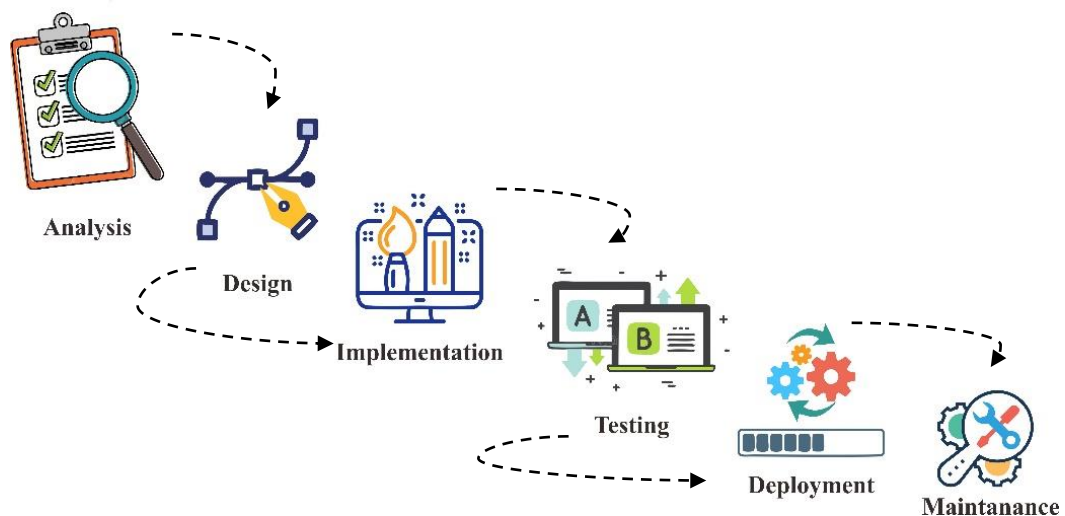


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan suatu produk berupa alat ukur kompetensi *soft skills* yang layak dan teruji. Produk ini dikembangkan dalam bentuk *electronic rubric (e-rubric)* berbasis *multi-platform* yang berupaya untuk dapat digunakan dalam mengukur kompetensi *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif khususnya dalam bidang seni karawitan. Pengembangan *multi-platform e-rubric soft skills* dalam penelitian ini dilakukan dengan megadopsi teknik *Waterfall Model*. Prosedur *Waterfall Model* yang ditempuh terdiri dari beberapa tahapan berikut: *Analysis, Design, Implementation, Testing, Deployment, Maintenance* (Kramer, 2018). Adapun alur kerja pengembangan produk dalam penelitian ini digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 3.1.1 Alur Penelitian

3.1.1 Analysis

Pangembangan produk dalam penelitian ini dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan. Kebutuhan tersebut secara spesifik merujuk pada aspek-aspek dan indikator *soft skills* yang sesuai dengan permintaan industri seni kreatif (seni karawitan). Kemudian, analisis kebutuhan juga dilakukan pada format rubrik agar ditemukan rubrik yang tepat untuk digunakan dalam proses asesmen *soft skills*.

Analisis kebutuhan aspek *soft skills* dan format rubrik ini dilakukan sebagai bahan dasar dalam perancangan konten pada *multi-platform e-rubric* yang akan dikembangkan. Aktivitas utama dalam analisis kebutuhan pengembangan *multi-platform e-rubric* adalah pengumpulan informasi, baik melalui kajian literatur maupun melalui studi lapangan seperti observasi dan wawancara.

3.1.2 *Design*

Tahap *design* adalah tahap perancangan rubrik secara konvensional sebelum dikembangkan menjadi *multi-platform e-rubric*. Pada tahapan ini dilakukan penyusunan konten rubrik yang meliputi:

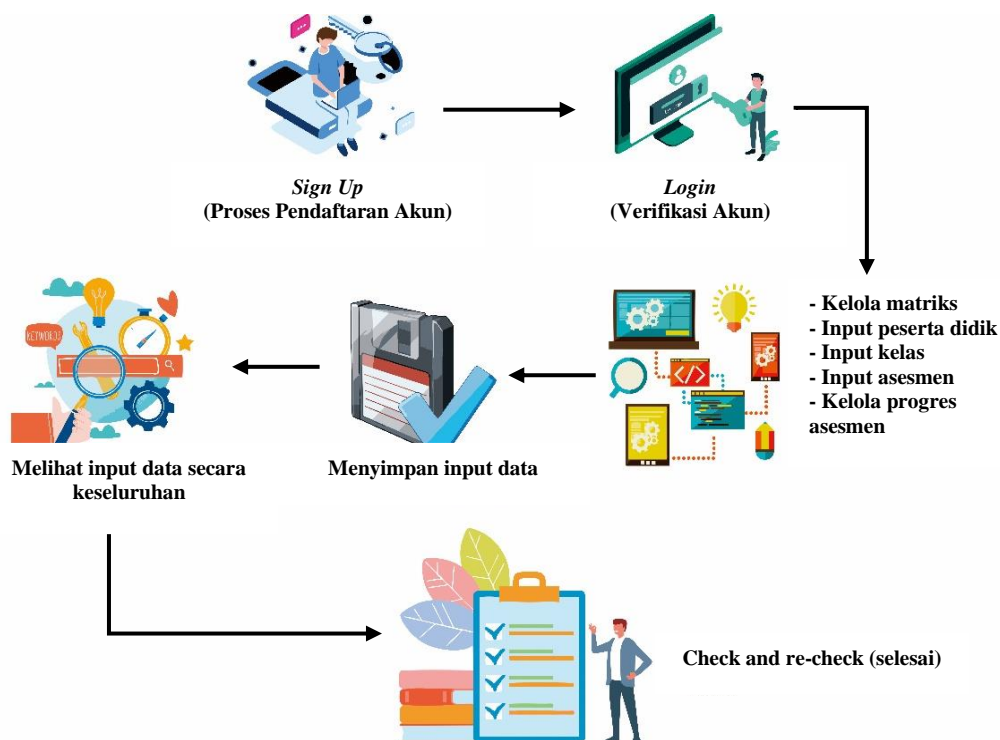
- a. pemilihan jenis rubrik
- b. penentuan aspek dan indikator *soft skills*;
- c. penentuan level dan bobot penilaian; serta
- d. penentuan jumlah dan jenis *grading soft skills* pada rubrik.

3.1.3 *Implementation*

Tahapan *implementation* adalah tahap digitalisasi dari *multi-platform e-rubric soft skills* yang akan dikembangkan. *Design multi-platform e-rubric soft skills* ini dilakukan dengan cara mengadopsi salah satu aplikasi *online rubric* berbasis web pada laman <https://www.foraallrubrics.com>. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam tahapan *design multi-platform e-rubric soft skills* terdiri dari:

- a. pembuatan dan verifikasi akun pada laman web;
- b. pembuatan matriks, kelas, asesmen, dan pengelolaan progres;
- c. penyimpanan masukan (input) data; dan
- d. pemeriksaan ketepatan masukan (input) data serta penyelesaian.

Secara umum alur kerja yang dilakukan pada tahapan *design* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1.2 Alur Pengembangan *Multi-platform E-Rubric*

3.1.4 Testing

Tahap *testing* adalah tahap uji validasi setelah produk dikembangkan. Uji validasi dilakukan oleh para ahli yang representatif dalam beberapa bidang, antara lain bidang *soft skills* seni kreatif (seni karawitan), evaluasi dan IT (*Information Technology*). Uji validasi ditempuh dalam rangka mengonfirmasi kelayakan dari *multi-platform e-rubric soft skills* yang telah dikembangkan baik dalam aspek petunjuk, bahasa, maupun konten. Hasil dari uji validasi menjadi bahan atau rujukan dalam penyempurnaan produk agar diperoleh sebuah produk akhir yang layak dan kompatibel untuk digunakan dalam asesmen *soft skills* pada pendidikan vokasi khususnya pada bidang seni kreatif (seni karawitan).

3.1.5 Deployment

Tahap *deployment* adalah tahapan dimana *multi-platform e-rubric soft skills* yang telah divalidasi dan direvisi, untuk selanjutnya dilakukan pengujian *usability*. Uji *usability* bertujuan untuk memperoleh gambaran produk berdasarkan respon *user* (pengguna) mengenai aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction* dari *multi-platform e-rubric soft skills* yang telah

dikembangkan. Uji usability dilakukan pada kelompok kecil yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Hasil dari uji *usability* digunakan sebagai dasar dalam menempuh langkah selanjutnya yaitu *maintenance*.

3.1.6 Maintenance

Tahap *maintenance* adalah tahapan akhir dari pengembangan *multi-platform e-rubric soft skills*. Pada tahap ini dilakukan serangkaian aktivitas perubahan atau perbaikan untuk menjaga agar sistem baik secara teknis maupun kualitas dapat beroperasi secara efektif dan efisien. Beragam masukan yang diperoleh melalui validasi ahli dan respon dari *user* (pengguna) menjadi pertimbangan dalam melakukan proses *maintenance* yang berkelanjutan.

