

BAB III **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan diuraikan pada bagian ini meliputi: desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data, sebagai berikut:

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research and Development* dengan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ADDIE sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.

Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan Model ADDIE, adalah sebagai berikut:

1. Analysis

Tahap analisis dalam penelitian ini adalah kegiatan menganalisis penggunaan media realia yang digunakan oleh pihak sekolah dan guru yang bersangkutan disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan peserta didik di SMKN 14 Bandung, juga menganalisis mengenai pemanfaatan limbah kayu yang digunakan sebagai media di SMKN 14 Bandung.

2. Design

Tahap desain dalam penelitian ini adalah perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung berdasarkan hasil dari analisis.

3. Development

Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan penggunaan kriya kayu berbasis *Eco-kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik di sekolah. Setelah media dirancang, maka akan dilakukan validasi desain produk kriya kayu

berbasis *Eco-Kreatif* melalui *expert judgment* oleh ahli media yaitu akademisi (dosen) dan praktisi (guru kriya kayu) untuk menilai media yang

telah dirancang, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kelemahan media. Oleh karena itu pada tahap ini, jika media yang telah divalidasi dapat diketahui kelemahannya, maka akan dilakukan perbaikan desain sesuai arahan dari tenaga ahli.

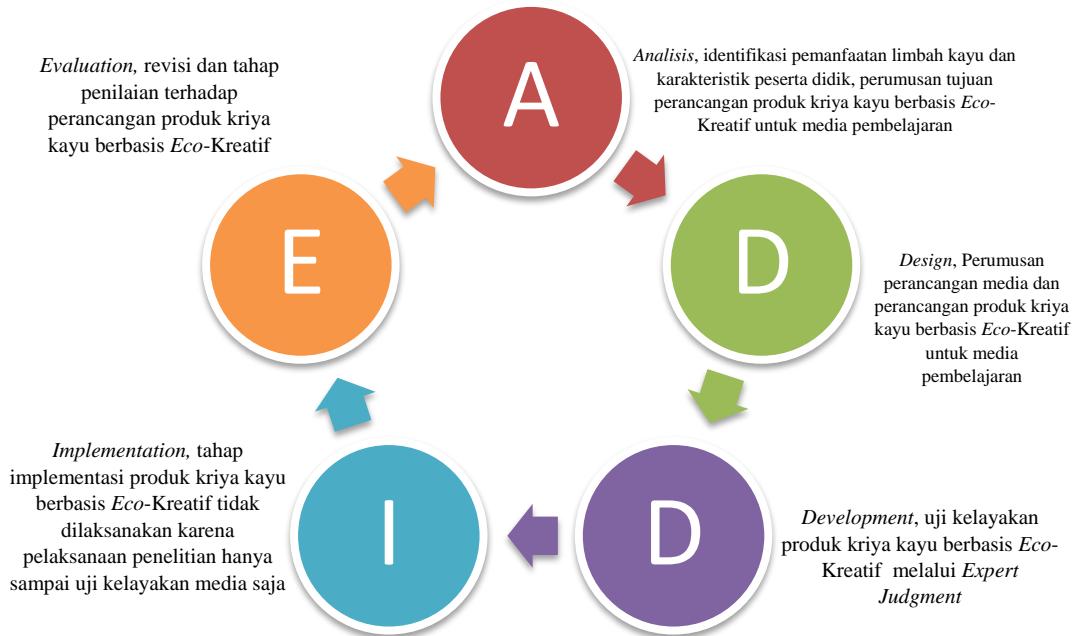
4. *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan untuk aplikasi produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung, namun tahap ini tidak dilakukan karena perancangan produk hanya sampai uji kelayakan oleh ahli media melalui *expert judgment*.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi dalam penelitian ini adalah untuk melihat tanggapan dan penilaian pengguna setelah mengimplementasikan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk pembelajaran desain produk di SMKN 14 Bandung.

