

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi *Website* pada mata kuliah ilustrasi digital dalam upaya meningkatkan kompetensi teknis ilustrasi digital mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang dikaji menggunakan pendekatan penelitian *mixed methods* yang melibatkan penggabungan data kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang perancangan dan hasil dari implementasi *Website*. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap kualitatif untuk mendeskripsikan desain *Website* dan tahap kuantitatif untuk mengevaluasi hasil implementasi *Website* untuk mengembangkan kompetensi teknis ilustrasi mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Pendidikan Indonesia.

Pendekatan Kualitatif Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan *Website*. Fase ini mencakup beberapa langkah penting:

1. Wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran mata kuliah ilustrasi.
2. Observasi Partisipatif: Mengamati proses pembelajaran pada mata kuliah ilustrasi untuk memahami situasi dan dinamika yang terjadi di dalam kelas.
3. Analisis Dokumen: Menganalisis dokumen contoh materi perkuliahan dan sumber belajar yang digunakan sebelumnya.
4. Data kualitatif yang diperoleh pada langkah di atas akan dianalisis secara deskriptif untuk mengembangkan konsep dan desain awal *Website*.

Pendekatan Kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi *Website* dalam meningkatkan kemampuan teknis siswa di mata kuliah ilustrasi. Fase ini mencakup beberapa langkah:

1. Pre-test dan post-test: Mengukur kemampuan ilustrasi teknis siswa menggunakan alat tes sebelum dan sesudah menggunakan *Website*.
2. Survei: Penggunaan survei untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa terhadap efektivitas dan kegunaan situs web.

Gina Fajri Aulia, 2024

PERANCANGAN WEBSITE "ART SENSEI ACADEMY" UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Analisis Statistik: Melakukan analisis statistik terhadap data kuantitatif yang diperoleh untuk menguji hipotesis penelitian dan menentukan signifikansi hasil. Proses analisis dan interpretasi meliputi identifikasi tema; survei, wawancara, dan kuesioner; pengajuan pertanyaan kunci; tinjauan organisasi; pemetaan konsep; analisis antedensi dan konsekuensi; dan menampilkan temuan (Creswell, 2019, hlm. 585).

Model Penelitian: ADDIE Model penelitian yang digunakan dalam perancangan dan implementasi *Website* ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Fase model ADDIE yang diterapkan pada penelitian ini adalah:

1. Analisis: Identifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi instruktur dan siswa pada mata kuliah ilustrasi. Fase ini meliputi wawancara, observasi, dan analisis dokumen.
2. Desain: penulis akan merancang konsep dan struktur *Website* berdasarkan hasil analisis. Penulis akan merancang desain *Website* yang mencakup fitur-fitur utama seperti katalog sumber daya, video pembelajaran, forum diskusi, dan kuis.
3. Pengembangan: Penulis akan mengembangkan *Website* berdasarkan desain yang sudah dibuatkan sebelumnya. Fase ini meliputi pengkodean, pembuatan konten, dan pengujian awal.
4. Implementasi: Memperkenalkan *Website* ke dalam lingkungan pembelajaran kursus ilustrasi. Fase ini meliputi pelatihan terhadap dosen dan mahasiswa tentang cara menggunakan *Website* dan cara menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Evaluasi: Evaluasi efektivitas *Website* dalam meningkatkan kompetensi teknis ilustrasi mahasiswa. Tahap ini meliputi pengumpulan data melalui pre-test, post-test, dan angket serta analisis statistik terhadap data yang diperoleh.

Dengan menggunakan metode penelitian *mixed methods* dan model ADDIE, penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang proses desain

dan implementasi *Website* untuk meningkatkan kompetensi teknis mahasiswa desain komunikasi visual dalam mata kuliah ilustrasi digital.

