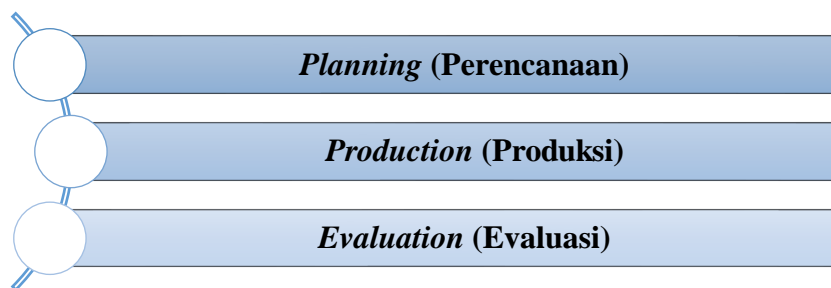


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*), (Richey dan Klein, 2007). Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) yakni metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 3. 1 Model Penelitian PPE

Penjelasan langkah-langkah penelitian PPE, sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Dalam rangka penelitian diawali dengan penulisan skenario/ naskah meliputi pembuatan *storyboard* sebagai petunjuk dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat dan perumusan tujuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi*.

2. *Production* (Produksi)

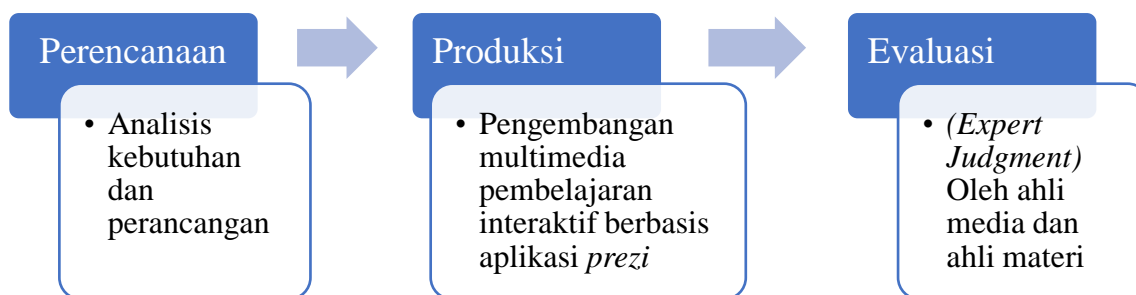
Pada tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *prezi* pada pembuatan batik sesuai perencanaan yang sudah dibuat.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang peneliti buat. Hasil dari *expert judgment* ini harus sampai dinyatakan layak produksi sehingga dapat diwujudkan menjadi multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi

prezi, apabila dinyatakan tidak layak maka multimedia pembelajaran interaktif perlu direvisi sesuai saran yang diberikan oleh partisipan sampai dinyatakan layak produksi menjadi multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi*. Ketika hasil *expert judgment* ada komentar, masukan atau saran untuk perbaikan produk yang telah dibuat maka akan dilakukan uji ulang dari produk yang dibuat sampai dinyatakan layak produksi.

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat merujuk pada penelitian PPE sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Bagan Desain Penelitian

B. Lokasi Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia (PKK-FPTK-UPI) yang beralamatkan di Jl. Dr. Setiabudi No.229, Kel. Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Dosen pada mata kuliah batik Program Studi PKK yang berperan sebagai dosen pembimbing sekaligus sebagai validator yang melakukan validasi materi, guru mata pelajaran batik di SMK N 14 Bandung sebagai validator ahli materi, serta Akademisi di bidang media sebagai validator media.

Tabel 3. 1 Tabel Partisipan Penelitian

No	Partisipan	Jumlah (orang)
1	Dosen Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Pengampu Mata Kuliah Batik sebagai ahli materi	1
2	Guru mata pelajaran batik SMKN 14 Bandung sebagai ahli materi	1
3	Akademisi bidang media	2

C. Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan kepada mahasiswa keahlian bidang prakarya Prodi PKK angkatan 2017 dan dosen keahlian bidang prakarya Prodi PKK FPTK UPI untuk memperoleh data mengenai ketersediaan media pembelajaran dalam melaksanakan praktik pada mata kuliah batik khususnya batik tulis.

2. Studi Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menggali informasi dan data yang berhubungan dengan penelitian ini. Data tersebut berupa kurikulum, silabus mata kuliah batik, *jobsheet* mata kuliah batik, serta materi yang berhubungan dengan media pembelajaran yang akan dibuat.

