

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi model pembelajaran kriya kayu yang aplikatif dan efektif. Menurut Gall dan Borg, RnD adalah proses pengembangan dan evaluasi produk pendidikan secara sistematis untuk memastikan kelayakan dan kegunaannya dalam konteks pembelajaran (Gall & Borg, 2007, hlm. 34). Paradigma ini menekankan keterlibatan iterative dalam tahap pengembangan, validasi, dan revisi model pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan adalah *Mixed Methods*, yaitu gabungan metode kuantitatif dan kualitatif, yang memungkinkan peneliti memperoleh data numerik terukur sekaligus data naratif yang mendalam. Menurut Creswell, pendekatan mixed methods memberikan keunggulan dalam memahami fenomena secara komprehensif dengan mengintegrasikan data dari kedua paradigma tersebut (Creswell, 2014, hlm. 55).

Leavy (2017, hlm. 63) mendukung penggunaan pendekatan mixed methods dalam penelitian pendidikan seni karena metode ini mampu menangkap kompleksitas proses pembelajaran kreatif secara holistik dan kontekstual. Dengan demikian, metode penelitian ini mengkombinasikan kekuatan pengukuran kuantitatif dan eksplorasi kualitatif untuk menghasilkan model pembelajaran kriya kayu yang valid dan efektif.

3.2 Objek Penelitian dan Partisipan

Objek penelitian adalah model pembelajaran *Experiential Learning* yang diintegrasikan *Project-Based Learning* (PJBL), dan *Studio Based Learning* (SBL) yang dirancang khusus untuk program studi Pendidikan Seni Rupa, khususnya mata kuliah Kriya Kayu Dasar.

Partisipan penelitian meliputi Mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa, yang terdaftar sebagai peserta mata kuliah kriya kayu dasar semester berjalan. Mereka

menjadi subjek implementasi model serta sumber data untuk evaluasi. Dosen pengampu mata kuliah kriya kayu dasar yang berperan sebagai fasilitator dan informan mengenai pelaksanaan pembelajaran.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia yang mengikuti mata kuliah kriya kayu dasar pada semester pelaksanaan penelitian.

Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditentukan agar representatif terhadap populasi. Sugiyono menjelaskan bahwa purposive sampling digunakan ketika peneliti ingin memilih sampel yang dianggap paling mewakili populasi yang akan diteliti secara spesifik (Sugiyono, 2017, hlm. 81). Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan praktis dan izin dari dosen pengampu, serta keterwakilan dari populasi yang ingin diteliti terkait penerapan model pembelajaran kriya kayu dasar. Jumlah keseluruhan kelas kriya kayu berjumlah 102 mahasiswa dalam 4 kelas yang diampu 2 dosen. Namun yang diambil yaitu 2 kelas dari dosen yang diampu oleh Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn., yang berjumlah 24 mahasiswa kelas A dan 24 Mahasiswa kelas A1.

Teknik purposive sampling dipilih dengan menggunakan tindakan kelas (Classroom Action Research) yang fokus pada perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam konteks kelas tertentu. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dan mendalam pada kelas yang dipilih, sehingga hasil penelitian menjadi kontekstual dan praktis, meskipun tidak bisa digeneralisasi ke seluruh populasi mahasiswa kriya kayu dasar. Dengan pemilihan sampel secara purposive, penelitian mampu menggali temuan terkait implementasi pembelajaran kriya kayu dasar secara lebih spesifik dalam satu kelas penuh dengan jumlah peserta yang jelas. Hal ini memberikan kemudahan dalam pengorganisasian tindakan, pengumpulan data, serta analisis hasil, sekaligus memperoleh gambaran nyata dari proses belajar mengajar di lapangan. Namun demikian, keterbatasan generalisasi harus disadari karena sampel tidak diambil secara acak dari seluruh populasi.

