

BAB III

METODE PENELITIAN

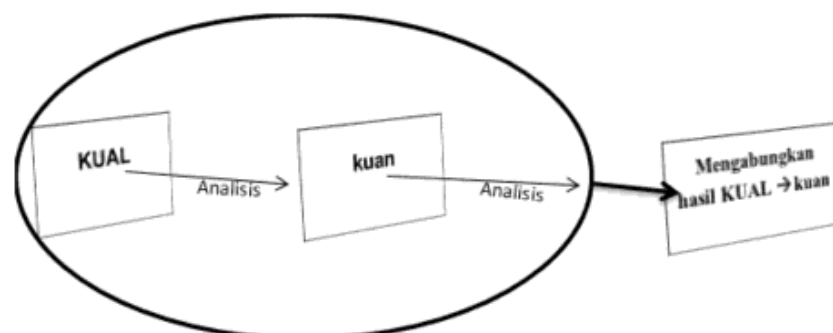
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian campuran (*mixed method*). Metode campuran merupakan metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data nya untuk menjawab satu rumusan masalah. Menurut Creswell dan Clark (2007) dalam Iskandar (2021, hlm. 7):

“Metode penelitian campuran adalah suatu rancangan penelitian dengan asumsi filosofis seperti metode inkuiri. Sebagai metodologi, ini melibatkan asumsi filosofis yang memandu arah pengumpulan dan analisis data dan campuran pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam banyak fase dalam proses penelitian. Sebagai suatu metode, ia berfokus pada pengumpulan, analisis, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Premis utamanya adalah bahwa penggunaan kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian daripada hanya menggunakan satu pendekatan saja.”

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian campuran memiliki beberapa jenis desain penelitian, yaitu desain sekuensial eksplanatori, desain sekuensial eksploratori, desain konkuren triangulasi dan desain konkuren embedded (Iskandar, 2021, hlm. 21).

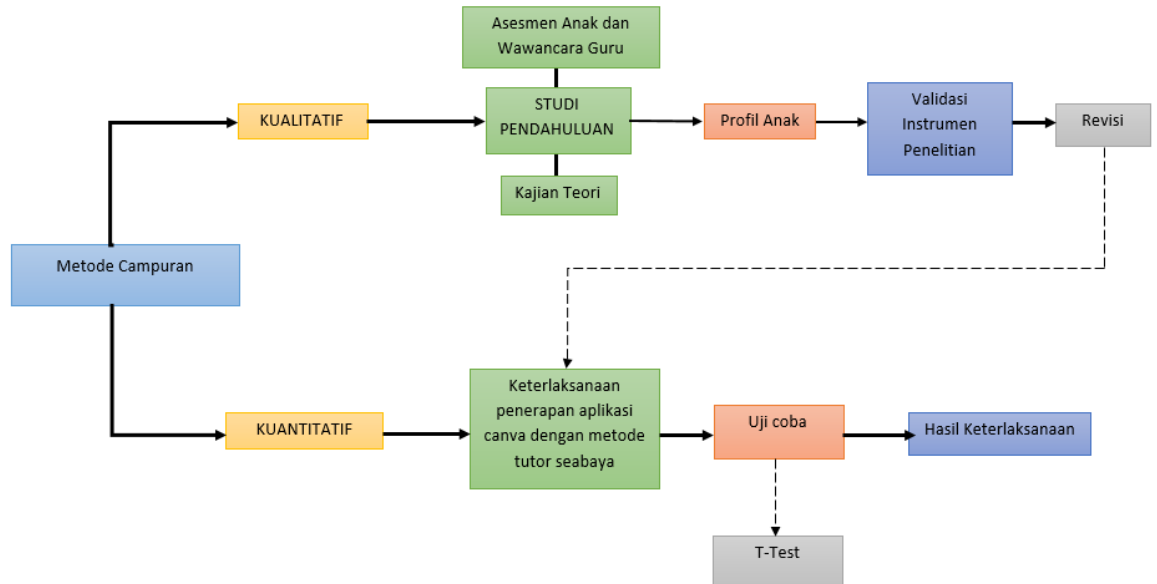
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain sekuensial eksploratori yaitu desain yang dilakukan dalam dua fase pada waktu yang berbeda. Fase pertama yang dilakukan adalah proses pengumpulan data kualitatif, kemudian pada fase kedua dilakukan proses pengumpulan data kuantitatif (Iskandar, 2021, hlm. 32). Berikut ini adalah gambaran desain eksploratori secara umum:



Gambar 3.1 Desain Eksploratori secara Umum

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini merujuk pada rangkaian tahapan sebagai berikut :



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, maka alur prosedur penelitian ini dijabarkan dengan pemaparan berikut:

3.2.1 Prosedur Penelitian Kualitatif

Tahap ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian 1 dan 2. Pada tahap pertama penelitian ini adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi objektif keterampilan desain grafis siswa serta kondisi objektif pembelajaran TIK pada siswa tunarungu. Informasi yang akan digali adalah sejauh mana kemampuan siswa dalam keterampilan desain grafis dengan cara menganalisis kesulitan yang dialami oleh siswa melalui *assessment* sehingga menghasilkan profil yang dibutuhkan dan bagaimana proses pembelajaran TIK yang dilaksanakan oleh guru.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap guru. Berdasarkan kebutuhan data tersebut maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data kualitatif. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sehingga diperoleh

gambaran yang utuh terkait masalah yang digali sebagai bahan pembuatan instrumen penilaian untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dengan aplikasi Canva pada siswa tunarungu. Selanjutnya instrumen tersebut divalidasi oleh tim ahli yang menguasai keterampilan desain grafis dan hasil validasi tersebut akan direvisi sesuai dengan kesalahan yang ditemukan dalam proses validasi.

3.2.2 Prosedur Penelitian Kuantitatif

Tahap ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian 3. Tahap ketiga ini merupakan tahap implementasi atau uji coba instrumen penelitian. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu yang menjadi subjek penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain pre eksperimental model *one group pretest-posttest* yang bertujuan untuk melihat hasil dari penerapan dan pengaruh dari penerapan aplikasi Canva.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian artinya sesuatu apapun yang ditentukan oleh peneliti untuk diamati atau ditelaah agar ditemukan fakta-fakta tentang hal tersebut, lalu dapat disimpulkan sesuai hasil penelitian (Sugiyono, 2015, hlm. 60).

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi imbas atau dampak terhadap variabel yang lain. Variabel bebas yang ditentukan oleh peneliti yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan *software* online yang bergerak di bidang penyediaan alat bantu publikasi online untuk memberdayakan masyarakat dalam membuat serta mempublikasikan berbagai desain sesuai keinginan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, melalui perangkat komputerisasi atau smartphone (Canva, 2013 ; Sholeh, M., dkk., 2020).

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang diberikan dampak oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan desain grafis. Desain grafis merupakan sebuah proses untuk membentuk suatu pesan yang baru, terdiri dari teks serta ilustrasi di segala permukaan. Desain grafis terdiri dari berbagai macam produk, diantaranya iklan, poster, brosur, kartu nama, sertifikat, dan lain-lain. Desain grafis yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah infografis. Infografis adalah informasi yang memuat visualisasi data kompleks yang informatif agar dapat tersampaikan secara cepat dan jelas pada pembaca. Manfaat dari infografis dapat digunakan pada berbagai kepentingan, misalnya media pembelajaran, bahan promosi, presentasi, dan lain sebagainya. Saptodewo (2014, hlm. 195) mengemukakan bahwa informasi lebih mudah direspon secara visual dibandingkan tekstual pada sebanyak 40% orang.

3.4 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.4.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu 4 orang siswa tunarungu dari satuan pendidikan SMPLB dan SMALB yang terdiri dari beberapa tingkatan kelas, yaitu:

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

No.	Inisial	Kelas	Satuan Pendidikan
1.	AMS	VIII	SMPLB
2.	BS	X	SMPLB
3.	NS	X	SMALB
4.	FLM	XI	SMALB

3.4.2 Lokasi Penelitian

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di di SLB B-C Nufrah Hidayah dengan alamat di Komp. Sampora Indah Jl. Mawar No. 16 Desa Sukamenak Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi, fakta-fakta serta keterangan yang bisa divalidasi (Barlian, 2016).