3.2 Partisipan Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan produk berupa alat ukur dalam proses asesmen *soft skills*. Partisipasi dari subjek yang memiliki kapasitas dan relevan dengan topik penelitian sangat signifikan untuk menghasilkan produk yang layak dan kompatibel. Partisipan yang dirujuk dalam penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3.2.1 Partisipan Penelitian

Status Partisipan	Jumlah	Peran dalam Penelitian	Kriteria Pemilihan Partisipan
Budayawan / Praktisi Karawitan	2	Narasumber dalam identifikasi aspek dan indikator <i>soft skills</i> pada bidang seni karawitan.	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki sertifiat pengakuan sebagai budayawan/tokoh dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. - Berpartisipasi aktif dalam kegiatan di sanggar seni karawitan. - Aktif sebagai pembicara dalam kajian budaya baik yang diselenggarakan oleh lembaga diklat formal maupun non formal atau lembaga pariwisata dan ekonomi kreatif lainnya. - Aktif mengikuti kegiatan/event/festival

			<p>budaya nasional maupun internasional baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktif dalam memproduksi karya seni karawitan baik secara mandiri maupun kelembagaan dan memiliki hak cipta karya yang diapresiasi oleh minimal pemerintah tingkat kabupaten/kota. - Aktif dalam asosiasi dan komunitas praktisi karawitan yang legal dan diijinkan pemerintah.
Guru/Instruktur Karawitan	1	Narasumber dalam identifikasi aspek dan indikator <i>soft skills</i> pada bidang karawitan serta penggalan informasi berkenaan dengan asesmen soft skill pada pendidikan vokasi bidang seni karawitan.	<ul style="list-style-type: none"> - Aktif sebagai pengajar seni karawitan baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. - Pernah menjadi pelatih atau juri dalam lomba festival budaya khususnya seni karawitan - Aktif dalam kegiatan musyawarah guru seni karawitan. - Aktif dalam asosiasi dan komunitas praktisi karawitan yang legal dan diijinkan pemerintah.
Validator	4	Uji validasi isi dari <i>multiplatform e-rubric soft skills</i> .	<p>Kategori praktisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktif dalam asosiasi dan komunitas praktisi karawitan yang legal dan diijinkan pemerintah. - Aktif sebagai pengajar seni karawitan baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. - Pernah menjadi juri festival lomba seni karawitan berturut-turut

			<p>maksimal dua tahun terakhir.</p> <p>Kategori Dosen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki publikasi ilmiah di atas 30 karya dengan minimal 10 topik berkaitan dengan evaluasi dan teknologi pembelajaran.
Guru Pengajar Karawitan di SMK	2	Uji coba terbatas (<i>usability</i>) untuk produk <i>multi-platform e-rubric soft skills</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Guru karawitan kategori usia muda (≥ 22 - ≥ 40 tahun) - Guru karawitan kategori usia senja (≥ 50 - ≥ 60 tahun)

3.3 Instrumen Penelitian

Eksplorasi data pada penelitian ini dibantu oleh tiga bentuk instrumen, yaitu: catatan lapangan, lembar validasi dan kuisioner uji *usability* pada kelompok kecil. Ketiga instrumen tersebut masing-masing dapat dijelaskan dengan sebagai berikut.

3.3.1 Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkaitan dengan analisis kebutuhan pengembangan *multi-platform e-rubric soft skills*. Catatan ini berisi temuan-temuan dari hasil percakapan (wawancara tidak terstruktur) dengan narasumber penelitian. Selain itu catatan lapangan juga berisi poin-poin pengamatan pada saat melakukan observasi dan aktivitas penelitian lainnya di lapangan. Catatan lapangan digunakan sebagai panduan dalam memperoleh informasi dari budayawan, praktisi karawitan dan guru karawitan.

3.3.2 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai alat untuk menampung masukan para ahli dalam pengembangan *multi-platform e-rubric soft skills*. Perancangan lembar validasi dilakukan dengan mengadopsi skala Guttman. Kategori skala Guttman pada lembar validasi ini terbagi menjadi dua, yaitu kategori “Ya” dan kategori “Tidak” (Sudaryono, 2016). Opsi “Ya” bernilai 1. Sementara opsi “Tidak” bernilai

0. Materi lembar validasi memuat dua aspek uji, yaitu aspek konten dan aspek sistem dari *multiplatform e-rubric soft skills* yang telah dikembangkan.