Teten Setiawan, 2025

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PERANCANGAN DALAM MATA KULIAH KRIYA KAYU DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Ruang kelas kriya kayu, yang merupakan tempat praktik pembelajaran kriya kayu dan perancangan produk kriya kayu oleh mahasiswa. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat pembelajaran utama dan fasilitas praktik yang menunjang implementasi model pembelajaran secara optimal.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas: Model Pembelajaran Experiential Learning dengan Integrasi PjBL dan SBL

Model ini menggabungkan tiga pendekatan yang saling melengkapi yaitu experiential learning untuk pengalaman belajar yang berkesinambungan melalui siklus konkret, reflektif, konseptual, dan eksperimental; project-based learning menekankan proyek nyata sebagai sarana utama pembelajaran; dan studio based learning. Asistensi menjadi elemen pendukung kunci dalam memfasilitasi efektifitas pengerjaan proyek dan pembelajaran mandiri.

3.5.2 Variabel Terikat: Efektivitas Perancangan

Diukur melalui kualitas produk kriya kayu yang diciptakan dan proses pembelajaran yang dilakukan, mencakup keterampilan, kreativitas, motivasi, serta persepsi mahasiswa terhadap proses bantuan dan model pembelajaran.

3.6 Prosedur Penelitian

Rangkaian prosedur penelitian sebagai berikut:

3.6.1 Analisis kebutuhan

Melakukan observasi awal dan wawancara pendahuluan dengan dosen dan mahasiswa untuk memahami kendala pembelajaran kriya kayu.

3.6.2 Pengembangan model

Penyusunan model pembelajaran berbasis teori Experiential Learning, PJBL, dan SBL yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan.

3.6.3 Validasi model

Melibatkan ahli untuk memberikan masukan dan validasi isi model pembelajaran serta revisi berdasarkan feedback ahli.

3.6.4 Implementasi model

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model yang telah divalidasi selama satu semester pada kelas kriya kayu dasar.

3.6.5 Pengumpulan data kuantitatif

Melaksanakan kuisisioner dan tes keterampilan kepada mahasiswa setelah implementasi model sebagai pengukuran hasil.

3.6.6 Pengumpulan data kualitatif

Melakukan observasi proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan mahasiswa dan dosen, serta dokumentasi hasil karya dan aktivitas pembelajaran.

3.6.7 Analisis data

Mengintegrasikan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif untuk menilai efektivitas dan proses pembelajaran model.

3.6.8 Revisi akhir

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan akhir terhadap model pembelajaran.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Kuisisioner

Disebarkan kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data kuantitatif pada aspek motivasi, kreativitas, dan persepsi efektivitas pembelajaran.

3.7.2 Observasi partisipatif

Dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi untuk menangkap keterampilan dan perilaku mahasiswa.

3.7.3 Wawancara semi-terstruktur

Dilakukan dengan mahasiswa, dosen, dan ahli untuk mendapatkan data kualitatif berupa pengalaman, kendala, dan persepsi mengenai model pembelajaran.

3.7.4 Dokumentasi

Mengumpulkan foto dan video aktivitas pembelajaran serta hasil produk kriya kayu sebagai data pendukung yang memperkuat temuan penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis data kuantitatif:

- 1) Menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur rata-rata, frekuensi, dan persentase dari data kuisioner dan hasil tes keterampilan.
- 2) Uji statistik inferensial seperti uji-t atau ANOVA untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil keterampilan, kreativitas, dan motivasi sebelum dan sesudah implementasi model.

3.8.2 Analisis data kualitatif:

- 1) Metode analisis tematik dengan tahapan: transkripsi wawancara, coding data, mengelompokkan kode menjadi tema, dan interpretasi hasil temuan.
- 2) Analisis observasi digunakan untuk mengidentifikasi pola dan frekuensi perilaku belajar serta hambatan dalam proses pembelajaran kriya kayu.

3.8.3 Integrasi data

Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif dipadukan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang keberhasilan dan perbaikan model pembelajaran. Produk akhir adalah model pembelajaran *Experiential Learning* terintegrasi *Project-Based Learning* dan *Studio-Based Learning* yang telah tervalidasi.

JADWAL PENELITIAN

Tabel 3. 1 jadwal penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan:												
2	Pelaksanaan:												
	a. Pengumpulan data												
	b. Implementasi rancangan pemebelajaran (untuk experiment)												
	c. Analisis data												
3	Pelaporan:												
	a. Penulisan tesis												
	b. Publikasi												