Sedangkan Silalahi (2010, hlm. 280) menjelaskan bahwa pengumpulan data ialah satu proses untuk memperoleh data yang empiris yang dilakukan terhadap responden dengan memakai suatu teknik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Pengumpulan Data Kualitatif

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi objektif keterampilan desain grafis siswa serta kondisi objektif pembelajaran TIK pada siswa tunarungu. Pengumpulan data pada tahap ini adalah dengan teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berikut ini adalah penjelasan dari teknik yang dilakukan:

3.5.1 Wawancara

Wawancara ialah suatu percakapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat faktual, memperkirakan dan melihat sifat atau watak seseorang dengan tujuan konseling ataupun terapis (James P. Chaplin dalam Ramadhan, A. dan Hafsaridewi, R, 2012, hlm. 35).

Sugiyono (2008) memaparkan bahwa wawancara ialah salah satu cara yang bisa dilakukan dalam menemukan masalah yang ada, dan bisa menjadi alat yang tepat dalam menggali informasi secara menyeluruh dari informan.

Wawancara terdiri dari dua macam teknik, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu wawancara yang pertanyaannya disusun dengan rinci oleh peneliti. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang hanya memuat inti

dari hal yang akan ditanyakan kepada informan (Siyoto dan Sodik, 2015, hlm. 77).

Teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara terstruktur. Wawancara ditujukan kepada guru kelas yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai kondisi objektif kegiatan pembelajaran TIK bagi siswa tunarungu.

3.5.2 Observasi

Observasi ialah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung dan mencatat apa yang terjadi secara runtut pada objek penelitian yang diteliti.

Menurut Gulo (2003, hlm. 116) observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mencatat berbagai informasi yang disaksikan langsung pada proses penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif keterampilan desain grafis siswa tunarungu serta kesulitan yang dialami oleh siswa.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 191) studi dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis seperti arsip, teori, pendapat, dan sebagainya yang berkaitan dengan masalah penelitian. Studi dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan dokumen berupa program pembelajaran maupun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pembelajaran TIK pada siswa tunarungu.

Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa pada tahap ini digunakan tiga teknik pengumpulan data kualitatif yaitu wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Penelitian pada tahap ini dapat dilihat melalui tabel kisi-kisi penelitian di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penelitian Kualitatif

No.	Pertanyaan Penelitian	Sub Aspek	Teknik Pengumpulan Data	Informan
1.	Bagaimanakah kondisi objektif keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu?	1. Kemampuan siswa dalam keterampilan desain grafis.	Observasi melalui <i>assessment</i>	Siswa tunarungu satuan pendidikan
		2. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam keterampilan desain grafis.	Observasi melalui <i>assessment</i>	SMPLB dan SMALB.
2.	Bagaimanakah kondisi objektif pembelajaran TIK pada siswa tunarungu?	1. Proses kegiatan pembelajaran TIK di kelas.	Wawancara dan Observasi	Siswa tunarungu satuan pendidikan
		2. Aspek penunjang kegiatan pembelajaran TIK.	Wawancara, Observasi dan Studi Dokumentasi	SMPLB dan SMALB serta guru kelas.
		3. Hambatan selama proses kegiatan pembelajaran TIK.	Wawancara dan Observasi	

Pengumpulan Data Kuantitatif

Tahap ini merupakan tahap uji coba aplikasi Canva yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

Pada penelitian tahap ini, teknik pengumpulan data menggunakan pengumpulan data kuantitatif melalui tes kinerja. Pengumpulan data pada tes kinerja didapatkan melalui penerapan metode eksperimen dengan desain pre eksperimental model *one group pretest-posttest*. Desain pre eksperimental adalah eksperimen yang hanya menyertakan satu kelompok karena tidak ada kelompok kontrol (Rukminingsih, dkk, 2020, hlm. 46). Pelaksanaan penelitian dengan desain ini diawali dengan memberikan *pretest* pada kelompok siswa, lalu kelompok siswa diberikan perlakuan atau eksperimen yang dalam penelitian ini siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan aplikasi Canva, setelah itu kelompok siswa diberikan *posttest* untuk melihat efektivitas aplikasi Canva terhadap keterampilan desain grafis siswa.

Adapun yang menjadi instrumen penelitian pada tahap ini adalah langkah-langkah dalam membuat desain grafis model infografis sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Aspek yang dinilai	Butir Instrumen	Penilaian			Ket.
			3	2	1	
1.	Mengunduh aplikasi Canva di Google Play Store.	1. Membuka Google Play Store				
		2. Mencari aplikasi Canva				
		3. Mengunduh aplikasi Canva				
2.	Membuat akun Canva.	4. Membuka aplikasi Canva				
		5. Memilih menu <i>Sign Up</i>				
		6. Memasukkan email untuk <i>Login</i> ke aplikasi Canva				
3.		7. Memilih <i>template</i> infografis				

No.	Aspek yang dinilai	Butir Instrumen	Penilaian			Ket.
			3	2	1	
	Membuat desain Infografis	8. Memilih kertas kerja baru (kanvas kosong)				
		9. Memberi latar belakang dengan warna				
		10. Menambahkan elemen				
		11. Mengatur transparansi elemen				
		12. Mengatur posisi elemen				
		13. Mengunggah foto dari <i>handphone</i>				
		14. Menambahkan foto yang sudah tersedia dalam <i>template</i>				
		15. Menambahkan teks				
		16. Mengubah jenis <i>font</i>				
		17. Mengubah ukuran <i>font</i>				
		18. Menyimpan hasil desain				
		19. Memilih format penyimpanan desain				
		20. Mengunduh hasil desain				

3.6 Analisis Data

Haris Herdiansyah (2010) mengemukakan bahwa analisis data ialah suatu proses yang berperan penting dalam tahap penelitian yang dilakukan melalui proses analisis data dan hasilnya harus bisa dipertanggungjawabkan.

Analisis data dilakukan sesuai dengan jenis data yang ingin dianalisis. Mengacu pada teknik pengumpulan data yang digunakan, maka analisis data yang digunakan adalah analisis data secara kualitatif untuk sumber data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data secara kuantitatif digunakan untuk sumber data dari tes kinerja. Agar lebih mudah

untuk dipahami, maka peneliti menguraikan cara penganalisisan data secara terpisah sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

3.6.1.1 Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menguasai informasi yang sudah terhimpun dari hasil penelitian. Dalam perihal ini peneliti merekap data dan informasi dari informan serta dari data lain untuk bisa dikaji secara mendalam.

Mereduksi data merupakan aktivitas merangkum, memilah serta memusatkan terhadap hal penting yang berkaitan dengan penelitian serta melepaskan hal yang tidak diperlukan.

Reduksi data dilakukan ketika data yang telah diperoleh dari informan terkumpul. Data yang telah terkumpul berupa catatan hasil observasi, hasil wawancara serta dokumen-dokumen lainnya akan dianalisis, dikaji serta direduksi data dengan tujuan untuk menemukan hal-hal pokok dari data yang ada dan dipusatkan pada permasalahan kemudian disusun secara rinci dalam lembaran khusus rangkuman.

3.6.1.2 Penyajian Data

Langkah yang dilakukan setelah reduksi data adalah penyajian data yang disajikan dalam bentuk narasi, grafik, bagan atau yang lainnya.

Penyajian data yang disajikan pada penelitian ini berbentuk narasi yang sejalan dengan penjelasan dari Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 95) bahwa penyajian data yang sering dilakukan pada penelitian kualitatif adalah melalui tulisan yang bersifat narasi.

3.6.1.3 Verifikasi

Verifikasi atau disebut juga tahap penarikan kesimpulan adalah tahap terakhir dalam proses analisis data. Verifikasi dihasilkan dari reduksi data dan penyajian data yang telah

dilakukan sebelumnya, tahap ini memberikan uraian serta penafsiran yang mendalam mengenai seluruh data yang dianalisis oleh peneliti. Mengacu pada hasil uraian serta penafsiran ini, peneliti dapat menarik kesimpulan selaku jawaban dari masalah yang telah diteliti.

3.6.2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data pada tahap ini digunakan teknik analisis data kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis data adalah rumus uji T di bawah ini:

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi r pearson

n : jumlah subjek yang diteliti

x : variabel bebas (aplikasi Canva)

y : variabel terikat (keterampilan desain grafis)

Nilai t hitung yang didapat akan dibandingkan dengan nilai pada t tabel. Nilai t tabel yang digunakan adalah 0.05 yang sesuai dengan signifikansi penelitian.

1. Apabila nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat efektivitas antara variabel bebas (aplikasi Canva) terhadap variabel terikat (keterampilan desain grafis).
2. Apabilaka nilai signifikansi $t > 0.05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat efektivitas antara variabel bebas (aplikasi Canva) terhadap variabel terikat (keterampilan desain grafis).