3.3.3 Kuisisioner Uji Coba Terbatas (*Usability*)

Lembar kuisisioner uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui respon pengguna (*user*) terhadap aspek *usability multi-platform e-rubric soft skills* yang telah dikembangkan. Lembar kuisisioner ini diadaptasi dari bentuk *USE Quistionnaire* (Lund, 2001). Validitas dan reliabilitas dari *USE Quistionnaire* telah teruji. *USE Quistionnaire* yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat aspek penilaian yaitu *usefulness, ease of use, ease of learning dan satisfaction*. Skala yang digunakan pada kuisisioner ini adalah skala *Likert* dengan kategori tanggapan yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS). Skor dalam kuisisioner dimuat dengan rentang 1-4 (Sudaryono, 2016).

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini, secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian meliputi:

- a. Kajian literatur mengenai *soft skills, multi-platform e-Rubric*, industri seni kreatif dan seni karawitan.
- b. Mengidentifikasi dan menentukan sumber data penelitian.
- c. Menyusun instrumen penelitian.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari:

- a. Mengurus perizinan penelitian.
- b. Melakukan wawancara untuk menghimpun data kebutuhan asesmen *soft skills* pada bidang karawitan.
- c. Melakukan perancangan awal alat ukur berbentuk rubrik konvensional dalam asesmen *soft skills*.

- d. Mengembangkan rubrik konvensional *soft skills* menjadi *multi-platform e-rubric soft skills*.
- e. Melakukan uji validasi rancangan awal *multi-platform e-rubric soft skills*.
- f. Melakukan revisi dari hasil uji validasi rancangan awal *multi-platform e-rubric soft skills*.
- g. Melakukan uji *usability multi-platform e-rubric soft skills* pada kelompok kecil.

3.4.3 Tahap Akhir

Tahap akhir penelitian adalah pelaporan hasil penelitian dan penyempurnaan laporan.

3.5 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan sebagai berikut.

3.5.1 Analisis Data Hasil Wawancara

Data kualitatif yang telah terkumpul melalui wawancara, untuk selanjutnya dianalisis, melalui beberapa proses, yaitu:

- a. Reduksi data, dilakukan untuk menentukan data yang paling relevan sebagai penunjang laporan hasil penelitian.
- b. Kategorisasi data, dilakukan untuk mempermudah kegiatan interpretasi data.
- c. Display data, dilakukan sebagai penunjang dalam memahami hasil penelitian.
- d. Penarikan simpulan, dilakukan dalam bentuk deskriptif.

3.5.2 Analisis Data Hasil Lembar Validasi

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan formula uji kelayakan sebagai berikut (Arikunto, 2010).

$$\text{Persentase nilai kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan uji kelayakan dikonversikan pada tabel keputusan kelayakan berikut.

Tabel 3.5.2.1 Kriteria Validitas *Multi-platform E-rubric Soft Skills*

Tingkat Pencapaian	Keputusan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: (Arikunto, 2010)

Selanjutnya hasil analisis tersebut dituangkan dalam bentuk deskripsi untuk mempermudah memahami hasil penelitian.

3.5.3 Analisis Data Hasil Uji Coba Terbatas (*Usability*)

Data hasil uji coba terbatas dianalisis dengan menggunakan koefisien Cohen Kappa (K) dengan formula sebagai berikut (Murti, 2011).

$$(K) \frac{Po - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

- K = Koefisien Cohen Kappa
- Po = Proporsi Kesepakatan teramati
- Pe = Proporsi kesepakatan harapan
- 1 = Konstanta

Interpretasi kesepakatan Kappa yang dipakai merujuk pada tabel Kekuatan Koefisien Kappa berikut:

Tabel 3.5.3.1 Kekuatan Kesepakatan Koefisien Kappa

Nilai Koefisien Kappa	Kekuatan Kesepakatan
$\leq 0,20$	Buruk
0,20 – 0,40	Kurang dari sedang
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Baik
0,81 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Landis dan Koch dalam (Murti, 2011)

Perhitungan kuantitatif dalam penelitian ini secara keseluruhan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS versi 26*. Kemudian hasil perhitungan dan analisis yang telah diperoleh untuk selanjutnya dikemas dalam bentuk grafis yang menarik dengan dibubuhi oleh deskripsi yang relevan.