

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam memahami bentuk, gambar, teks, membutuhkan pemahaman bagaimana cara menganalisis data kualitatif. Hal ini bertujuan agar dapat membentuk jawaban bagi pertanyaan penelitian dan menentukan metode apa yang tepat untuk di gunakan sebagai alat penelitian pada proses disekolah. Menurut Creswell (2015, hlm.516-518), mengatakan bahwa analisis dan interprestasi data kualitatif melibatkan beberapa langkah yaitu pertama siapkan dan atur pendataan penelitian, selanjutnya mengolah data base terkait pengkodean dan mendeskripsikan temun berbentuk tahapan awal sampai proses pembuatan instrumen yang di kaji dilapangan. Kemudian mempresentasikan dan melaporkan apa yang di temukan, serta menginterpretasi atau mengembangkan temua untuk mengukur keakuratan data yang ada di lapangan. Penelitian ini fokus menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2013. Hlm. 15) mendefenisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebagai penelitian yang fokus pada hasil dari suatu penelitian dan digunakan untuk mengkaji suatu hal yang wajar atau alami, berkembang sebagaimana adanya, dan tidak dimanipulasi. Sebagai instrumen kunci utamadimana penelitian mengumpulkan sampel dari sumber data dengan cara yang terarah dan sistematis. Selanjutnya metode pengumpulan berbasis triangulasi yang menekankan pada proses dari pada tujuan.

Adapun metodologi yang digunakan terhadap penelitian ini merupakan metode deskriptif dengan arah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang melalui proses deskripsi fakta yang sistematis dan akurat. Penelitian ini beranjak dari rasa ingin tahu sejauhmana meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dalam membuat desain batik Kota Duri Kabupaten Bengkalis dengan menciptakan karya desain batik baru dengan melakukan pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi

smartphone yang berkonsep dengan ciri khas daerah setempat yang di kembangkan menjadi karya seni batik. Penelitian ini untuk menggali secara mendalam *project based learning* melalui *smartphone* dalam menciptakan desain karya desain batik baru dalam mata pelajaran seni budaya dilakukan peneliti sebagai guru seni budaya di Sekolah Menengah kejuruan Negeri 1 Mandau di Duri Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau dengan harapan dapat memberikan kontribusi bagi daerah kota Duri, ilmu pengetahuan dalam upaya peningkatan kreativitas Siswa di masyarakat dalam peluang berwirausaha. khususnya pada mata pelajaran seni budaya SMK Negeri 1 Mandau di Kabupaten Bengkalis bisa menjadi referensi bagi sekolah SMK lain untuk dapat di terapkan dalam pembelajaran Seni Budaya maupun tantangan kemajuan teknologi semakin pesat bagi guru seni budaya dan siswa sebagai Ilmu yang dapatkan peluang usaha dan kerja. Ketika rasa ingin tahu lebih dalam dan lebih dalam lagi hal tersebut mendorong peneliti untuk menentukan serangkaian unit/segmen yang akan di teliti dalam metode kualitatif (*central phenomenon*) yang berfungsi sebagai penentu topik dan memberi batasan dalam penelitian. selanjutnya dalam pengumpulan data penelitian, peneliti akan turun mengobservasi kondisi lapangan secara langsung dan observasi pada aktivitas di dalam kelas, sekaligus melakukan metode wawancara mendalam kepada siswa. Maka dengan gambaran peristiwa unik dan metode pengumpulan data yang disebutkan di atas, tentunya sudah cukup untuk petunjuk bahwa pendekatan penelitian yang sesuai digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan Kualitatif (Herdiansyah, 2015, hlm. 89-90). Menurut Sukmadinata (2006, hlm 15) juga mengatakan hal yang sama bahwa penelitian deskriptif adalah bentuk penelitian yang menitik beratkan pada penggambaran fenomena yang ada, baik secara alami maupun buatan. Fenomena terjadi dapat terwujud bentuk, fungsi, sifat, maupun hubungan persamaan dan perbedaan sebuah fenomena yang terjadi maupun belum terjadi. Penelitian deskriptif bertujuan mengkaji topik penelitian dengan menggunakan prosedur tertentu untuk mencapai hasil dan tujuan yang di inginkan pada awal penelitian. pendeskripsian konsep dan value tentang desain