3. Lembar Validasi *Expert Judgment*

Lembar validasi *expert judgment* diisi oleh validator ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini digunakan untuk menguji kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dikembangkan oleh peneliti.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di Prodi PKK FPTK UPI, sebagai berikut:

1. Tahap persiapan dan perancangan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan atau gambaran dari masalah yang terdapat di lapangan pada saat peneliti melakukan kegiatan perkuliahan agar mengetahui tindak lanjut dari penelitian ini. Penelitian dilakukan melalui studi dokumentasi dan wawancara. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis dokumen mengenai batik, dalam hal ini yang dianalisis adalah silabus dan *jobsheet* mata kuliah batik. Wawancara dilakukan kepada 10 mahasiswa Prodi PKK angkatan 2017 keahlian bidang prakarya dan satu Dosen pengampu mata kuliah batik keahlian bidang Prakarya Prodi PKK FPTK UPI, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan media pada proses pembelajaran mata kuliah batik, setelah itu menentukan tema bahasan

untuk dijadikan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, pemilihan aplikasi yang akan digunakan untuk pengembangan, dan perizinan penelitian untuk memenuhi data. Perancangan multimedia pembelajaran interaktif awali dengan membuat naskah/ skenario, *storyboard* multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dan *storyboard* video pembatikan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan supaya dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

a. Membuat Multimedia Pembelajaran dan Video

Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif diawali dengan menyiapkan materi membatik, pengambilan gambar serta video langkah – langkah membatik, memuat gambar serta materi praktik membatik malam panas secara terstruktur pada aplikasi *prezi* meliputi 9 slide yaitu: *slide* pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, ulasan materi batik, materi pembatikan, *ngeblat* atau pemindahan pola batik, alat pembatikan, bahan pembatikan, praktik latihan I pembatikan pada media kertas, praktik II pembatikan pada media selebar kain, dan video langkah kerja pembatikan. Video pembatikan menampilkan proses membatik sebagai langkah kerja praktik pembatikan.

b. *Expert judgment*

Expert judgement dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media menggunakan lembar validasi digital. *Expert judgement* guna melakukan penilaian terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik di Prodi PKK FPTK UPI.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian ini dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya, kemudian diolah pembuatan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *prezi*, dan membuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah hasil validasi oleh *expert judgment* yang dilakukan dengan memberi skor, kemudian skor mentah tersebut dikonversikan menjadi skor standar. Berikut adalah tahapan analisis data yang dilakukan:

1. Reduksi Data (*Data reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal - hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal penting. Mulai dari wawancara kepada Dosen dan mahasiswa, sampai dengan *expert judgment* yang dilakukan oleh validator sebagai arahan dan bahan pengembangan penelitian.

2. Penyajian Data (*Data display*)

Langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Display data meliputi kegiatan mengolah data hasil studi dokumentasi dan wawancara yang telah direduksi serta menyusunnya dalam bentuk teks naratif. Selanjutnya, data tersebut dipahami dan digunakan dalam menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian.

3. Validasi Data

Validasi data meliputi kegiatan penilaian oleh *expert judgment* dengan menggunakan lembar validasi oleh validator yaitu Dosen pengampu mata kuliah batik Prodi PKK, guru mata pelajaran batik SMKN 14 Bandung, serta Akademisi dibidang media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat batik.

F. Teknik Pengolahan Data

1. Presentase Data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu menghitung persentase jawaban dari validator dalam lembar validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban. Berikut rumus presentase yang digunakan menurut Fatmawati (2016), yaitu :

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

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$ = Keseluruhan nilai ideal

2. Penafsiran Data

Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kevalidan multimedia pembelajaran interaktif setelah melakukan *expert judgment*. Penafsiran data yang digunakan dalam validasi menggunakan kualifikasi Arikunto (2010). Berikut ukuran penafsiran data yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kualifikasi penilaian

No	Presentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21 % - 40%	Kurang layak
5	0% - 20%	Tidak layak

Kriteria kualifikasi penilaian disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan, berikut keterangannya:

81% - 100% : Multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dibuat sangat layak.

61% - 80% : Multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dibuat layak.

41% - 60% : Multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dibuat cukup layak.

20% - 40% : Multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dibuat kurang layak.

0% - 21% : Multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat yang telah dibuat tidak layak.