahulu menemukan permasalahan yang diteliti, melakukan studi pendahuluan, dan perizinan *expert judgment*.

##### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan beberapa langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti yaitu sebagai berikut:

- a) Merencanakan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu.
- b) Membuat program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu.
- c) Melaksanakan *expert judgment* untuk menguji kelayakan perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu yang telah dibuat, kemudian ditinjau ulang dan diperbaiki sesuai masukan dan saran dari validator.

##### 3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini, kumpulan data yang telah diperoleh selanjutnya diolah dan dibuat laporan sesuai dengan sistematika penilaian.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah semua data atau informasi yang didapat kemudian diolah melalui tahapan sebagai berikut:

##### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan pengolahan data yang telah didapat dari hasil wawancara dan validasi. Data tersebut diseleksi untuk memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

##### 2. *Display* Data (Penyajian Data)

*Display* data atau penyajian data dilakukan untuk menggambarkan data secara umum hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan *expert judgment* kemudian dideskripsikan sesuai kenyataan di lapangan. Selanjutnya data tersebut dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian.

### 3. Validasi Data

Validasi data dilakukan untuk menguji rancangan pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu oleh validator menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kelayakan rancangan program dan mendapat revisi dari validator.

### 4. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan menghitung persentase dari jawaban yang diberikan oleh para ahli melalui lembar validasi. Tujuan penghitungan persentase tersebut untuk mengetahui jumlah dari hasil penilaian yang diperoleh dari hasil validasi perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase data yang dikemukakan oleh Ali dalam Herliani & Setiawati (2022) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah presentasi yang dicari (kelayakan program pelatihan)

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

100% = Bilangan tetap

### 5. Penafsiran Data

Penafsiran data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran terhadap jawaban melalui lembar validasi yang diajukan pada validator dalam menguji kelayakan perancangan program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu. Kriteria kelayakan yang

dikemukakan Ridwan dalam Riyana dkk (2020) seperti pada Tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Kualifikasi Penilaian

No	Kriteria	Tingkatan Validasi
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Kurang layak
5	0% - 20%	Tidak layak digunakan

Berdasarkan penilaian kelayakan, maka program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dapat dinyatakan:

- a) Sangat layak, program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dapat digunakan dengan sedikit revisi.
- b) Layak, program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dengan sedikit revisi.
- c) Cukup layak, program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dapat digunakan dengan revisi.
- d) Kurang layak, program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu dapat digunakan dengan banyak revisi.
- e) Tidak layak, program pelatihan desain motif batik khas Desa Wisata *Hanjeli* di *Geopark* Ciletuh Palabuhanratu tidak dapat digunakan.

#### 6. Revisi

Revisi merupakan tahap memperbaiki kekurangan yang diperoleh pada tahap validasi, tujuan revisi adalah untuk menyempurnakan rancangan program agar dapat diterima oleh pengguna.