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

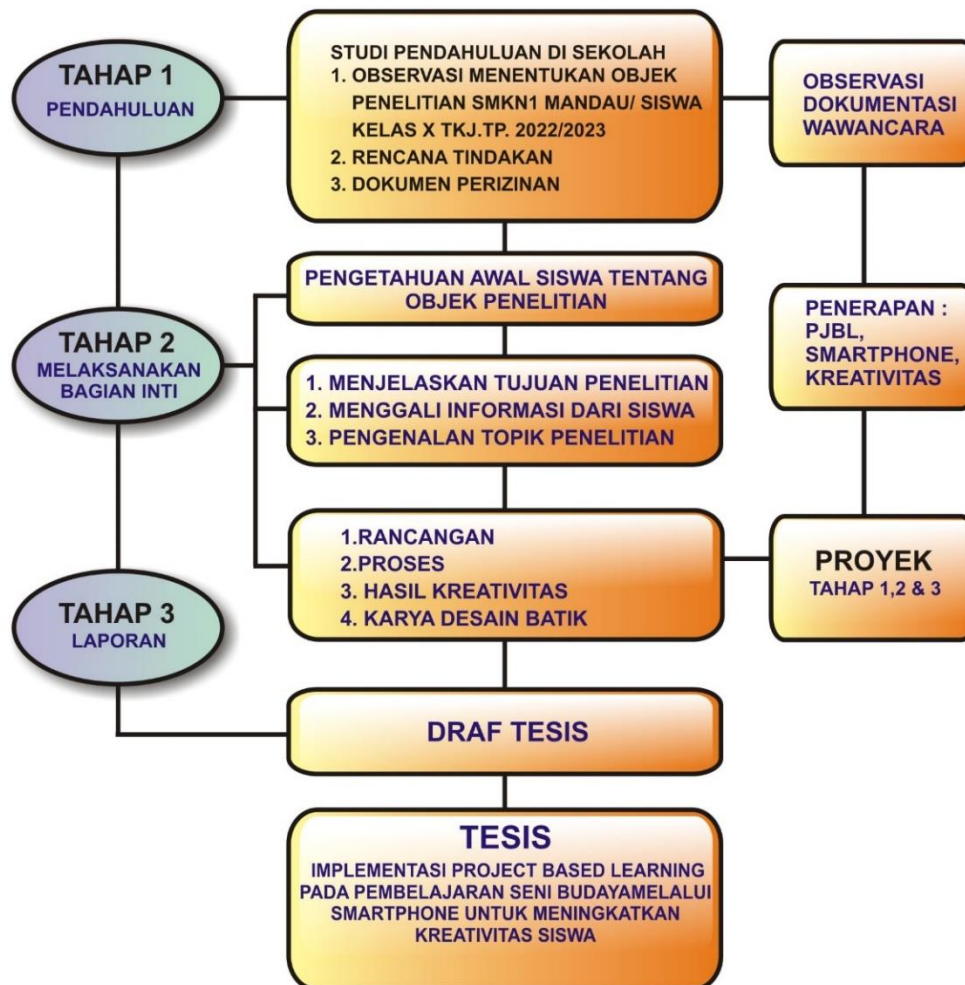
batik menggunakan *smartphone* dengan metode kualitatif melalui beberapa tahapan diantaranya observasi, pendataan dan dokumentasi serta mengklarifikasikan dan menganalisis data sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif Karwati (2019, hlm. 52).

Dapat disimpulkan berdasarkan observasi, pendataan, dokumentasi dan mengklarifikasi secara tajam serta menganalisis data sesuai data yang berada dilapangan secara akurat dan tepat bertujuan agar orang yang belum mengetahui atau yang pernah mengalaminya sendiri bisa mengerti. Dengan menggunakan metode tersebut maka peneliti memaparkan pada tahapan pembuatan mendesain batik menggunakan *smartphone* pada mata pelajaran seni budaya menggunakan implementasi *project based Learning* yang di mulai dari Bagaimana rancangan pembelajaran *project based learning* menggunakan *smartphone*, Bagaimana proses implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau dan Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* setelah implementasi *project based learning*. Penelitian ini memfokuskan pada pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif.

