

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, yang bertujuan menggali informasi secara mendalam tentang pengembangan program pelatihankerajinantangan di BPSBR. Model pengembangan yang dijadikan dasar adalah model ADDIE, merupakan salah satu desain sistem pembelajaran yang memperhatikan tahapan pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Pribadi, B., 2009, hlm. 125). Model ADDIE singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development*, *Implementation* (implementasi), and *Evaluations* (Evaluasi). Model ADDIE sangat cocok diterapkan dalam pengembangan program pelatihankerajinanmakrame di BPSBR seperti pendekatan, metode, media, dan modul pelatihan.

Penggunaan model ADDIE dimodifikasi oleh peneliti sehingga dalam tahap *implementation* (implementasi) tidak digunakan karena kondisi di lapangan yang tidak memungkinkan untuk dilaksanakan tahap implementasi.

B. Tempat Penelitian dan Partisipan

Lokasi penelitian bertempat di Balai Pemberdayaan Sosial Bina Remaja (BPSBR) Jalan Jend. H. Amir Machmud No. 331 Cibabat Cimahi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari ahli pelatihan, ahli makrame, dan pengelola BPSBR. Sumber data tersebut bertugas memvalidasi program pelatihankerajinanmakrame yang peneliti rancang. Berikut ini identitas validator antara lain:

Tabel 3.1 Identitas Validator

No	Sumber Data	Jumlah
1	Ahli Pelatihan	1 orang
2	Ahli Makrame	2 orang
3	Pengelola BPSBR	2 orang
Jumlah		5 orang

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan *expert judgment* pada ahli.

Berikut uraian mengenai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengelola BPSBR, tujuannya untuk memperoleh informasi tentang program yang telah dilaksanakan dan program pelatihan kerajinan yang dibutuhkan bagi peserta pelatihan.

2. *Expert Judgment*

Expert judgment dilakukan pada beberapa para ahli yang terkait dan berkompentensi sesuai dengan bidang untuk memvalidasi rancangan program pelatihan kerajinan makrame.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berupa butir-butir pertanyaan yang akan ditanyakan peneliti kepada pengelola BPSBR untuk memperoleh informasi tentang program yang telah dilaksanakan dan program pelatihan kerajinan yang dibutuhkan bagi peserta pelatihan. Daftar ceklis dilakukan saat melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan jenis produk kerajinan makrame dan merancang program pelatihan yang dibutuhkan pada peserta pelatihan di BPSBR.

2. Format Validasi

Format validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan program yang dibuat peneliti untuk ditunjukkan kepada validator. Format validasi yang digunakan dalam rancangan program pelaksanaan pelatihan kerajinan makrame yaitu menggunakan pilihan jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak” dengan memberitandaceklis (\surd). Data “Ya” dan “Tidak” yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhtomi (dua alternatif) (Sugiyono, 2014, hlm. 139). Uji validasi program pelatihan dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgment*).