Desain penelitian perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Model ADDIE

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu *validator* yang memvalidasi atau melakukan *expert judgment* berjumlah dua orang akademisi dan dua orang praktisi di bidang media.

Tabel 3.1 Partisipan Penelitian

No.	Partisipan	Jumlah
1.	Akademisi di bidang media, akan dipilih satu orang ahli dari UPI, yaitu satu orang dosen sebagai ahli media.	1
2.	Praktisi di bidang media, akan dipilih dari guru yang mengajar di Taman Kanak-Kanak	1
Jumlah		2

Lokasi penelitian akan dilakukan di Kriya Kayu SMKN 14 Bandung Jln. Cijawura Hilir No. 341 Kota Bandung, untuk proses uji kelayakan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* melalui *Expert Judgment* akan dilaksanakan oleh dosen ahli media di UPI dan guru Taman Kanak-Kanak Bukit Dago Selatan sebagai praktisi di bidang media.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk menganalisis lingkungan sekolah berupa lingkungan kelas, media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan pemanfaatan limbah kayu di Kriya Kayu SMKN 14 Bandung.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data berupa kebutuhan media dan pemanfaatan limbah kayu di Kriya Kayu SMKN 14 Bandung sehingga diketahui kebutuhan yang sesuai dengan lingkungan sekolah.

3. Format Validasi *Expert Judgment*

Format validasi *expert judgment* adalah alat pengumpul data uji kelayakan yang berisi beberapa pertanyaan yang diitujukan kepada validator. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan rancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah prosedur penelitian yang dilakukan dalam perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat perencanaan mengenai gambaran detail tentang proses penelitian yang akan dilakukan. Peneliti terlebih dahulu menemukan permasalahan yang akan diteliti, melakukan studi pendahuluan, studi kepustakaan dan perizinan penelitian melalui pengamatan awal ke lokasi penelitian, yaitu di Kriya Kayu SMKN 14 Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengadakan penelitian ke lapangan guna mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan peneliti kepada Kepala Sekolah SMKN 14 Bandung sebagai Pimpinan lembaga pendidikan terkait dan guru Kriya Kayu yang menjadi akademisi media yang akan disampaikan kepada peserta didik.

b. *Expert Judgment*

Expert judgment dilakukan oleh akademisi dan praktisi di bidang media untuk menguji kelayakan media yang telah dirancang.

3. Tahap Pelaporan atau Penyelesaian

Tahap pelaporan atau penyelesaian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan semua data yang telah diperoleh, diolah, dan membuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah hasil validasi media menggunakan *expert judgment* yang dilakukan dengan memberi skor, mengkonveksikan skor mentah menjadi skor standar.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum catatan hasil wawancara dan observasi tentang karakteristik peserta didik, kebutuhan media, dan penggunaan media pada proses pembelajaran.

2. Display Data

Display data dilakukan untuk menggambarkan secara umum hasil wawancara dan observasi tentang karakteristik peserta didik, kebutuhan media dan penggunaan media pada proses pembelajaran.

3. Persentase Data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk presentase validasi media pembelajaran adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Sesuai kepentingan penelitian, perhitungan setiap aspek penelitian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Percentase = \frac{\sum Skor(aspek)}{Skor Kriteria (aspek)} \times 25\%$$

4. Penafsiran Data

Penafsiran data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005, hlm.91) yang ditunjukan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Validasi Analisis Persentase

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

Kriteria pada tabel 3.2 dijadikan rujukan yang disesuaikan dengan penelitian ini dalam bahasa sebagai berikut :

- 82% - 100% : Perancangan media pembelajaran APE Piramida Angka atau Susunan Geometris yang dibuat sangat layak
- 63% - 81% : Perancangan media pembelajaran APE Piramida Angka atau Susunan Geometris yang dibuat layak
- 44% - 62% : Perancangan media pembelajaran APE Piramida Angka atau Susunan Geometris yang dibuat kurang layak
- 25% - 43% : Perancangan media pembelajaran APE Piramida Angka atau Susunan Geometris yang dibuat tidak layak