Rancangan desain penelitian digunakan untuk menjelaskan keseluruhan rencana penelitian secara rinci. Adapun peneliti merencanakan untuk menemukan dan menambahkan apa yang telah di tulis tentang topik penelitian. peneliti juga merancang atau menyusun rencana penelitian dengan berbagai langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah penelitian. dua bagian utama dari strategi penelitian ini adalah penelitian pendahuluan yang terdiri dari temuan pertama, pengajuan formulir proposal dan penyelesaian tugas penelitian. studi lapangan yang di lakukan terdiri dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Rancangan penelitian ini disusun sebagai berikut dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dengan metodologi deskriptif.

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
(Foto: Suprayogi, Februari 2023)

3.2 Teknik pengumpulan data

Dalam teknik pengumpulan data merupakan langkah penelitian yang penting karena tujuan dari pengumpulan data peneliti mengumpulkan informasi. Tanpa pengetahuan tentang teknik data, peneliti tidak memperoleh data sesuai dengan standar data yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, rekaman

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

audio dan dokumentasi. Berikut rinci pendapat para ahli yang berkaitan dengan pengumpulan data pada penelitian ini.

Dalam Creswell (2015, hln 404) memberikan beberapa langkah terkait dengan pengumpulan data kualitatif. Langkah –langkah ini menyebutkan pertama adanya partisipan atau tempat yang di teliti setrta strategi sampling yang sangat membantu terhadap eksperimen di lapangan. Kedua fase ini mendapatkan aksen izin terhadap individu objek yang di teliti.

Ketiga begitu siap, perlu mempertimbangkan tipe apa saja informasi yang ingin di dapatkan serta mealukan survei untuk mendapatkan data informasi dilapangan dan mencatat atau merekam informasi yang di dapatkan. Tahap ke empat merancang instrumen apa yang ingin di siapkan dan perlu mencatat informasi yang diteliti dan berakhir tahap ke lima melakukan kegiatan mengadministrasikan pengumpulan data dengan memperhatikan masalah-masalah yang timbul secara potensial. Berbeda dengan Morrison (2012, hln.26) yang menatakan bahwa pengumpulan data dapat di lakukan dengan berbagai cara, seperi melalui eksperimen, survei,atau penelitian lapangan. Penelitian kualitatif juga memiliki metode tahap pengumpulan data, seperti observasi lapangan, studi kasus, wawancara telepon, survei surat dan survei internet.berikut pernyataan yang sama dikatakan oleh Sukmadinata(2015, hlm.31) , bahwa wawancara telpon dan wawancara langsung dapat untuk mengumpulkan informasi penelitian saat pengumpulan data di lapangan dan wawancara jarak jauh melalui alat komunikasi. Dalam kegiatan di lapangan peneliti menggunakan dengan memanfaatkan grub WA.

a. Survei

Pada penelitian ini peneliti melakukan survei awal untuk melakukan survei pendahuluan pada tanggal 18 Januari 2023. Melihat data traker study SMK Negeri 1 Mandau masih cukup bayak alumni yang belum mendapatkan bekerjaan. Padahal jika membuka keterampilan lain mengisi kekosongan untuk mendapatkan keuntungan peluangnya menjanjikan dalam memanfaatkan teknologi dan seni

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi produk yang mempunyai nilai jual di masyarakat seperti menciptakan desain souvenir yang berkaitan dengan karakteristik daerah kota duri sebagai kota industri pertambangan dengan memandaatkan *smartphone* sebagai langkah awal, Serta cara belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya yang di lakukan secara konvensional di temukan banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas dengan baik, tertidur saat belajar dan kurang kreatif. Sedangkan jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Mandau mempunyai 10 jurusan bidang teknologi Rekayasa, peneliti melihat semua jurusan yang terdapat di dalamnya tak lepas dari peranan seni di dalamnya. Contohnya salah satu jurusan teknik pengelasan dalam membuat terali pagar perlu peranan seni rupa dalam memunculkan ide sehingga nilai estetika lebih tinggi sehingga konsumen menyukai dan mempunyai nilai jual yang tinggi. Jadi dengan meningkatkan kreativitas siswa saat membantu siswa setelah menamatkan pedidikannya.

