

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Lokasi penelitian ini bertempat di STISI Telkom Bandung, yang beralamatkan di Kawasan Pendidikan Telkom Jln. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung 40257. Beberapa alasan dijadikannya STISI Telkom sebagai lokasi penelitian karena adanya permasalahan pada penelitian, penelitian yang relevan dengan permasalahan, serta adanya model pembelajaran dari masalah yang diteliti.

2. Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari keseluruhan pengukuran suatu objek yang sedang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, dengan kata lain populasi tidak hanya berupa manusia akan tetapi obyek atau benda lainnya pun dapat menjadi populasi. Selain itu, yang perlu diperhatikan bukan hanya jumlah akan tetapi seluruh kualitas dan karakteristik yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.

Populasi yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2011 Program Studi Kriya Tekstil dan Mode STISI Telkom Bandung berjumlah 30 orang.

3. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan obyek penelitian dengan karakteristik tertentu. Jumlah populasi yang menjadi responden tidak terlalu banyak maka anggota populasi seluruhnya dijadikan sampel, yaitu

mahasiswa angkatan 2011 Program Studi Kriya Tekstil dan Mode STISI Telkom Bandung berjumlah 30 orang. Dari kondisi tersebut, maka teknik *sampling* yang dipakai adalah *sampling* total yaitu sampel yang menggunakan seluruh jumlah populasi, yang disebabkan jumlah populasi tidak terlalu banyak, sejalan dengan pendapat Sugiyono (2012:124) yang menyatakan bahwa “*Sampling* total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

B. Metode Penelitian

Setelah populasi dan sampel ditentukan, maka hal yang harus ditentukan selanjutnya adalah menentukan metode penelitian yang akan digunakan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian yaitu metode survei atau observasi, yang memberikan gambaran secara umum mengenai suatu masalah aktual dan dilakukan dengan cara memusatkan perhatian pada masalah tersebut, sejalan dengan yang dipaparan Nana Syaodih Sukmadinata (2012:72):

Metode deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya dengan fenomena lain. Penelitian deskriptif dalam bidang pendidikan dan kurikulum pengajaran merupakan hal yang cukup penting, mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang, dan satuan pendidikan.

Metode deskriptif ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana manfaat hasil belajar *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer* pada pembelajaran Kriya Tekstil dan Mode yang berada di STISI Telkom Bandung.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca. Adapun definisi operasional yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Hasil Belajar *Costume Performing Art*

- a. Manfaat dapat diartikan sebagai “guna, faedah” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:873).
- b. Hasil belajar adalah “.... kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah dia menerima pengalaman belajarnya ”. (Nana Sudjana 2005:22)
- c. Secara harfiah *costume performing art* merupakan kostum yang digunakan untuk acara pertunjukan. *Costume performing art* merupakan unsur pelengkap sebagai penunjang kreasi suatu pertunjukan untuk memperkuat kesan karakter pelaku seni sehingga menciptakan makna simbolik. Arti dari kostum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:737) adalah pakaian. Pakaian yang digunakan sehari-hari pun sebenarnya merupakan kostum yang menggambarkan karakter diri, namun dalam hal ini sebenarnya *costume performing art* dipakai oleh "aktor" atau "pemeran" dalam sebuah pertunjukan. Jadi *costume performing art* lebih mengarah kepada suatu pengimplementasian karakter untuk suatu pertunjukan.

Definisi operasional dari manfaat hasil belajar *costume performing art* mengacu pada pengertian yang telah dikemukakan di atas yaitu guna atau faedah dari suatu perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan *costume performing art* berupa pengertian *costume*, klasifikasi *performing art*, perkembangan *costume performing art*, jenis-jenis *costume performing art*, klasifikasi material sesuai nilai guna dan makna simbolik (semiotika); keterampilan dalam membuat proposal desain *costume performing art*; serta sikap melalui proses dalam membuat *costume performing art* sesuai karakteristik yang dimunculkan.

2. Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

- a. Kesiapan merupakan keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respons atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi tertentu yang mencakup kondisi fisik, mental, dan emosional, kebutuhan motif dan tujuan, serta keterampilan, pengetahuan lain yang telah dipelajari (Slameto, 2010:113).

b. *Costume designer* adalah

....the costume designer or costumier, varies greatly depending on the size and the type of company they are working for, which can range from designing for the theatre, film, stage, opera and ballet through to working on commercials for television or producing costumes for contemporary and historical period dramas. (Carol Brown, 2010:34)

Kutipan yang dimaksudkan Carol Brown bahwa *costume designer* adalah seorang desainer yang merancang sebuah kostum untuk teater atau drama opera, film, panggung hiburan, bahkan kostum yang dirancang untuk produksi pada iklan maupun pertelevisian untuk mengangkat latar belakang atau sejarah pada periode tertentu. *Costume performing art* yang dirancang oleh *costume designer* dapat membantu mewujudkan aspek karakter, membantu berjalannya narasi sebuah cerita, dan menunjukkan bahwa *costume designer* memegang peranan penting untuk mendukung atau melemahkan karakterisasi dari sebuah peran dalam sebuah pertunjukan.

Definisi operasional dari kesiapan menjadi *costume designer* mengacu pada pengertian yang telah dikemukakan di atas yaitu keseluruhan kondisi mahasiswa yang siap bekerja menjadi *costume designer* yang merancang sebuah kostum untuk teater atau drama opera, film, panggung hiburan, bahkan kostum yang dirancang untuk produksi pada iklan maupun pertelevisian untuk mengangkat latar belakang atau sejarah pada periode tertentu untuk mewujudkan aspek karakter dan membantu berjalannya narasi sebuah cerita sehingga *costume designer* memegang peranan penting untuk mendukung atau melemahkan karakterisasi dari sebuah peran dalam sebuah pertunjukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam memperoleh hasil penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapat data dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara

tertulis kepada responden penelitian mengenai manfaat hasil belajar *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Instrumen selengkapnya dapat dilihat dalam kisi-kisi instrumen serta butir soal instrumen yang dilampirkan.

E. Proses Pengembangan Instrumen

Proses pengembangan instrumen dilakukan dengan mengkaji masalah yang diteliti, membuat kisi-kisi butir soal instrumen, pembuatan butir soal, mengkonsultasikan butir-butir instrumen dengan menganalisis butir-butir soal tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah dengan menggunakan angket. Adapun tahapan – tahapan yang akan dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Pengecekan Data

Pengecekan data angket dilakukan setelah lembar jawaban angket diisi oleh responden. Pengecekan yang dilakukan berupa penghitungan ulang jumlah angket yang disebar, jumlah angket yang tidak terpakai, dan jumlah angket yang rusak. Selain pengecekan jumlah, pengecekan kelengkapan jawaban dan cara pengisian pun dilakukan.

2. Tabulasi Data

Tabulasi data dilakukan untuk mengolah dan mengetahui frekuensi jawaban responden. Proses tabulasi data dilakukan dengan cara membuat tabel untuk jawaban instrumen penelitian.

3. Pengolahan Data

Pengolahan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendeskripsian atau penggambaran hasil data yang diperoleh dengan melakukan pengolahan data dalam bentuk presentase. Presentase data merupakan perhitungan yang digunakan untuk melihat besar kecilnya frekuensi jawaban angket yang telah diberikan

kepada para responden dikarenakan jumlah jawaban dari responden pada setiap itemnya akan berbeda – beda. Adapun rumus yang akan digunakan dalam menghitung presentase jawaban mengacu pada Anas Sudijono (2003:43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : angka presentase
 f : jumlah frekuensi yang dicari presentasinya
 n : *number of cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)
 100% : bilangan tetap

G. Analisis Data

Analisis atau penafsiran data dilakukan untuk memperoleh data seberapa banyak jumlah responden yang merasakan manfaat hasil belajar *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas terhadap pertanyaan yang diajukan. Data ditafsirkan dengan menggunakan kriteria berdasarkan batasan-batasan seperti berikut ini:

0% : tidak seorangpun
 1% - 25% : sebagian kecil
 26% - 49% : kurang dari setengahnya
 50% : setengahnya
 51% - 75% : lebih dari setengahnya
 76% - 99% : sebagian besar
 100% : seluruhnya