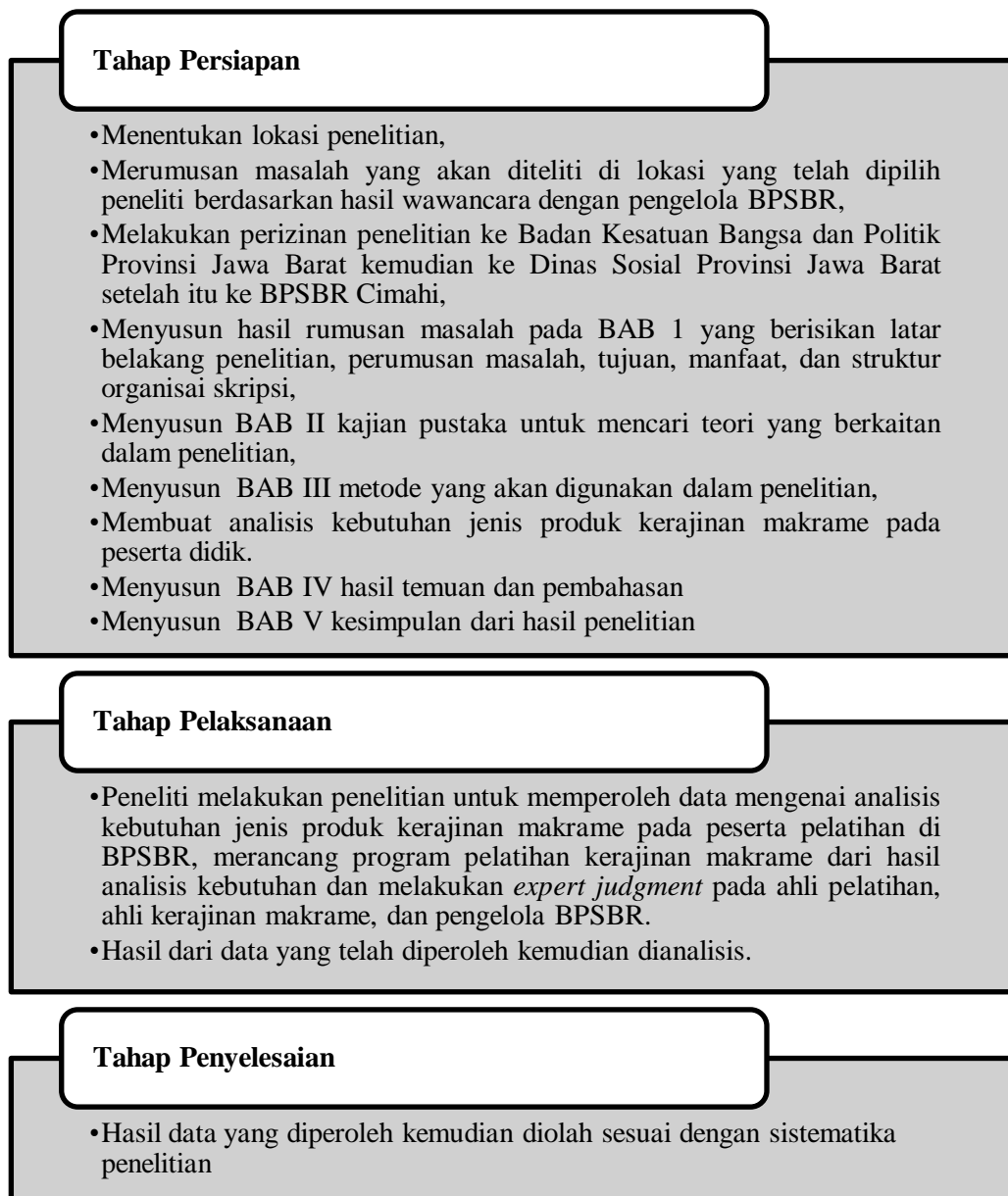
E. Prosedur Penelitian

Dyah Ayu Pramesti, 2016

PERANCANGAN PROGRAM PELATIHAN KERAJINAN MAKRAME DI BALAI PEMBERDAYAAN SOSIAL BINA REMAJA CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, berikut ini prosedur penelitian antara lain:



Gambar 3.1Prosedur Penelitian

F. Analisis Data

1. Reduksi Data

Data yang dilakukandarihasilwawancaradan*expert judgment*, kemudiandirangkumsecaraterstrukturdansistematis.Hasil data yang telahreduksidapatmemudahkanpenelitidalamdalammengumpulkan datayang disesuaikan dengantujuanpenelitian.

2. *Display Data*(Penyajian Data)

Hasil direduksi kemudian *display* data yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat berupa narasi. *Display* data dapat memudahkan peneliti untuk dipahami dan merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan data yang diambil dari lapangan.

G. Pengolahan Data

1. Persentase Data

Persentase data bertujuan untuk mengetahui jumlah persentase dari hasil jawaban yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan jenis produk kerajinan makrame yang dibutuhkan peserta pelatihan dan hasil jawaban dari format validasi yang dihitung dalam persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase data (Ali, 1985, hlm. 184) adalah:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = angka persentase

2. Penafsiran Data

Penafsiran data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran terhadap jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Penafsiran data dalam penelitian ini (Ali, 1985, hlm. 184) sebagai berikut:

100% = seluruhnya

76-99% = sebagian besar

51-75% = lebih dari setengahnya

50% = setengahnya

26%-49% = kurang dari setengahnya

1%-25% = sebagian kecil

0% = tidak seorangpun

Penafsiran data yang digunakan dalam validasi menggunakan kriteria kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005, hlm. 91).

Berikut penafsiran data menggunakan kriteria kualifikasi penilaian:

Tabel 3.2 Kriteria Kualifikasi Penilaian

No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1	82% – 100%	Sangat Layak
2	63% – 81%	Layak
3	44% – 62%	Kurang Layak
4	25% – 43%	Tidak Layak

Sumber: Sudjana, 2005, hlm. 91

Kriteria kualifikasi penilaian disesuaikan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, berikut penjelasannya sebagai berikut:

82% - 100% : Perencanaan program pelatihan kerajinan makrame yang dibuat sangat layak tanpa revisi

63% - 81% : Perencanaan program pelatihan kerajinan makrame yang dibuat layak revisi sedikit

44% - 62% : Perencanaan program pelatihan kerajinan makrame yang dibuat tidak layak digunakan

24% - 43% : Perencanaan program pelatihan kerajinan makrame yang dibuat tidak layak terlarang digunakan