b. Observasi

Observasi merupakan rancangan kegiatan penelitian yang memiliki konsep yang telah dibuat sebelumnya. Creswell (2015, hlm.453) mengutarakan bahwa observasi merupakan peranan yang sangat penting dalam menentukan partisipan atau objek yang di teliti. Bagian ini perlu pengambilan keputusan yang tepat dalam wawancara dan perlunya pengamatan yang tepat sehingga tidak melupakan detail hal penting apa saja yang perlu di kumpulkan. Sugiyono (2015, hlm. 310) juga menyatakan hal yang serupa bahwa observasi merupakan tahapan dasar untuk melihat gambaran awal proses dilapangan. Selanjutnya informasi yang di kumpulkan dengan beberapa peralatan media laptop, *smartphone* video sehingga penelitian dengan jelas tergambar.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan yang berbasis data yang dilakukan dengan pendekatan langsung maupun tidak langsung dengan tujuan untuk mendapatkan informasi kondisi siswa kelas X teknik komputer jaringan yang di pilih dalam penelitian dan ruang lingkup wawancara di lakukan pada Implementasi

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

project based learning, smartphone, kreativitas dan pembelajaran seni budaya mendesain batik yang berkaitan dengan konsep yang mejadi ciri khas kota duri dalam bentuk karya batik. Kegiatan ini berlangsung selama masa penelitian dari tanggal 22 Februari 2023 sampai 03 April 2023.

d. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dilakukan untuk mendokumentasikan penelitian dengan tujuan untuk mempermudah pengolahan data yang terarsipkan. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan proses pembelajaran di dalam kelas dengan video pembelajaran, gambar aktivitas guru, pemangku kepentingan di sekolah dan siswa dan proses penciptaan karya desain batik. Fase pengambilan dokumentasi dari tanggal 22 Februari 2023 sampai 03 April 2023.

3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data pada prinsipnya merupakan sebuah proses dimana data yang diperoleh dari proses pengalihan data, diolah sedemikian rupa dengan teknik-teknik tertentu yang pada akhirnya akan ditemukan sebuah kebenaran yang hakiki dalam penelitian. sebagian ahli penelitian kualitatif lebih cenderung menggunakan manual dengan berbagai alasan antara lain; bentuk data kualitatif yang berupa uraian dengan sifat yang fleksibel membutuhkan kepekaan dari peneliti agar dapat menghasilkan data olah yang optimal.

Pada penelitian kualitatif Creswell (dalam Herdiansyah, 2015, hlm. 264) menyarankan bahwa peneliti sudah berpikir dan melakukan analisis data ketika penelitian kualitatif baru dimulai. Dalam hal ini peneliti sudah melakukan analisis tema (kategorisasi). Ini pada dasarnya sejak proses pengumpulan data pun dari segmen waktu analisis data sepanjang proses pengumpulan data pun dapat dilakukan artinya tidak perlu menunggu hingga semua waktu pengumpulan data selesai atau data yang dibutuhkan telah terkumpul seperti umumnya pada penelitian kuantitatif yang telah melakukan uji validasi dan realibilitas intrumen sebelum pengumpulan data. Dengan demikian jika ada kekurangan data masih dapat dilakukan penggalan ke lapangan.

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Creswell (2015, hlm, 512) mengatakan bahwa, didalam menganalisis data maupun mengembangkannya, peneliti perlu memperhatikan enam langkah tahapan pada proses ini. Berikut secara rinci disampaikan pada penjelasan sebagai berikut:

1. Persiapan dan pengaturan data untuk analisis

Pada bagian ini, pengorganisasian data dilakukan untuk menyalin data, wawancara dan menulis catatan lapangan, serta membuat keputusan analisis data.

2. Mengeksplorasi dan pengkodean data

Pada tahapan ini, dilakukan analisis awal tahap data dengan membacanya secara cermat untuk mendapatkan informasi secara umum. Tujuan dan proses ini adalah untuk mereduksi gambar yang berhubungan dengan orang. Tempat atau kejadian dan mengolah data base yang berisi teks, suara atau rekaman. Pada tahap ini Pembelajaran Daring, Materi Ajar, pengelolaan kelas, Interaksi, penilaian hasil belajar dan lain sebagainya. Kemudian ajukan pertanyaan tentang objek yang diselidiki atau di tandai serta berikan sebuah komentar pada data tersebut.

3. Mengode untuk membangun deskripsi dan tema

Proses ini digunakan untuk mengembangkan deskripsi narasumber atau tempat penelitian. tahapan ini cenderung menginterpretasikan sebuah tema dan merepresentasikan data pada tahapan yang lebih kompleks. Tema juga di susun dengan alur cerita yang di dapatkan, atau di hubungkan bersama untuk mengkap fenomena yang terjadi secara kompleks. Selanjutnya temuan tersebut di laporkan berdasarkan analisis yang sudah di buat. Penelitian kualitatif memaparkan temuan dengan bentuk visual yang dapat mencakup gambar, foto, grafik dan tabel perbandingan. Mereka juga melaporkan wawasan dari percakapan naratif seperti kronologi, data wawancara maupun pertanyaan atau komentar dari data yang di peroleh di lapangan.

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Menginterpretasi temuan

Dari proses pelaporan dan penyajian hasil, penelitian kualitatif menyajikan informasi saat melakukan pengembangan penelitian. pengembangan tersebut terdiri dari mengungkapkan pendapat individual, membandingkan hasil dengan literatur, menyebutkan keterbatasan dan memberi saran kepada penelitian selanjutnya.

5. Memvalidasi keakuratan temuan

Untuk memverifikasi keakuratan penelitian, peneliti kualitatif sering menggunakan metode validasi seperti pengecekan anggota, triangulasi dan audit. Tujuannya adalah memberikan bukti keakuratan data dalam laporan kualitatif dan meringkas data untuk dianalisis. Selanjutnya pada tahapan analisis merupakan proses untuk menemukan dan mengumpulkan data informasi yang disusun dengan sistematis. Setelah informasi didapatkan maka, catatan hasil wawancara, maupun bahan lainnya dapat mudah untuk disusun, dipahami dan kemudian disampaikan kepada orang lain. Teknik analisis penelitian ini menggunakan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan sebagai *human instrument* yang berfungsi sebagai penetapan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan terakhir membuat sebuah kesimpulan.

Menganalisis hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya setelah Implementasi Project Based Learning (PBL) adalah langkah penting untuk mengukur keberhasilan dari proyek tersebut dan mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran kreativitas. Berikut adalah cara untuk menganalisis hasil kreativitas siswa:

1. Penilaian karya seni: Melihat kualitas dan keunikan karya seni yang dihasilkan oleh siswa. Pertimbangkan elemen-elemen kreatif dalam karya, seperti pemilihan ide, eksekusi teknis, eksperimen, inovasi, dan originalitas.

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Penilaian proses kreatif: Melihat bagaimana siswa melakukan riset, perencanaan, eksplorasi, dan pemecahan masalah selama proses pembuatan karya seni. Perhatikan sejauh mana siswa menggunakan pendekatan kreatif dan berinovasi dalam mengatasi tantangan yang dihadapi.
3. Evaluasi kolaborasi dan kerja tim: Jika siswa bekerja dalam kelompok atau tim, perhatikan bagaimana mereka berkolaborasi, berbagi ide, dan saling mendukung dalam menciptakan karya seni. Pertimbangkan apakah kolaborasi tersebut meningkatkan kreativitas dan kualitas karya.
4. Presentasi dan komunikasi: Tinjau kemampuan siswa dalam menyajikan dan mengkomunikasikan karya seni mereka dengan jelas dan efektif kepada audiens. Evaluasi kemampuan mereka untuk menjelaskan inspirasi, proses kreatif, dan tujuan dari karya seni yang dibuat.
5. Refleksi siswa: Minta siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam PBL dan proses kreatif menciptakan karya seni. Pertimbangkan apakah mereka mampu mengidentifikasi hal-hal yang telah dipelajari tentang seni budaya dan kreativitas serta potensi perbaikan di masa mendatang.
6. Penggunaan teknologi: Evaluasi sejauh mana siswa mampu menggunakan teknologi Smartphone dalam menciptakan karya seni dan apakah penggunaan teknologi tersebut meningkatkan kreativitas mereka.
7. Perbandingan dengan tujuan pembelajaran: Bandingkan hasil akhir karya seni dan kemajuan siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Tinjau apakah tujuan-tujuan tersebut tercapai atau melebihi harapan.
8. Umpan balik dari rekan dan guru: Dapatkan umpan balik dari rekan siswa dan guru terkait karya seni siswa. Umpan balik ini dapat memberikan wawasan lebih tentang aspek-aspek kreatif karya seni dan membantu siswa untuk terus berkembang.
9. Dokumentasi visual: Simpan dokumentasi visual dari proses kreatif dan hasil akhir karya seni siswa. Ini dapat berupa foto, video, atau portofolio digital

Suprayogi, (2023)

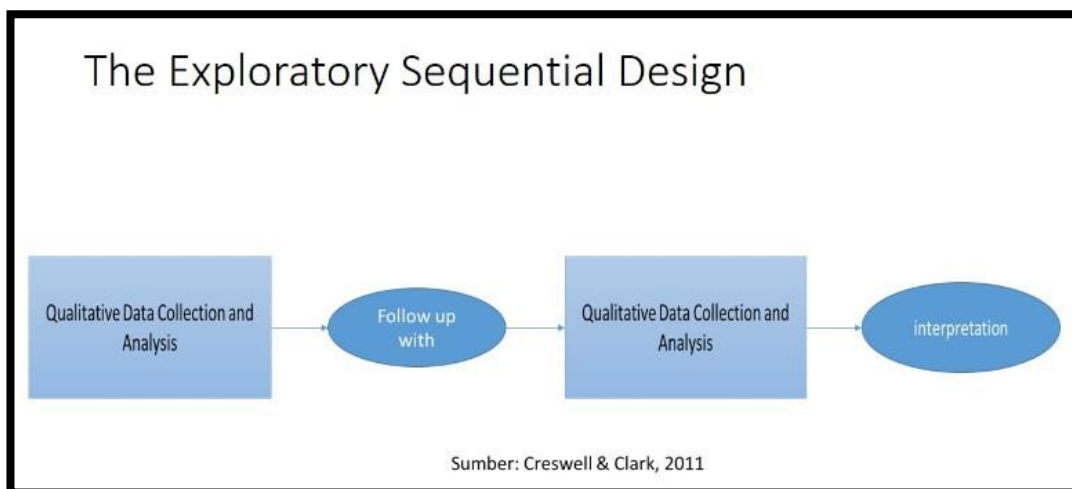
IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang memperlihatkan perkembangan kreatif siswa dari awal hingga akhir proyek.

Analisis data kualitatif menggunakan metode analisis deskriptif yang di fokuskan pada wawancara, temuan, catatan lapangan dan dokumentasi lainnya. Analisis data yang di lakukan secara sistematis, terarah dan terukur dengan konsep sintesa kemudian mendeskripsikan, menyintesis, memilih data penting untuk dipelajari atau dianalisis dan terakhir menarik kesimpulan.

3.4 Alur Penelitian

Alur penelitian di buat dengan desain secara konseptual. Adapun desain tersebut di gunakan pada penelitian ini yaitu merupakan desain eksploratori sequensial.



Gambar 3. 2 Alur eksploratori sequensial

Menurut Creswell, (2015,hlm.54) desain eksploratori sekuensial bertujuan untuk mempelajari masalah penelitian dengan terlebih dahulu mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif. Sedangkan menurut. Desain exploratory mirip halnya dengan explanatory desain hanya urutannya dibalik. Terdapat sekuensial dalam tahapan penelitian, dimulai dari penelitian kualitatif dan dilanjutkan dengan kuantitatif. Prioritas pengambilan dan analisis data kualitatif dilakukan di tahap

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

awal. Dibangun dari hasil analisis eksploratori pada tahap pertama, peneliti melanjutkan tahap berikutnya dengan metode kuantitatif untuk menguji atau melakukan generalisasi berdasarkan temuan awal. Peneliti kemudian melakukan interpretasi bagaimana hasil penelitian kualitatif dibangun oleh temuan awal (data kualitatif). Contoh desain ini adalah seorang peneliti ingin mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam membuat desain batik daerah Kota Duri. Peneliti menggali informasi dari responden dengan menggunakan FGD dan wawancara mendalam sehingga mendapatkan data beberapa hal yang mendorong masyarakat memilih suatu fasilitas kesehatan. Peneliti kemudian membangun instrumen berdasarkan hasil temuan pada tahap awal untuk mendapatkan prevalensi keseluruhan pada sampel yang lebih besar. Kedua penelitian tersebut memiliki bobot prioritas yang sama pentingnya.

Sugiyono, (2013, hlm.15) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif dapat digunakan sebagai sebuah desain penelitian yang analisis pada kondisi objek yang apa adanya dan peneliti merupakan instrumen kunci, sebagai pengambilan data. Semua proses tersebut digunakan untuk dianalisis secara induktif. Kemudian pada fase berikutnya desain dibentuk agar hasil penelitian terukur dan dilakukan sebuah percobaan yang tepat terhadap hasil penelitian.

a. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa komponen meliputi: siswa kelas X TKJ, guru seni budaya dan bagian kurikulum di sekolah SMK Negeri 1 Mandau. Partisipan siswa merupakan sumber data utama yang menjadi fokus sasaran dari penerapan desain batik melalui model *project based learning* melalui smartphone yang dilakukan dalam pembelajaran seni budaya. Partisipan guru seni budaya untuk memberikan informasi terkait dengan kondisi pembelajaran seni dan budaya yang selama ini diberikan di sekolah SMK Negeri 1 Mandau. Partisipan bagian kurikulum adalah untuk memberikan informasi secara keseluruhan terkait dengan kultur belajar seni budaya yang diselenggarakan di SMK Negeri 1 Mandau.

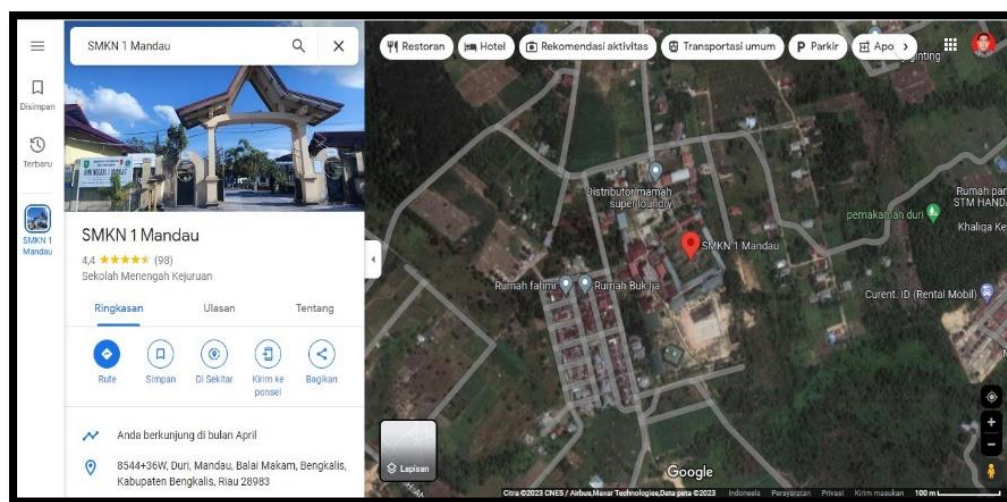
Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan teknik Komputer Jaringan yang berjumlah 34 siswa tahun pelajaran 2022/2023. Alasan memilih siswa tersebut karena fasilitas pembelajaran siswa lengkap mulai dari kondisi ruangan, waktu, alat/ bahan, dan kondisi semua siswa mempunyai perangkat komunikasi *smartphone* yang mempunyai kemampuan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

b. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMK Negeri 1 Mandau Provinsi Riau tepatnya di Jl. Pipa air bersih desa simpang padang Duri Kabupaten Bengkalis SMK Negeri 1 Mandau merupakan salah satu Sekolah Negeri yang ada di Kota Duri. Maka dari itu sekolah ini dijadikan sebagai lokasi dalam melakukan penelitian dalam menerapkan Desain batik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya.



Gambar 3. 3 Gambar Lokasi Penelitian

Sejarah singkat Gedung SMK Negeri 1 Mandau sudah berdiri semenjak tahun 1999 yang terletak di jalan pipa air bersih desa simpang padang .Kabupaten Bengkalis. SMK Negeri 1 di dirikan pada tahun 2000 yang pada awalnya merupakan SMK Swasta Handayani yang didirikan oleh PT. CPI (Caltex Pasific Indonesia) yang

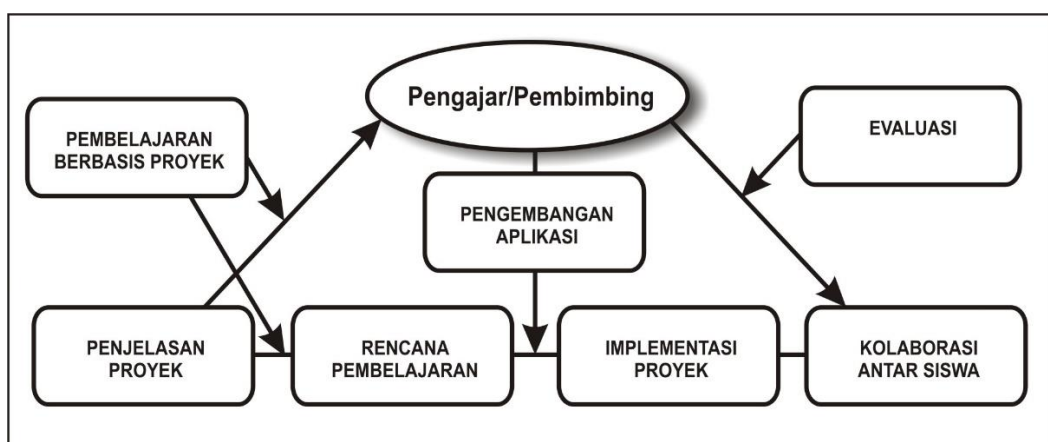
Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikoordinir melalui yayasan Pendidikan Handayani dibawah pimpina Bpk. Syamsuar Samin dengan No pendirian No : 0586409.8.4/MN-2000 tertanggal pada 08 Juli 2000. Dan Penegerian SMKS Handayani menjadi SMKN 1 Mandau berdasarkan Keputusan Bupati Bengkalis No.113 tahun 2002.

c. Model Konseptual Penelitian

Diagram Model Konseptual merupakan respresentasi visual dari sebuah proses analisis bersyarat (Hayes,2022).



Gambar 3. 4 Diagram Konseptual Penelitian

Penjelasan komponen diagram:

1. Pengajar/Pembimbing: Guru atau pengajar yang memimpin dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Mereka memberikan arahan, sumber daya, dan dukungan kepada siswa.
2. Pembelajaran Berbasis Proyek: Proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, dan menyelesaikan proyek yang terkait dengan pembuatan desain batik. Siswa belajar melalui pengalaman nyata dengan tujuan untuk mencapai hasil akhir yang nyata.
3. Pengembangan Aplikasi: Siswa menggunakan smartphone untuk mengembangkan aplikasi yang mendukung pembelajaran dan kreativitas dalam membuat desain batik. Aplikasi ini dapat berupa perangkat lunak

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu