

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang merupakan model penelitian pengembangan oleh Richey dan Klein. Tahap-tahap yang dilakukan dengan menggunakan model PPE adalah sebagai berikut:

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

Tahapan perencanaan pada penelitian ini dilakukan kegiatan menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tujuan dan sasaran multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial. Pada tahap ini meliputi pembuatan *storyboard* sebagai petunjuk dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial yang berisi visualisasi, audio, animasi, elemen dan keterangan yang sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA.

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

Tahap produksi pada penelitian ini berisi kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA. Tahap produksi ini meliputi membuat media *adobe flash*, editing, gambar, animasi, audio, *dubbing*, dan *sound effect*.

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

Evaluasi merupakan kegiatan menilai media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* yang dilakukan dengan *expert judgment* oleh para ahli. Melalui *expert judgment*, peneliti bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran dengan *adobe flash* tersebut layak atau tidak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sudah di validasi dapat diketahui kekurangannya maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari validator.

## **B. Partisipan Penelitian**

Partisipan pada penelitian ini yaitu guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA dan validator yang terdiri dari dua orang ahli materi jenis-jenis NAPZA dan dua orang ahli multimedia pembelajaran. Validator pada penelitian ini merupakan dosen PKK FPTK UPI.

## **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### **1. Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara dalam penelitian ini berisi beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang permasalahan yang terjadi dan analisis kebutuhan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial. Wawancara dengan narasumber dilakukan secara daring.

### **2. Pedoman Studi Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkuat data yang telah diperoleh dan mempelajari dokumen yang berupa silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA serta menggali kompetensi dasar yang ada pada silabus yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA.

### **3. Format Validasi *Expert Judgment***

Format validasi *expert judgment* digunakan untuk mengetahui kelayakan produk atau media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* yang dibuat peneliti untuk ditujukan kepada validator. Setiap validator akan menilai produk tersebut sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya.

## **D. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model Miles *and* Hubberman yang terdiri dari tiga alur, yaitu:

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data yaitu merangkum data hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas. Reduksi data dalam penelitian ini berfokus pada kebutuhan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.

## 2. Display Data

Display data atau penyajian data merupakan alur kedua setelah reduksi data. Display data adalah menyusun data yang telah dirangkum agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Display data dideskripsikan sesuai data yang diperoleh di lapangan. Selanjutnya, data tersebut dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian.

## 3. Validasi Data

Tahapan ini merupakan tahapan penilaian multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dilakukan oleh validator menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah dibuat.

## 4. Revisi

Tahap ini merupakan tahap perbaikan setelah mendapat hasil validasi *expert judgment* untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah dibuat agar layak digunakan sebagai bahan ajar.

## E. Pengolahan Data

### 1. Persentase Data

Pengolahan data dalam penelitian ini ialah dengan menghitung persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap *itemnya*. Rumus yang digunakan untuk persentase validasi multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini sebagai berikut. (Arikunto & Jabar,2009).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase skor  
 $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $\sum xi$  = Jumlah skor ideal  
 100% = Bilangan mutlak

## 2. Penafsiran Data

Penafsiran data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria penilaian (Sudjana, 2005) yang ditunjukkan pada table 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Validasi Analisis Persentase

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	82% - 100%	Sangat Layak
2	63% - 81%	Layak
3	44% - 62%	Kurang Layak
4	25% - 53%	Tidak Layak

Kriteria tabel 3.1 dijadikan rujukan yang disesuaikan dengan penelitian ini dalam bahasa sebagai berikut:

- 82% - 100% : Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi menganalisis jenis-jenis NAPZA yang dibuat sangat layak tanpa revisi.
- 63% - 81% : Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi menganalisis jenis-jenis NAPZA yang dibuat layak dan dengan sedikit revisi.
- 44% - 62% : Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi menganalisis jenis-jenis NAPZA yang dibuat kurang layak dan tidak dapat digunakan.
- 25% - 43% : Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi menganalisis jenis-jenis NAPZA yang dibuat tidak layak dan tidak pantas digunakan.