

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. STRATEGI PENGEMBANGAN

1. Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pengaruh penerapan media model 3gp dalam upaya meningkatkan keterampilan mendesain pamflet warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta. Karena peneliti menemukan permasalahan yang menyebabkan pemberian materi keterampilan di kelompok belajar komputer Taman Siswa kurang optimal diserap oleh warga belajar. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media model 3gp pada pelatihan *photoshop* untuk meningkatkan keterampilan mendesain pamflet pada warga belajar kelompok belajar komputer Taman Siswa Jakarta.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta, Jalan Garuda, Kemayoran, Jakarta Pusat. Waktu penelitian di laksanakan terhitung mulai bulan Januari 2013.

3. Metode Penelitian

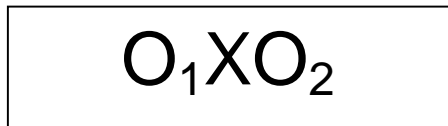
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui *treatment* menggunakan video berbentuk 3gp yang dijadikan video pembelajaran tutorial menggunakan ponsel atau *handphone* yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design*. “Metode penelitian eksperimen pendekatan dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Pre-eksperiment Desain, One-Group Pretest-Posttest* karena hasil penelitian dapat diketahui secara akurat dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan penerapan dengan sudah diberikan perlakuan dengan penerapan yang ada.

Desain dari eksperimen terdiri atas satu kelas control sebelum diberi *treatment*. Pemilihan kelas eksperimen berdasarkan atas tujuan dan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila digambarkan dalam satu alur berfikir maka desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut, yaitu dimana terdapat suatu kelompok diberikan Pretest terlebih

dahulu kemudian diberikan perlakuan, setelah itu di observasi hasilnya.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



O_1 = Nilai Pretest (nilai pada saat sebelum diberi penerapan)

O_2 = Nilai Posttest (nilai pada saat setelah diberi penerapan)

X = Perlakuan / treatment dengan penerapan

O_2-O_1 = pengaruh penerapan media model 3gp dalam pelatihan photoshop untuk mengoptimisasikan mendesain pamflet.

Sehingga penggunaan metode penelitian eksperimen untuk menguji tingkat keberhasilan pembelajaran atau *treatment* yang dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan w a r g a belajar dalam mendesain pamflet menggunakan *software photoshop* melalui pembelajaran mandiri yaitu media model 3gp.

4. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi ini adalah warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Kemayoran Jakarta Pusat berjumlah 30 orang.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan sebagai partisipan dalam penelitian yaitu berjumlah 15 orang, pemilihan 15 orang tersebut menggunakan *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.¹ Pertimbangan untuk warga belajar yang akan dijadikan sampel merupakan warga belajar yang memiliki keinginan sendiri untuk mengikuti kegiatan penerapan media ini dan memiliki alat elektronik *handphone*, atau alat elektronik lainnya yang dapat memutar video.

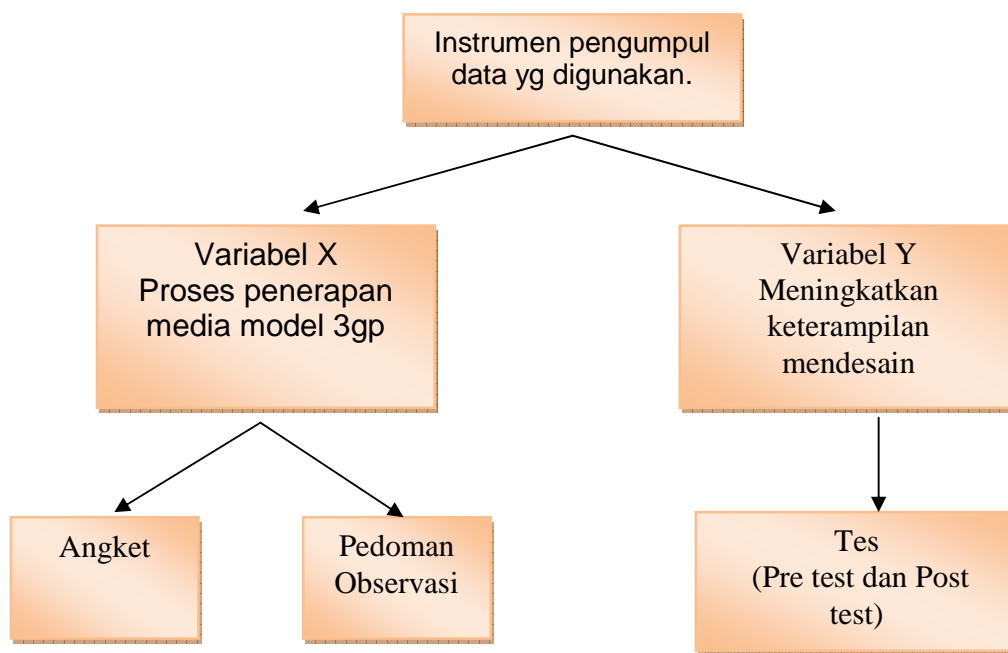
5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode². Tujuan dibuatnya instrumen salah satunya adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian.

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2006). Hal.124

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 102.

Penggunaan instrumen berdasarkan tahapan kegiatan penelitian adalah:



Gambar 3. 1.

Gambar Keterangan Variabel dan
Instrumen Pengumpul Data Yang Digunakan

a. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara menggunakan berbagai pernyataan yang relevan dengan tujuan penelitian. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memperoleh informasi dari warga belajar sebagai responden mengenai hasil kegiatan pembelajaran dari penerapan media model 3gp pada keterampilan mendesain pamflet sederhana pada warga belajar kelompok belajar komputer Taman Siswa. Angket penelitian bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing warga belajar sehingga mempermudah peneliti dalam proses pengolahan data.

b. Observasi dan Pengamatan

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi berperan serta (*participant observation*). Identifikasi dengan pendekatan ini dimaksudkan untuk peneliti terlibat dalam proses pelatihan warga belajar di laboratorium komputer Taman Siswa, Kemayoran, Jakarta Pusat dengan ruang lingkup objek penelitian yang digunakan sebagai sumber data penelitian³. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan pada waktu proses pembelajaran sedang berlangsung yang dilakukan oleh sumber data penelitian. Data diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai

³ Sugiono, *op. Cit.*, h. 204

mengetahui pada tingkat pemahaman kondisi masing-masing individu yang merupakan sumber data bagi peneliti melalui observasi partisipasi.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan mencari data berupa catatan, foto, video warga belajar terkait dengan kemampuan membaca tingkat lanjut. Teknik ini digunakan untuk mengungkap data tentang kondisi belajar peserta didik sebelum, saat, dan setelah mereka melakukan proses belajar.

d. Hasil Optimalisasi Kemampuan Belajar

Hasil optimalisasi kemampuan belajar adalah data mengenai keterampilan mendesain pamflet sederhana warga belajar dengan format evaluasi materi (*post test*) yang diberikan pada akhir proses belajar. Tes hasil belajar dengan tes kognitif menjawab soal dan praktek menggunakan aplikasi photoshop untuk mengetahui kemampuan warga belajar. .

Dalam upaya untuk memperoleh data yang valid, maka peneliti menggunakan beberapa langkah sebagai berikut.

1). Menyusun Konsep

Instrumen terlebih dahulu diuji coba kepada warga belajar pengujian ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

Instrumen yang dibuat berdasarkan pada indikator dari penelitian, kemudian diujicobakan kepada warga belajar sebagai respondennya.

Pengukuran Instrumen ini memakai skala Likert dalam bentuk daftar *check list* (✓) dengan 5 pilihan jawaban. Setiap pendapat yang diberikan responden melalui angket selanjutnya diberikan nilai sesuai dengan skala Likert, yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Daftar Nilai Skala Likert

| Nilai Positif | Kategori Jawaban | Nilai Negatif |
|---------------|---------------------|---------------|
| 5 | Sangat setuju | 1 |
| 4 | Setuju | 2 |
| 3 | Ragu-ragu | 3 |
| 2 | Tidak setuju | 4 |
| 1 | Sangat tidak setuju | 5 |

1. Pengujian Validitas

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara membuat instrumen berdasarkan indikator yang ada. Pengujian validitas adalah pengujian tingkat kemampuan suatu alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian data dilakukan dengan

menggunakan rumus dari Pearson yang dikenal dengan rumus Product Moment.⁴

Tingkat kevaliditasan tiap item instrumen diketahui dari analisis butir instrumen melalui teknik korelasi Product Momen. Metode ini menganalisis tiap item sehingga dapat mencerminkan kevaliditasan tiap item.

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁵

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Dimana:

r_{xy} = koefisien korelasi antara masing-masing item

x = nilai/skor dari masing-masing item

y = nilai/skor total dari butir pertanyaan

n = jumlah sampel (responden)

xy = perkalian antara nilai masing-masing item dengan nilai/skor total

⁴ Dorothea Wahyu Ariani, *Pendekatan Kuantitatif Dalam Manajemen Kualitas* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), h. 319

⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h. 65

2. Pengujian Reabilitas

Teknik reliabilitas tes hasil pelatihan juga digunakan sebagai alat pengukur hasil belajar reliabilitas atau keajengan item soal. Menurut Suharsimi, reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik.⁶

Dalam hal ini menggunakan Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukur itu dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali terhadap objek yang sama.⁷

Pengukuran reliabilitas data menggunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus yang digunakan adalah *Alpha Cronbach* sebagai berikut⁸:

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Dimana : r_{ii} = nilai reliabilitas

$\sum Si$ = jumlah varians skor tiap butir soal

St = varians total

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 160

⁷ Dorothea Wahyu Ariani, *Op.Cit.* h. 320

⁸ *Ibid.*

k = jumlah item

Instrumen tes kognitif sebelum digunakan untuk penelitian terlebih dahulu diuji cobakan kepada 15 orang responden. Berdasarkan hasil uji coba dengan r_{tab} pada taraf $\alpha = 0,05$ dan dk 15 yaitu 0,514. Kriteria valid instrumen tes apabila $r_{hit} > r_{tab}$ sehingga diperoleh 5 soal dengan skor drop atau tidak dapat digunakan jadi, total soal tes valid adalah 25 soal.

Instrumen tes yang telah diujicobakan maka dilakukan pengujian reliabilitas. Dari hasil perhitungan instrumen tes memperoleh $r = 0,9477$ dengan r_{tab} pada taraf kepercayaan 0,05 dan dk 15 yaitu 0,514 karena, $r_{hit} > r_{tab}$ maka, variabel instrumen tes pemahaman pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

6. Teknik Analisis Data

Data-data yang telah terkumpul dalam evaluasi ini ditabulasikan hingga tersaji secara kuantitatif selanjutnya dianalisis dengan analisis sederhana yaitu menggunakan distribusi frekuensi dengan rumus presentase sebagai berikut:⁹

$$P = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah frekuenasif banyaknya individu

⁹⁹ Anas Sudjono, *Pengantar Staistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006) h. 4

P = Jumlah presentase

100% = Bilangan tetap

Rumus ini menghasilkan persentase tiap item. Sebagai penulis menganalisisnya secara deksripsi berdasarkan persentase per item.

B. PROSEDUR PENGEMBANGAN

1. Perencanaan dan Penyusunan Media Model 3gp

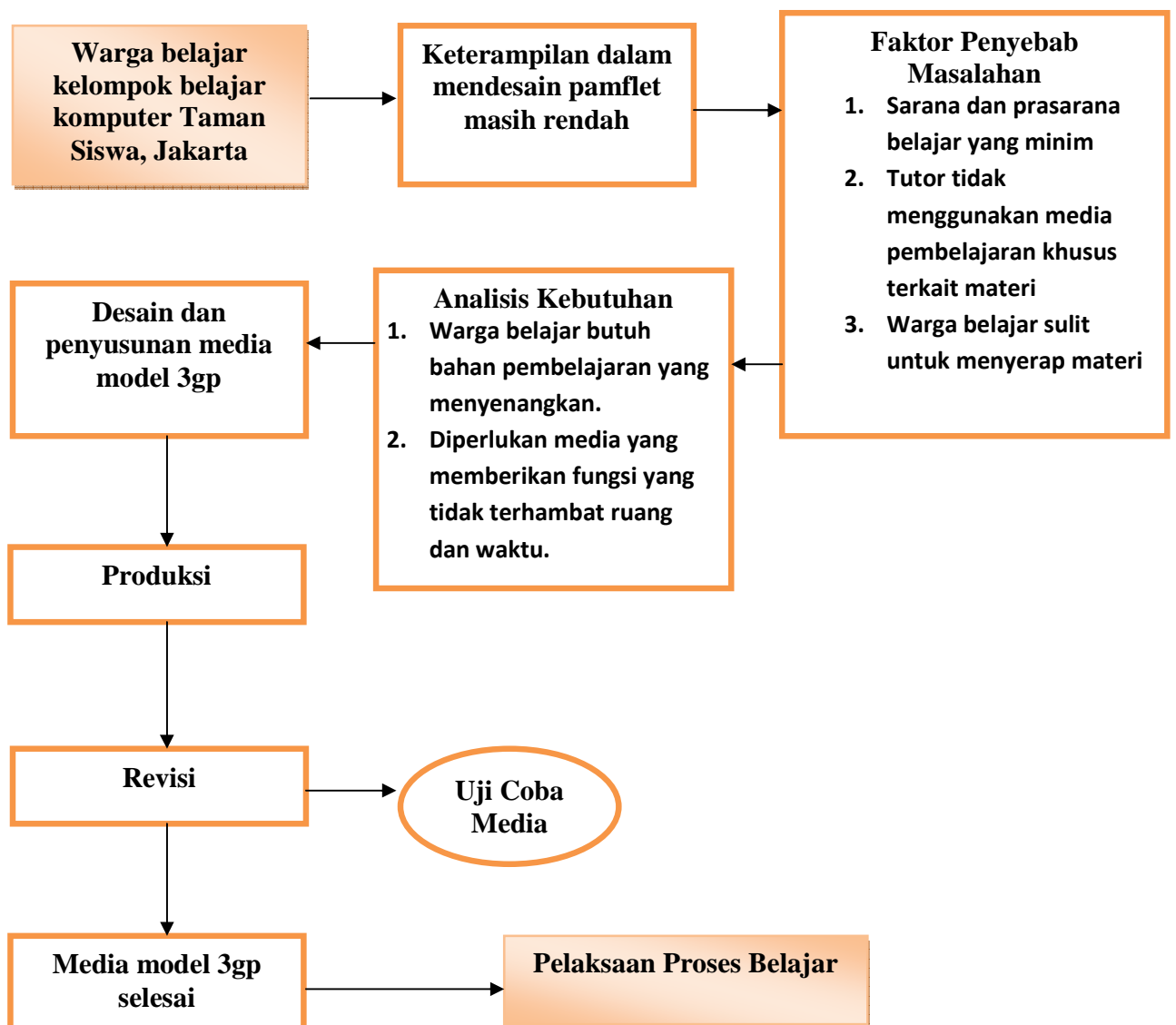
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan media model 3gp sebagai media pembelajaran pendukung. Penentuan subjek dalam penelitian ini berdasarkan permasalahan yang ditemui oleh peneliti dalam proses identifikasi masalah, yakni berhubungan dengan keterampilan mendesain warga belajar dalam membuat pamflet sederhana di kelompok belajar komputer Taman Siswa.

Permasalahan utama yang ditemui oleh peneliti adalah terkait dengan keterampilan mendesain pamflet sederhana warga belajar yang kurang optimal, sedangkan permasalahan lain yaitu proses belajar yang kurang maksimal dikarenakan waktu penggunaan laboratorium yang terbatas hanya seminggu sekali dan kurangnya kemandirian dalam proses belajar sehingga peserta didik ketergantungan terhadap pembimbing atau tutor, maksudnya peserta didik hanya belajar ketika bertemu dengan tutor dilaboratorium. Situasi ini menyebabkan proses

belajar menjadi kurang optimal sehingga warga belajar tidak dapat meningkatkan kemampuan dalam mendesain pamflet.

Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk membuat suatu terobosan media yang mendukung peserta didik untuk selalu berlatih membaca, terutama ketika mereka dituntut untuk belajar dimana saja tanpa kehadiran seorang tutor. Peneliti memilih media model 3gp dengan pertimbangan akses serta pemanfaatan media tersebut. Media model 3gp ini dipilih tentu didasari atas konsep pendidikan orang dewasa yang memprioritaskan kegiatan pembelajaran pada kebutuhan belajar warga belajar itu sendiri.

Alur pemikiran peneliti dalam merancang media model 3gp ini adalah sebagai berikut:



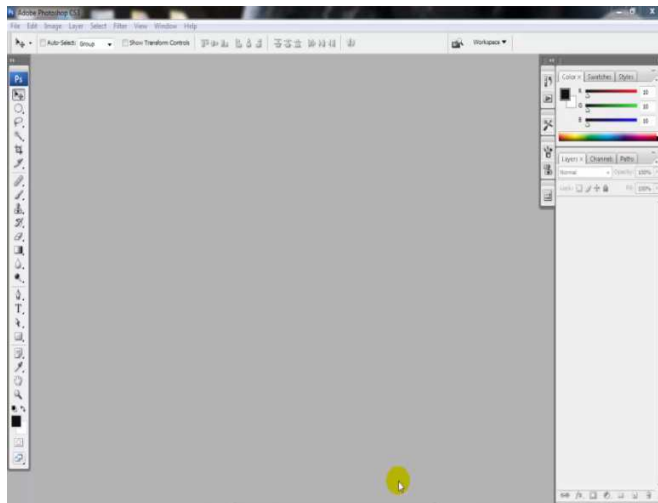
Gambar 3. 2.

Tabel 3. 2

Berikut merupakan *storyboard* terkait dengan media model 3gp:

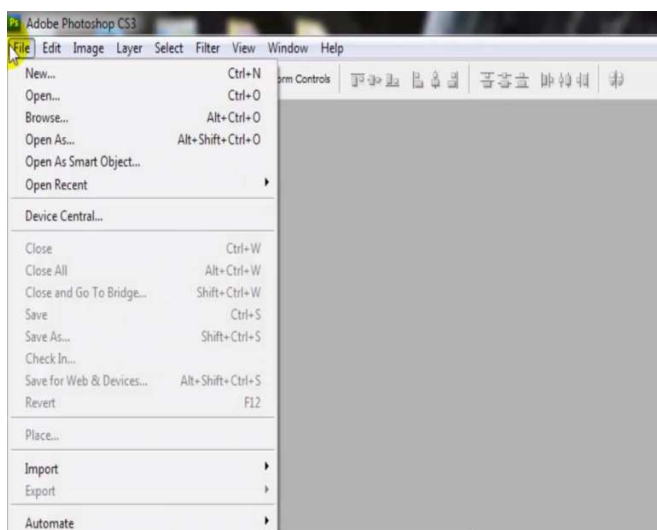
| Topik/sub topik: intro | hlm: Cover |
|---|---|
| <p>Template:</p>  | <p><i>Backsound :</i></p> <p>Pengenalan pada video tutorial</p> |

Topik/sub topik: *Tampilan penuh media*



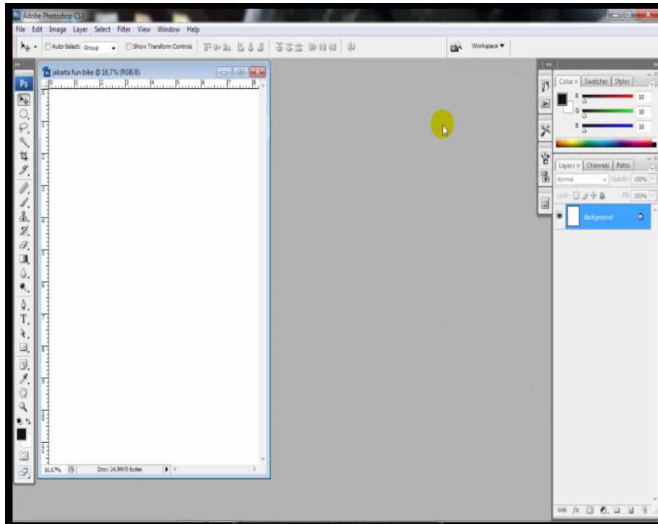
Terdengar suara
penjelas

Topik/sub topik: *Tampilan saat media zoom in*



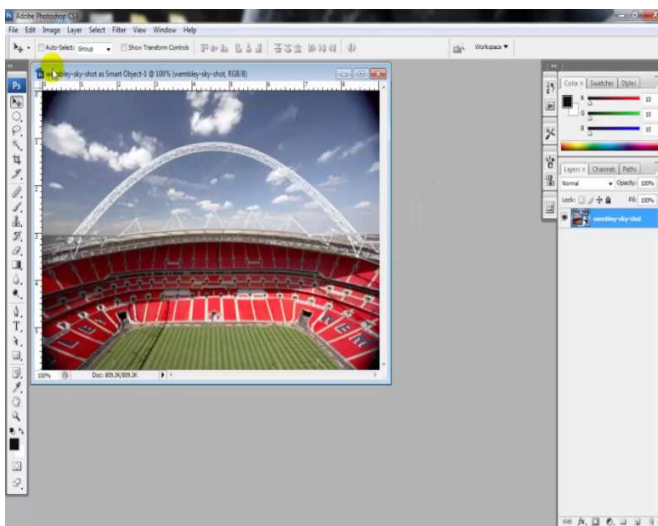
Terdengar suara
penjelas

Topik/sub topik: *Tampilan saat membuka lembar kerja baru*



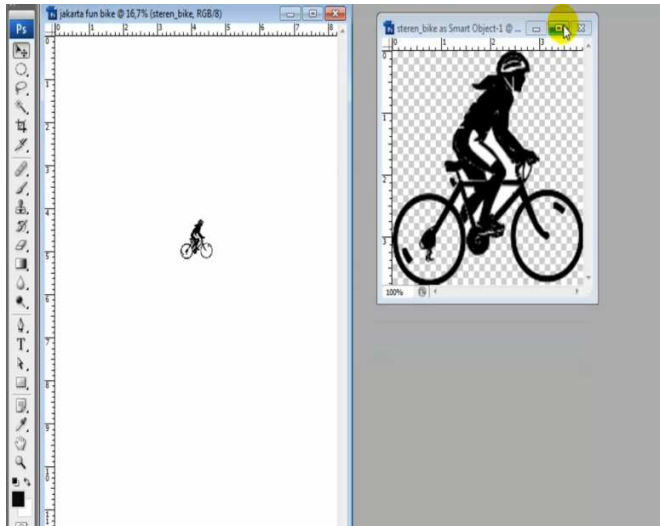
Terdengar suara
penjelas

Topik/sub topik: *Tampilan saat membuka gambar sebagai background*

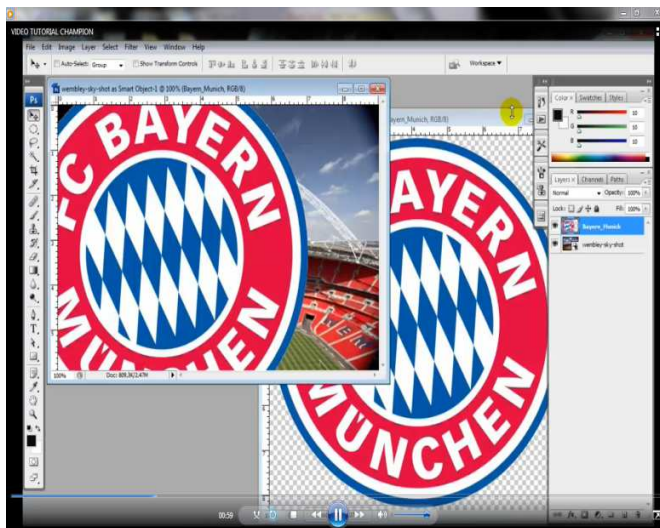


Terdengar suara
penjelas

Topik/sub topik: Menyisipkan gambar pada lembar kerja



Terdengar suara
penjelas



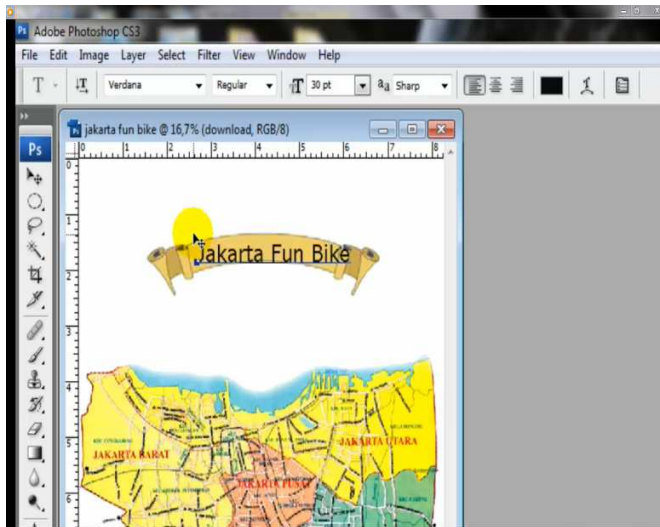
Topik/sub topik: *Tampilan saat membesarkan dan memperkecil object*



Terdengar suara
penjelas



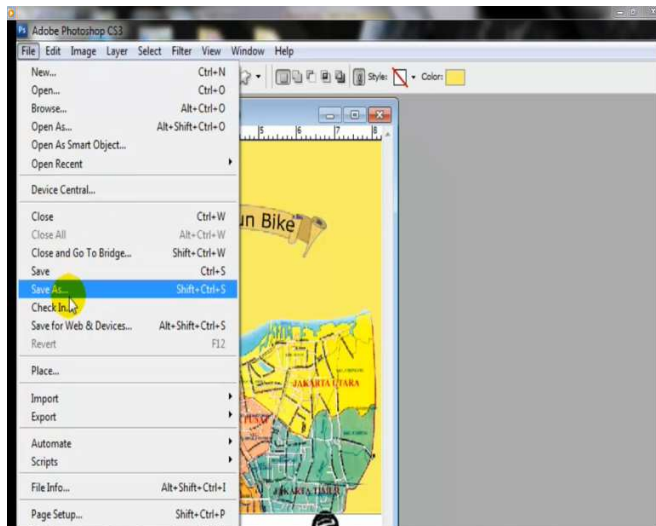
Topik/sub topik: Memasukkan teks ke dalam object



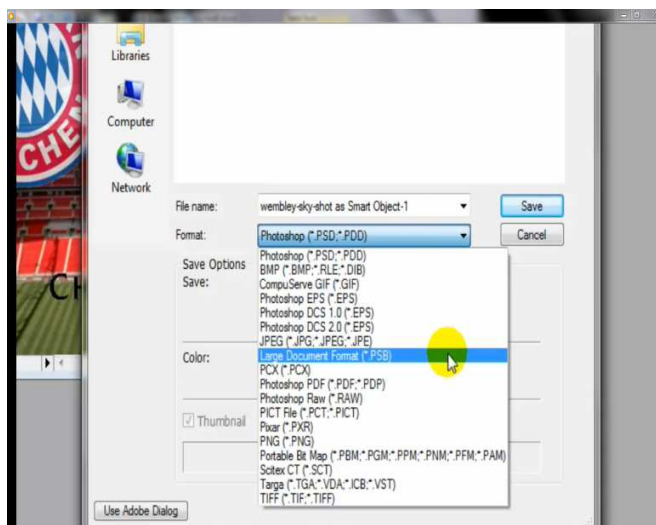
Terdengar suara
penjelas




Topik/sub topik: *Menyimpan hasil lembar kerja dan mengubah satuan bentuk*



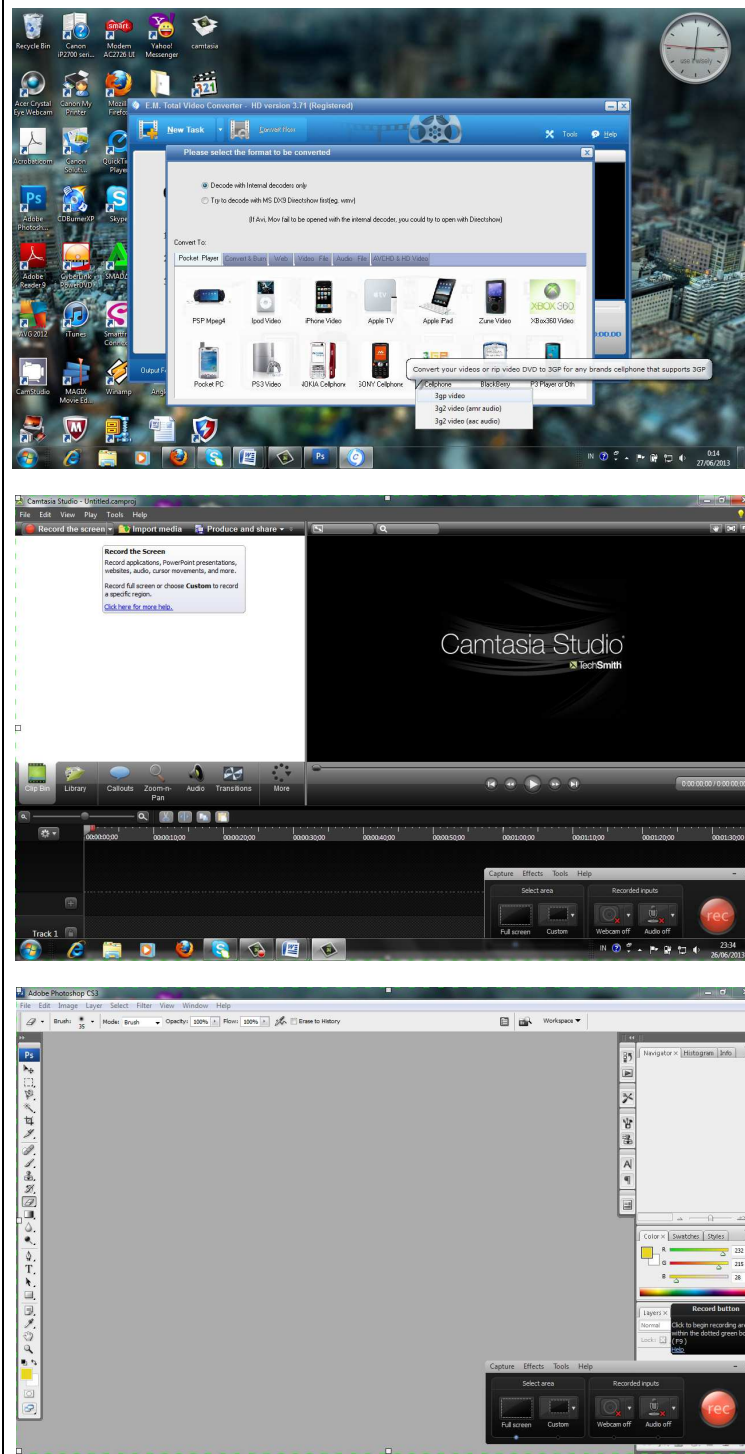
Terdengar suara
penjelas



Berikut ini merupakan proses pembuatan media model 3gp :

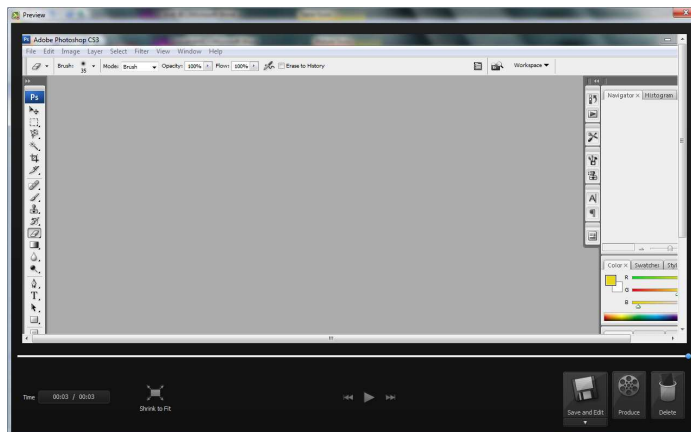
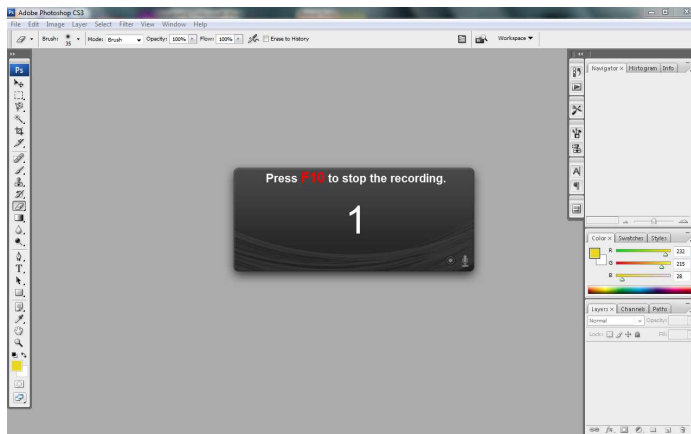
| Desain pembuatan media model 3gp | |
|---|---|
|  | Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media model 3gp : |
|  | <ul style="list-style-type: none">- Camtasia studio version 8- <i>Photoshop cs 3</i>- Total video converter |
|  | |

Desain pembuatan media model 3gp



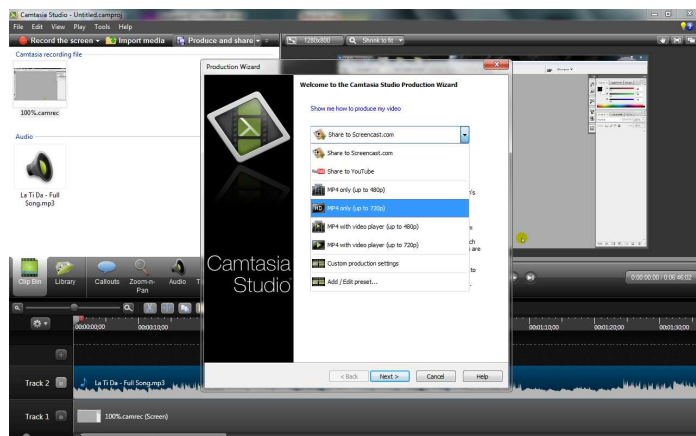
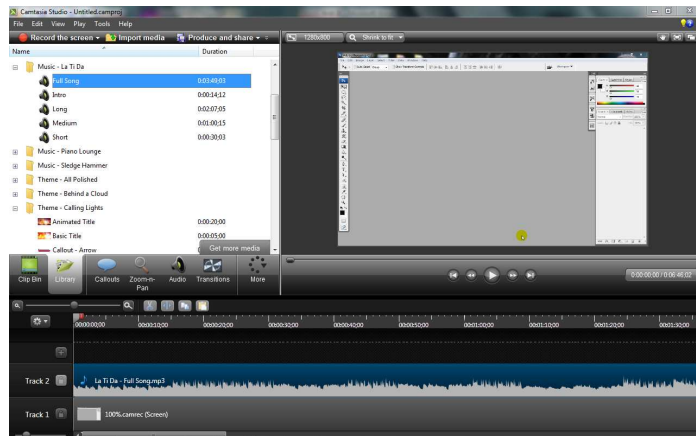
Tampilan awal software pertama adalah total video converter, kedua camtasia studio version 8, dan ketiga photoshop cs 3.

Desain pembuatan media model 3gp



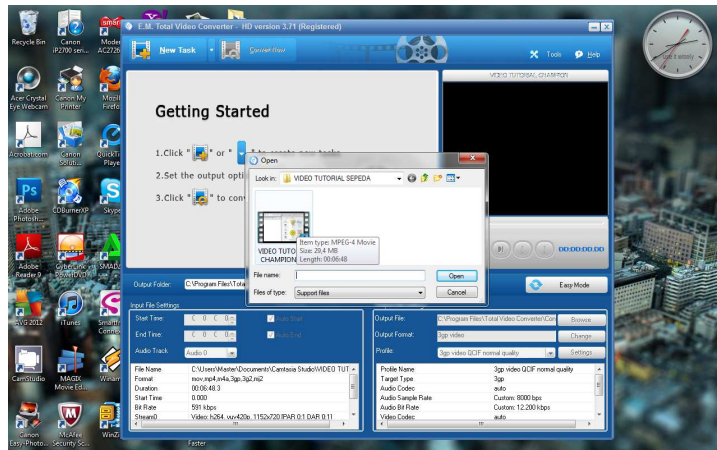
Tampilan saat kegiatan dalam aplikasi *photoshop cs 3* direkam menggunakan aplikasi *camtasia studio 8* dan akhir dari video dengan menekan tombol **F10**.

Desain pembuatan media model 3gp

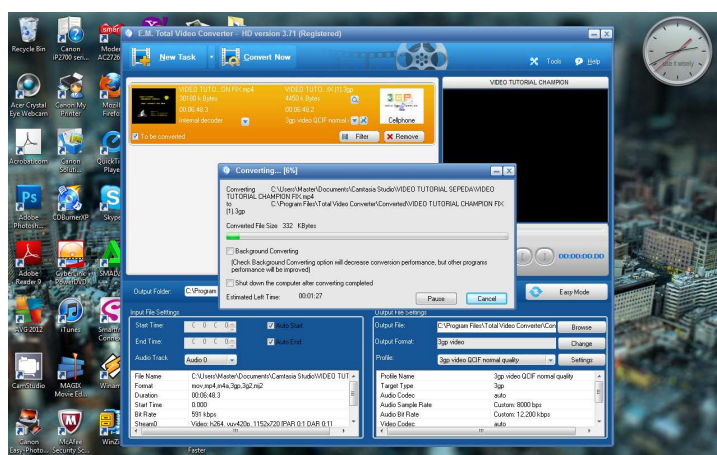


Tampilan saat kegiatan dalam aplikasi camtasia studio version 8 yaitu hasil video dan suara digabungkan lalu untuk mendapatkan hasil video dengan hasil terbaik ubah format menjadi MP4.

Desain pembuatan media model 3gp



Tampilan saat merubah format video yang awalnya MP4 menjadi 3gp atau bermodel 3gp menggunakan total video converter.



Penerapan yang diharapkan adalah warga belajar mengaplikasikan setiap langkah yang mereka tonton melalui *handphone* pribadi mereka. Penggunaan yang dapat mereka sesuaikan dengan aktifitas diluar sehingga mereka juga belajar untuk menjadwal dirinya kapan harus melihat video pembelajaran ini. Media model 3gp atau

video tutorial yang berisikan langkah-langkah dalam mendesain sebuah pamflet sederhana menggunakan aplikasi *photoshop cs 3* yang disertai suara narasi yang memudahkan warga belajar memahami isi video tersebut.

Proses belajar mandiri yang dilakukan oleh warga belajar itulah yang diharapkan akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan lebih kondusif bagi warga belajar. Penerapan dalam pelatihan ini nantinya akan mampu memberikan bekal bagi warga belajar untuk lebih siap menghadapi materi yang diberikan tutor sebagai evaluasi disetiap pertemuannya. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya keterampilan mendesain warga belajar kelompok belajar komputer Taman Siswa.

2. Perencanaan dan Penyusunan Rancangan Pembelajaran

Langkah setelah menyusun media pembelajaran selesai adalah menentukan dan merencanakan rancangan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk unit program. Adapun rancangan unit program tersebut adalah sebagai berikut.

UNIT PROGRAM

| | |
|-------------------|---|
| Nama Lembaga | : Kelompok Belajar Masyarakat Komputer Taman Siswa Kemayoran Jakarta |
| Spesifikasi Kelas | : Warga belajar paket C dan Umum |
| Materi | : Mendesain pamflet menggunakan <i>photoshop cs 3</i> |
| Alokasi Waktu | : 3 X 60 Menit |

a. Standar Kompetensi

Mampu menghasilkan sebuah desain pamflet sederhana

b. Kompetensi Dasar

Mampu mendesain sebuah pamflet sederhana.

Indikator

- Warga belajar mampu menggunakan aplikasi *photoshop cs 3* untuk mendesain sebuah pamflet.
- Warga belajar menunjukkan langkah-langkah mendesain pamflet.
- Warga belajar mempraktekkan kemampuan mendesain pamflet sederhana.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, warga belajar diharapkan mampu:

- Meningkatkan keterampilan mendesain sebuah pamflet sederhana.
- Mempraktekkan kemampuan mendesain pamflet sederhana.

c. Materi

- *Teori*
 - ✓ Mempelajari media model 3gp sebagai media pembelajaran mandiri.
 - ✓ Penjelasan tutor mengenai isi dari media model 3gp .
- *Praktek*
 - ✓ Mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam media model 3gp dalam mendesain sebuah pamflet sederhana.
 - ✓ Mempraktekkan kemampuan mendesain sebuah pamflet sederhana.

d. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : Pembelajaran Mandiri.
- Metode : Praktek.

e. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- *Pendahuluan*
 - ✓ Apersepsi
Meminta warga belajar untuk mempersiapkan diri dalam mengikuti kegiatan pelatihan.

- ✓ Pemberian Motivasi
- *Kegiatan Inti*
 - ✓ Tutor memberikan *pre-test* terhadap pengetahuan warga belajar terkait dengan materi *photoshop cs 3* dan melakukan test praktek.
 - ✓ Tutor menerangkan tentang konsep pembelajaran menggunakan media model 3gp.
 - ✓ Tutor dan warga belajar merancang dan menyepakati kontrak belajar.
 - ✓ Tutor menjelaskan cara penggunaan media model 3gp sebagai media pembelajaran.
 - ✓ Warga belajar melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media model 3gp.
 - ✓ Warga belajar menyimak materi menggunakan media model 3gp.
 - ✓ Warga belajar mempraktekkan langkah-langkah mendesain pamflet sederhana sesuai dengan materi pada media model 3gp.
- *Penutup*
 - ✓ Warga belajar mengemukakan pendapat mengenai kendala dan permasalahan dalam menggunakan media model 3gp.

f. Alat dan Sumber Belajar

Media model 3gp, *Handphone*, Komputer.

g. Penilaian

Teknik Penilaian : Tes teori dan praktek

Bentuk Instrumen : *true or false*, praktek

Jumlah Item : 15 soal

C. TEKNIK EVALUASI

Teknik evaluasi yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data antara lain:

a. Observasi

Teknik ini dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai variabel proses pembelajaran yang dilakukan oleh warga belajar, mulai dari tahap perencanaan hingga penilaian akhir serta hasil evaluasi yang dilakukan oleh warga belajar. Data yang diperoleh melalui observasi tentunya didasari oleh penginderaan peneliti sebagai *observer*.

b. Uji hasil produk media model 3gp menggunakan angket dan tes hasil belajar

- Lembar uji penerapan proses pembelajaran materi keterampilan mendesain pamflet sederhana menggunakan

media model 3gp, dengan menggunakan angket tertutup, dimana peneliti dapat menentukan layak atau tidaknya media model 3gp sebagai media belajar. Peneliti juga akan memperoleh gambaran kesesuaian antara proses belajar yang direncanakan dengan praktek pembelajaran yang terjadi berdasarkan sudut pandang warga belajar sebagai subyek belajar.

- *Tes evaluasi hasil belajar* dimaksudkan untuk mengetahui hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh warga belajar. Tes evaluasi hasil belajar dibagi menjadi 2 bagian, yaitu tes teori dan tes praktek. Tes teori dimaksudkan untuk mengukur kemampuan warga belajar secara kognitif, terkait dengan materi. Adapun tes praktek diperuntukkan sebagai alat ukur hasil belajar warga belajar dalam ranah psikomotorik.

Tingkat keberhasilan diketahui berupa peningkatan hasil belajar materi. Tingkat keberhasilan ditetapkan kriteria ketuntasan minimum, yang dirancang oleh peneliti bekerjasama dengan tutor kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Kemayoran Jakarta Pusat.