3.2 Partisipan dan Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, partisipan dan subyek penelitian difokuskan pada pengembangan aplikasi serta evaluasi hasil terhadap audience yang relevan, yaitu mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dan dosen yang mengajar mata kuliah ilustrasi. Subyek Penelitian adalah mahasiswa semester 1 program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Pendidikan Indonesia. Pemilihan mahasiswa semester 1 sebagai subyek dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi bagaimana aplikasi pengembangan ini dapat membantu meningkatkan kompetensi teknis ilustrasi digital sejak awal perkuliahan.

Penelitian ini melibatkan 10 mahasiswa dari total populasi 120 mahasiswa DKV UPI semester 1. Jumlah 10 mahasiswa ini dipilih karena mewakili 10% dari populasi, yang dinilai cukup representatif untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini.

Tabel 3. 1 Data Mahasiswa Partisipan Penelitian

No	Nama	NIM	Jenis Kelamin	Semester
1	Aisyah Muthmainnah	2405168	Perempuan	1
2	Aliya Verla Ailani	2403759	Perempuan	1
3	Anastasia Jesica Putri	2400679	Perempuan	1
4	Arizallu Fajri Sahamudin	2401145	Laki Laki	1
5	Devy Tantiyawati	2407995	Perempuan	1
6	Farhan Kamil Suseno	2409966	Laki Laki	1
7	Halevi Putri Valeizza	2404089	Perempuan	1
8	Khansa Nabila Maulia	2404892	Perempuan	1
9	Muhammad Insan Ridho	2405634	Laki Laki	1
10	Zafran Indra Sugiharto	2400998	Laki Laki	1

Total Mahasiswa Partisipan: 10 orang

Jenis Kelamin: 4 Laki-laki, 6 Perempuan

Gina Fajri Aulia, 2024

PERANCANGAN WEBSITE "ART SENSEI ACADEMY" UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini akan melibatkan kolaborasi antara dosen ilustrasi dan mahasiswa untuk menguji efektivitas aplikasi dan pengembangan kompetensi teknis ilustrasi digital di kalangan mahasiswa DKV.

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan secara *hybrid* dengan subyek penelitian yaitu mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia berdasarkan kriteria tertentu khususnya kemudahan akses menggunakan aplikasi *Website* dalam pembelajaran. Lokasi luring akan dilakukan di ruang Smart Class Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI.

3.2 Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana siswa desain komunikasi visual dapat meningkatkan kemampuan teknis ilustrasi digital, penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan campuran metode, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penulis menggunakan instrumen yang dimaksudkan untuk menggali data secara menyeluruh dan terukur untuk mendukung metode ini. Wawancara mendalam, analisis dokumen, pre-test dan post-test, dan kuesioner adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap instrumen melakukan fungsi yang berbeda, dan mereka saling melengkapi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Salah satu alat yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi kualitatif tentang pengalaman, kesulitan, dan perspektif mahasiswa tentang pembelajaran ilustrasi digital. Wawancara ini dilakukan secara semi-struktural, sehingga peneliti dapat membuat pertanyaan lanjutan berdasarkan tanggapan responden. Dengan melakukan wawancara mendalam, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang lebih rinci tentang persepsi dan pengalaman peserta mengenai proses belajar dan penguasaan keterampilan ilustrasi digital. Analisis dokumen adalah instrumen kedua. Analisis ini mencakup hasil pekerjaan mahasiswa, termasuk tugas ilustrasi digital yang mereka buat selama kuliah, serta materi kurikulum dan rencana pembelajaran yang digunakan selama proses belajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai kualitas karya ilustrasi mahasiswa sebelum dan setelah kuliah, serta untuk mengetahui apakah ada peningkatan

kemampuan teknis yang dapat diukur. Pre-test dan post-test adalah alat kuantitatif yang digunakan untuk mengukur kemampuan teknis mahasiswa dalam ilustrasi digital. Pre-test dilakukan di awal penelitian untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan memiliki keterampilan awal dalam ilustrasi digital. Post-test dilakukan setelah pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa berkembang setelah mengikuti kurikulum yang telah dirancang. Hasil pre-test dan post-test digunakan untuk membandingkan skor dan menunjukkan peningkatan kemampuan teknis mahasiswa dalam ilustrasi digital.

Alat lain yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dari siswa adalah kuesioner, yang berisi pertanyaan yang berfokus pada pengalaman siswa dengan pendidikan ilustrasi digital. Beberapa pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan siswa dengan pendekatan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan penggunaan alat dan *software* ilustrasi digital. Selain itu, kuesioner ini termasuk pertanyaan yang dapat diakses secara publik, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan umpan balik tentang aspek pembelajaran yang menurut mereka berhasil atau yang perlu diperbaiki.

Tabel berikut menunjukkan analisis data kuantitatif dari penelitian ini. Tabel ini mencakup perhitungan rata-rata dan rubrik penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi hasil survei dari validator dan siswa.

Tabel Validasi Media *Website*

No	Indikator	Pertanyaan	Skor Validator (1-5)
1	Desain antarmuka	Apakah desain antarmuka <i>Website Art Sensei Academy</i> menarik dan profesional?	
2	Navigasi <i>Website</i>	Seberapa mudah navigasi di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
3	Tata letak halaman	Apakah tata letak halaman di <i>Website Art Sensei Academy</i> memudahkan pengguna dalam menemukan informasi?	
4	Teks dan tipografi	Bagaimana penilaian Anda terhadap kejelasan teks dan tipografi yang digunakan di	

		<i>Website Art Sensei Academy?</i>	
5	Warna dan kontras	Apakah warna dan kontras yang digunakan di <i>Website Art Sensei Academy</i> nyaman untuk dilihat?	
6	Gambar dan ilustrasi <i>Website</i>	Apakah gambar dan ilustrasi yang digunakan di <i>Website Art Sensei Academy</i> relevan dan berkualitas tinggi?	
7	Kecepatan <i>Website</i>	Seberapa cepat <i>Website Art Sensei Academy</i> memuat halaman-halamannya?	
8	Video dan Multimedia	Apakah video dan multimedia di <i>Website Art Sensei Academy</i> berfungsi dengan baik dan tanpa gangguan?	
9	Responsif dalam perangkat	Apakah <i>Website Art Sensei Academy</i> responsif dan dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (desktop, tablet, smartphone)?	
10	Konsistensi desain	Bagaimana penilaian Anda terhadap konsistensi desain di seluruh halaman <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
11	Ikon dan tombol	Apakah ikon dan tombol di <i>Website Art Sensei Academy</i> mudah dimengerti dan digunakan?	
12	Struktur menu	Apakah struktur menu di <i>Website Art Sensei Academy</i> logis dan mudah diikuti?	
13	Instruksi dan Paduan	Seberapa jelas instruksi dan panduan yang diberikan di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
14	Fitur pencarian	Apakah fitur pencarian di <i>Website Art Sensei Academy</i> efektif dalam menemukan konten yang diinginkan?	
15	Akses informasi kontak dan dukungan	Bagaimana penilaian Anda terhadap kemudahan akses informasi kontak dan dukungan di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
n			
Total			

Tabel 3. 2 Validasi Materi Ilustrasi Digital

No	Indikator	Pertanyaan	Skor Validator (1-5)
1	Materi mata kuliah ilustrasi digital	Apakah materi yang disajikan di <i>Website Art Sensei Academy</i> relevan dengan mata kuliah ilustrasi digital?	
2	Kelengkapan materi	Seberapa lengkap dan mendalam materi yang disediakan di <i>Website Art Sensei Academy</i> untuk mencakup ilustrasi digital?	
3	Kemudahan materi	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> mudah dipahami?	
4	Materi dasar-dasar teknis	Seberapa baik materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> mencakup dasar-dasar teknik ilustrasi digital?	
5	Pemahaman konsep materi	Apakah contoh-contoh ilustrasi yang disediakan di <i>Website Art Sensei Academy</i> membantu dalam memahami konsep ilustrasi digital?	
6	Tutorial video	Seberapa bermanfaat tutorial video di <i>Website Art Sensei Academy</i> dalam mempraktikkan teknik ilustrasi digital?	
7	Gaya dan Teknik ilustrasi	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> mencakup berbagai gaya dan teknik ilustrasi digital?	
8	Efektivitas materi	Seberapa efektif materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa?	
9	Tren dan kebaruan materi	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> up-to-date dengan tren dan teknologi terbaru dalam ilustrasi digital?	
10	Struktur materi	Seberapa baik materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> terstruktur dan terorganisir?	
11	Penugasan dan latihan	Apakah tugas dan latihan yang disediakan di <i>Website Art Sensei Academy</i> membantu memperkuat pemahaman mahasiswa?	

12	Instruksi materi	Seberapa jelas dan terperinci instruksi dalam materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
13	Referensi materi	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> dilengkapi dengan referensi tambahan yang berguna?	
14	Kemampuan teknis ilustrasi	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan teknis ilustrasi digital?	
n			
Total			

Tabel 3. 3 Validasi Mahasiswa (Media *Website*, Konten Pembelajaran, Materi Ilustrasi Digital)

No	Indikator	Pertanyaan	Skor Validator (1-5)
1	Desain antarmuka <i>Website</i>	Apakah desain antarmuka <i>Website Art Sensei Academy</i> menarik?	
2	Navigasi <i>Website</i>	Seberapa mudah navigasi di <i>Website Art Sensei Academy</i> untuk menemukan materi yang Anda butuhkan?	
3	Materi Video	Bagaimana penilaian Anda terhadap kualitas video tutorial di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
4	Tugas dan Latihan	Apakah latihan dan tugas di <i>Website Art Sensei Academy</i> membantu dalam meningkatkan keterampilan ilustrasi digital Anda?	
5	Penggunaan <i>Website</i>	Seberapa sering Anda menggunakan <i>Website Art Sensei Academy</i> dalam belajar ilustrasi digital?	
6	Keterampilan teknis	Apakah <i>Website Art Sensei Academy</i> meningkatkan keterampilan teknis ilustrasi digital Anda?	
7	Tampilan dan visual <i>Website</i>	Bagaimana penilaian Anda terhadap tampilan visual dan desain <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
8	Instruksi dan Paduan <i>Website</i>	Seberapa mudah Anda memahami instruksi dan panduan di <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	

Gina Fajri Aulia, 2024

PERANCANGAN WEBSITE "ART SENSEI ACADEMY" UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIK DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	Fitur interaktif	Apakah fitur interaktif di <i>Website Art Sensei Academy</i> , seperti forum diskusi, membantu Anda dalam proses belajar?	
10	Materi kurikulum	Apakah materi di <i>Website Art Sensei Academy</i> sesuai dengan kurikulum mata kuliah ilustrasi digital Anda?	
11	Pemuatan halaman dan konten <i>Website</i>	Seberapa cepat <i>Website Art Sensei Academy</i> memuat halaman dan konten?	
12	Kepercayaan diri mahasiswa	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam membuat ilustrasi digital setelah menggunakan <i>Website Art Sensei Academy</i> ?	
13	Layanan <i>Website</i>	Seberapa responsif layanan dukungan (support) di <i>Website Art Sensei Academy</i> terhadap pertanyaan atau masalah Anda?	
14	Pengenalan Alat <i>Hardware</i>	Mahasiswa mampu mengenali dan menggunakan perangkat <i>hardware</i> (tablet grafis, stylus, dll.) secara efektif dalam ilustrasi digital?	
15	Pengenalan <i>Software</i> Photoshop	Mahasiswa memahami antarmuka dasar Photoshop dan mampu mengoperasikan tools dasar	
16	Pengenalan Fungsi Layer	Mahasiswa memahami fungsi layer dan mampu mengatur serta memanipulasi layer pada proyek ilustrasi	
17	Penguasaan Tipe <i>Brush</i> Digital	Mahasiswa mampu mengenali berbagai tipe <i>brush</i> digital serta menggunakannya sesuai kebutuhan	
18	Teknik Menggambar Ilustrasi Digital	Mahasiswa mampu membuat sketsa digital menggunakan berbagai <i>tools</i> di Photoshop	
19	Teknik Mewarnai Ilustrasi Digital	Mahasiswa mampu mewarnai objek ilustrasi menggunakan teknik <i>shading</i> , <i>gradient</i> , dan <i>blending</i>	
20	Teknik <i>Rendering</i> Ilustrasi Digital	Mahasiswa mampu merender ilustrasi secara detail dan halus sesuai dengan prinsip estetika	
21	Rekomendasi	Apakah Anda akan merekomendasikan <i>Website Art Sensei Academy</i> kepada teman atau rekan mahasiswa lainnya?	

Dengan tabel dan rumus-rumus di atas, data kuantitatif yang terkumpul dapat diolah untuk mengevaluasi validitas dan manfaat dari *Website "Art Sensei Academy"* yang telah dirancang. Dengan menggunakan berbagai instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang luas dan mendalam, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, untuk mengevaluasi efektivitas kurikulum yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan teknis ilustrasi digital mahasiswa. Wawancara mendalam dan analisis dokumen memberikan wawasan tentang pengalaman dan persepsi mahasiswa, sementara pre-test, post-test, dan kuesioner memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan kemampuan mahasiswa secara objektif. Gabungan dari pendekatan ini memberikan hasil yang valid untuk mendukung temuan penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan data

1. Wawancara mendalam. Bertujuan untuk mengetahui pandangan dan pengalaman dan pendapat dosen yang mengajar mata kuliah ilustrasi serta mahasiswa yang pernah mengikuti mata kuliah tersebut dalam mempelajari mata kuliah ilustrasi. Wawancara dilakukan secara langsung maupun melalui media online dengan menggunakan pedoman wawancara yang terstruktur dan fleksibel sehingga memungkinkan dilakukan eksplorasi lebih dalam.

2. Analisis Dokumen. Bertujuan untuk memahami materi perkuliahan yang diajarkan dan sumber belajar yang digunakan. Analisis dilakukan terhadap kurikulum, rencana studi semester (RPS), modul, dan materi lain yang digunakan pada mata kuliah ilustrasi

3. Pre-Test dan Post-Test. Bertujuan untuk mengukur kemampuan ilustrasi teknis siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Website "Art Sensei Academy"*. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan dan tugas praktis yang mengukur keterampilan teknis mahasiswa dalam pembelajaran ilustrasi. Alat Tes meliputi soal pilihan ganda terkait mata pelajaran, soal penjelasan, dan tugas menggambar ilustrasi.

5. Survey Kuesioner. Bertujuan untuk mengumpulkan data persepsi dosen dan mahasiswa terhadap efektivitas dan pengaruh implementasi penggunaan *Website "Art Sensei Academy"*. Survei terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka

yang disusun dalam skala Likert untuk mengukur kepuasan, manfaat, dan hambatan siswa. Bentuk survei yang memuat bahan mengenai kualitas bahan ajar, navigasi *Website*, hasil dari pembelajaran, dan saran perbaikan.

6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen. Bertujuan untuk memastikan instrumen memenuhi seluruh aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Ditulis oleh para ahli desain komunikasi visual dan pendidikan. Pengujian validitas konstruk dilakukan dengan menganalisis apakah suatu instrumen akurat dalam

3.3 Teknik Analisis Data

3.5.1 Kualitatif

1. Reduksi Data

Proses ini melibatkan penyederhanaan, penguraian, dan pemilihan data yang relevan dan penting untuk tesis. Ini bisa berupa transkrip wawancara, catatan observasi, atau dokumen yang dikumpulkan. Reduksi data bertujuan untuk memfokuskan analisis pada aspek-aspek yang paling penting dalam data.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam format yang mudah dipahami dan diinterpretasikan. Ini bisa dalam bentuk tabel, diagram, atau deskripsi naratif. Tujuannya adalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami temuan dan interpretasi data.

3. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan interpretasi data, pengambilan keputusan adalah proses menarik kesimpulan tentang bagaimana pengembangan *Website* dapat meningkatkan kompetensi teknis ilustrasi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Ini juga melibatkan rekomendasi untuk penelitian masa depan dan implementasi web pembelajaran.

3.5.2 Kuantitatif

Pengolahan data kuantitatif mencakup analisis data yang bersumber dari angka dan informasi numerik, seperti hasil survei dari validator dan mahasiswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan menentukan rumus perhitungan untuk

menemukan rata-rata hasil dari setiap survei yang telah disebarkan. Berikut rubrik penilaian yang akan digunakan peneliti untuk menilai jawaban dari angket.

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik/Setuju/Paham
4	Baik/Setuju/Paham
3	Cukup Baik/Setuju/Paham
2	Kurang Baik/Setuju/Paham
1	Tidak Baik/Setuju/Paham

Selain rubrik penilaian survei, peneliti juga menerapkan rumus-rumus untuk mengolah data kuantitatif sebagai berikut:

1. Rata-rata Skor per Pertanyaan (Mean):

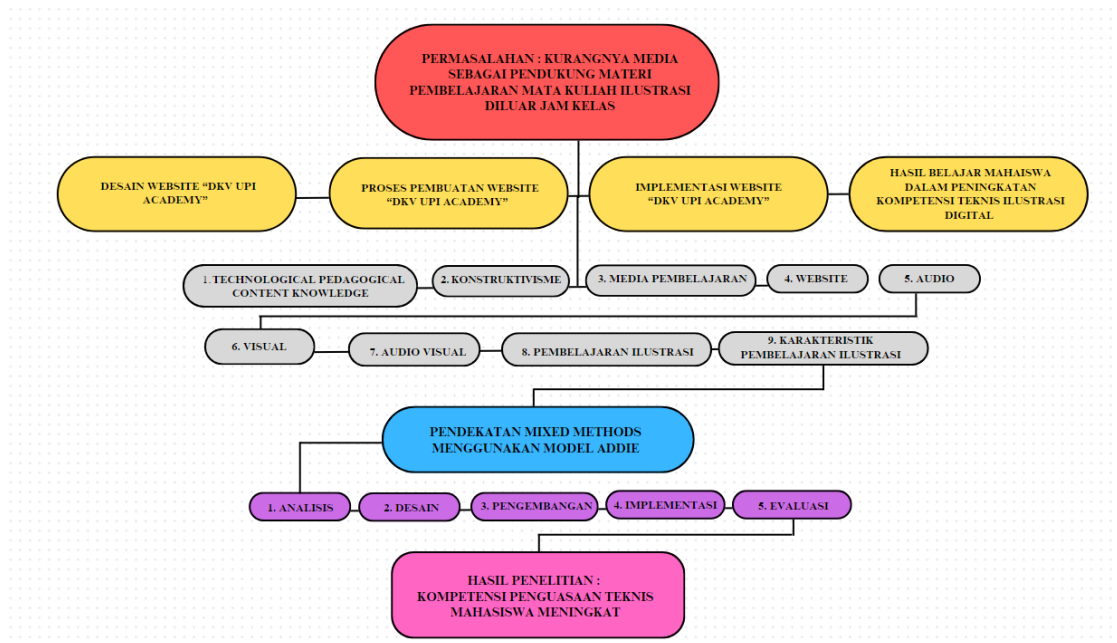
$$Rata - rata = \frac{\Sigma \text{Skor per Pertanyaan}}{\text{Jumlah Responden}}$$

2. Rata-rata Total Skor per Responden:

$$Rata - rata \text{ Total} = \frac{\Sigma \text{Total Skor Responden}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Dengan menggunakan rumus-rumus ini, data kuantitatif yang telah terkumpul dapat diolah untuk mengevaluasi validitas media dan materi *Website Art Sensei Academy* serta hasil uji coba dan manfaat dari *Art Sensei Academy* yang telah dirancang.

3.6 Bagan Alur Penelitian



Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian