

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action research* (CAR). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas dalam rangka meningkat hasil belajar siswa.

Menurut Arikunto dkk. (2008, hlm, 2), “Penelitian adalah suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami peneliti bahwa intinya penelitian tindakan kelas adalah suatu aktivitas merefleksi diri untuk mencermati proses pembelajaran dengan melakukan tindakan rencana yang baru, bertujuan memperbaiki kualitas dan kinerja para praktisi pendidikan, dilakukan oleh siswa dan guru di dalam suatu kelas untuk memperoleh data dan informasi.

Penggunaan metode PTK ini didasarkan pemikiran bahwa melalui metode ini maka guru yang lebih mengenal keadaan kelasnya dapat melakukan penelitian secara langsung untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran disesuaikan dengan permasalahan yang ada.

PTK ini bertujuan untuk adanya perbaikan dan meningkatkan layanan guru dalam proses pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu fokus penelitian tindakan kelas ini tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan guru, kemudian dicobakan, dan dievaluasi apakah tindakan-tindakan *alternative* itu dapat

memecahkan persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dihadapi guru.

Banyak manfaat yang dapat diraih dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas, terutama dalam pendidikan atau pembelajaran di kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh Hermawan dkk, (2007, hlm, 80) antara lain mencakup: (1) inovasi pembelajaran; (2) pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan tingkat kelas; (3) peningkatan profesionalisme guru.

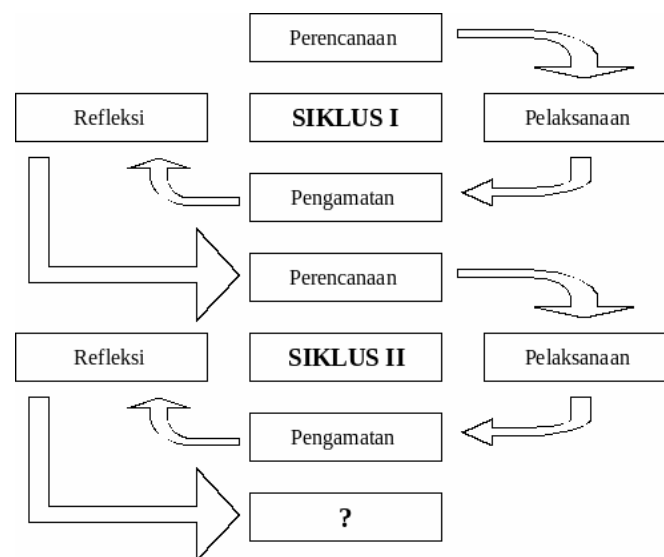
Penggunaan metode penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan dalam siklus yang terdiri dari empat langkah penting yang harus dilakukan adalah pengembangan perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan perenungan (*reflect*). Keempat langkah ini dilakukan secara intensif dan sistematis.

B. Siklus Tindakan

Siklus tindakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan pada tahun 1988 (dalam Wiriatmodjo, 2005, hlm, 66) dimana penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus, satu siklus yang terdiri dari 1 tindakan.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan menggunakan dua siklus, akan tetapi hal ini bersifat sementara yang mana tidak berpatok terhadap dua siklus yang direncanakan, yaitu bisa saja bertambah menjadi tiga siklus. Maka penelitian ini akan dilanjutkan dan apabila sudah mencapai siklus ke dua, maka penelitian akan diakhiri. Akan tetapi, batas maksimal yang diambil oleh peneliti yaitu dua siklus hal ini dengan maksud untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan



Arikunto dkk, (2008, hlm, 16)

Sejalan dengan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas seperti yang dijelaskan sebelumnya, secara operasional keempat fase tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan ini, peneliti dan teman sejawat bersama-sama menyusun rencana perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu:

- Anak kesulitan dalam mengetahui letak tombol *keyboard* standar komputer
- Kesulitan dalam mengetik huruf dan angka pada *keyboard* standar komputer
- Selalu mencari huruf dan angka dalam *keyboard* standar komputer dengan menelusuri dari arah kiri bagian *writer key* dan,

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Kesulitan dalam penggunaan teknik pengetikan 10 jari

Sebelum penelitian tindakan ini dilaksanakan, terlebih dahulu disusun perencanaan yang sistematis sehingga nantinya memudahkan peneliti di dalam pelaksanaan tindakan. Adapun perencanaan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam setiap siklus
- b. Mengadakan tes awal (*pre test*) untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran mengenal perangkat keras komputer yang digunakan dan bagian *keyboard* serta letak huruf dan angka sesuai fungsi jari dalam menggunakan teknik 10 jari
- c. Menyiapkan media label *Braille* yang bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar serta mendukung terhadap ketercapaian hasil belajar siswa.
- d. Membuat instrumen observasi, tentang materi mengenal perangkat keras komputer dan kemampuan teknik pengetikan 10 jari.
- e. Melaksanakan tes dengan instrumen yang sama untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenal materi perangkat keras komputer dan kemampuan teknik pengetikan 10 jari.

2. Tahap Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya pemahaman keterampilan pengetikan 10 jari pada *keyboard* standar komputer bicara melalui penggunaan media label *Braille* sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Adapun tahapan pelaksanaan tindakan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal yang meliputi; memeriksa kesiapan belajar murid, membuka pelajaran dengan membaca doa, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta strategi pembelajaran yang akan ditempu,

- b. Kegiatan inti meliputi; melaksanakan/mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media label *Braille* sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran dengan kegiatan pokok meliputi; penjelasan materi pembelajaran disertai contoh, membimbing siswa untuk memahami konsep penggunaan label *Braille* pada keyboard standar komputer.
- c. Meminta siswa tunanetra melakukan orientasi pada *keyboard* standar yang sudah diberikan media label *Braille*
- d. Melakukan observasi pada saat murid tunanetra sedang mengerjakan tugas, serta memberikan bimbingan jika diperlukan. Hal-hal yang diobservasi antara lain: kehadiran murid, keaktifan murid dalam memahami konsep keterampilan pengetikan 10 jari, keaktifan murid dalam bertanya, keaktifan murid dalam menjawab pertanyaan, dan keaktifan murid dalam mengerjakan tugas-tugas.
- e. Memparbaiki hasil kerja tugas yang diberikan pada murid tunanetra.
- f. Kegiatan akhir pada siklus I, berupa penutup meliputi; memberikan pesan-pesan moral, membuat rangkuman materi, dan pemberian tes akhir.

Tahapan ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sedangkan teman sejawat sebagai pengamat (*observer*), sehingga dalam penelitian ini teman sejawat sebagai pengamat dapat langsung secara obyektif mengamati proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai guru yang memberi tindakan. Pelaksanaan tindakan kelas menggunakan alat pengumpul data sebagai alat bantu dalam pengamatan.

Disepakati pula bahwa selama kegiatan penelitian siswa diupayakan belajar seperti biasa dan kehadiran tim (*observer*) tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Adapun fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan kemampuan siswa dalam materi mengidentifikasi perangkat keras komputer dan kemampuan teknik pengetikan 10 jari dengan

menggunakan media label *Braille* pada siswa tunanetra kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi.

Penelitian mengupayakan suatu tindakan yang dilaksanakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi perangkat keras komputer dan kemampuan teknik pengetikan 10 jari dengan menggunakan media label *Braille* yang dilaksanakan dalam dua siklus.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan observasi merupakan upaya mengamati dan dilakukan pada saat pelaksanaan/selama tindakan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamat (*observer*) mengobservasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada siswa tunanetra kelas VII SMPLB-A Budi Nurani Kota Sukabumi. Pada akhir kegiatan pembelajaran dilaksanakan evaluasi berupa tes akhir siklus I untuk mengetahui hasil belajar TIK pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras dan perangkat lunak komputer.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini dilakukan setelah satu tindakan dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah melakukan pengkajian dan evaluasi diri secara menyeluruh terhadap tindakan yang sudah dilakukan. Pada setiap akhir tindakan, peneliti dan observer mendeskripsikan hasil pelaksanaan pada tindakan selanjutnya.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan
- b. Menjawab tentang penyebab situasi dan kondisi yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.
- c. Memprediksi solusi pengembangan tindakan atas munculnya keluhan

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braile pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Mengidentifikasi kendala atau ancaman yang mungkin dihadapi
- e. Melakukan rencana pengembangan tindakan untuk siklus berikutnya.

Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK. Berdasarkan pengamatan *observer* selama penelitian tindakan.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas secara langsung dengan berhadapan langsung dengan anak, ada mitra/ guru lain untuk membantu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau disingkat dengan PTK, peneliti melakukan suatu tindakan sekaligus mengamati proses belajar mengajar keterampilan dasar komputer dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari.

Metode ini untuk mengetahui hasil perubahan atau kemajaun pada diri siswa, lingkungan, guru sendiri, motivasi dan aktivitas belajar, situasi kelas, dan hasil belajar, Arikunto dkk. (2008, hlm, 83).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SLB A Budi Nurani Komplek Provelat No. 169, Kelurahan Sudajaya Hilir Kecamatan Baros Kota Sukabumi pada semester I tahun pelajaran 2014-2015. Penelitian ini dilakukan di kelas secara langsung dengan kolaborasi antara penulis dengan teman sejawat (guru kelas, guru PNS golongan IV/a), seorang tenaga tata usaha, subjek penerima tindakan yaitu 4 orang siswa kelas VII SMPLB A Budi Nurani. Adapun nama-namanya sebagai berikut:

Tabel 3.1
Subjek Penerima Tindakan

No	Nama	Umur	Keterangan
1.	FM	13 Tahun	P

2.	IS	13 Tahun	L
3.	MRA	14 Tahun	L
4.	N	13 Tahun	P

Hasil observasi awal yang dilakukan terhadap kelas VII SMPLB A Budi Nurani Budi Nurani Kota Sukabumi sebanyak empat orang yang dilakukan oleh peneliti mendapat hasil kemampuan awal tiap siswa, di antaranya:

a. Kemampuan awal (FM)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap FM yang berusia 13 tahun dapat dikemukakan, bahwa FM dalam keterampilan dasar komputer yaitu pengetikan 10 jari dalam *keyboard* standar komputer masih sulit dan timbul rasa ragu untuk menekan tombol bagian *writer keys* walaupun sudah disampaikan mengenai metode pengetikan 10 jari.

b. Kemampuan awal (IS)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap IS yang berusia 13 tahun dapat dikemukakan, bahwa IS keterampilan dasar komputer yaitu pengetikan 10 jari dalam *keyboard* standar komputer masih meraba bagian ujung kiri seperti *Tab*, *CapsLock*, dan *Shif*, bilamana akan menulis kata atau mengetik tombol pada *keyboard* standar komputer hal ini memperlambat pengetikan.

c. Kemampuan awal (MRA)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap MRA yang berusia 14 tahun dapat dikemukakan, bahwa MRA keterampilan dasar komputer yaitu pengetikan 10 jari dalam *keyboard* standar komputer sudah mengetahui bagian fungsi setiap jari tangan dalam pengetikan 10 jari, namun dalam praktiknya sering tertukar huruf atau angka, sehingga banyak melakukan penghapusan pada huruf atau angka yang sudah diketiknya.

d. Kemampuan awal (N)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap N yang berusia 13 tahun dapat dikemukakan, bahwa N keterampilan dasar komputer yaitu pengetikan 10

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jari dalam *keyboard* standar komputer, orientasi tangannya masih begitu sulit mengenal huruf, angka, dan symbol atau kursor disebabkan kurang memahami bagian-bagian *keyboard*, sehingga menghambat pada pengetikan dengan cara 10 jari.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu, sebagai titik perhatian dari suatu penelitian.

Variable terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas sering disebut sebagai variabel stimulus, independen, atau prediktor. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dalam Sugiono, 2008, hlm, 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah **Penggunaan Label Braille Pada Keyboard Standar Komputer Bicara**

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, atau karena adanya variable bebas (dalam Sugiono, 2008, hlm, 39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah **Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Siswa Tunanetra.**

E. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang diperoleh melalui penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan tes yang berupa soal atau instrument soal mengenai kemampuan siswa selama pembelajaran tes diadakan untuk menentukan kriteria kelebihan atau

kelemahan tindakan. Melalui kegiatan refleksi setiap indikator dicermati, sehingga diperoleh kesimpulan untuk program perbaikan pada siklus berikutnya

Teknik pengumpulan data untuk melihat seberapa besar pengaruh intervensi menggunakan media label *Braille* terhadap peningkatan hasil belajar dalam mempraktikkan keterampilan dasar komputer diantaranya kemampuan pengetikan 10 jari pada *keyboard* standar komputer bagi siswa tunanetra kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi dilakukan melalui tes, sedangkan untuk melihat tentang perubahan proses pembelajaran dilaksanakan dengan non tes, yaitu melakukan pengamatan terhadap sikap anak ketika anak mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tes hasil belajar disusun dalam bentuk perbuatan yang berjumlah 5 item. Isi tes mencakup 5 indikator diantaranya menyebutkan perangkat keras komputer, menunjukan bagian-bagian *keyboard* komputer, mengetik kata, mengetik kalimat pendek, dan mengetik naskah cerita pendek. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh maka dapat ditentukan tingkat hasil belajar siswa sesuai dengan yang diuraikan diatas.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan menggunakan tes dan non tes. Pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tes sebagai alat pengumpul data

Pengumpulan data dengan tes diambil dengan cara memberikan tes kepada siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dengan penggunaan label *Braille* pada *keyboard* standar komputer bicara dapat meningkatkan keterampilan pengetikan 10 (sepuluh) jari dalam pembelajaran TIK dasar bagi siswa tunanetra.

2. Non-tes sebagai alat pengumpul data

Pengumpulan data dengan non-tes diperoleh melalui:

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Lembar observasi, digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa atau situasi pembelajaran pada saat dilaksanakannya tindakan
- b. Catatan lapangan, digunakan untuk merekam berbagai aspek pembelajaran di kelas saat pelaksanaan tindakan. Seperti suasana kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa. Catatan ini bisa menjadi bahan diskusi untuk membandingkan catatan peneliti mengenai pelaksanaan tindakan di lapangan
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan untuk memperoleh data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan.

Setiap hasil pengamatan dicatat dan didokumentasikan sesuai dengan butir-butir yang tercantum pada alat pengumpul data. Dalam pelaksanaan pengamatan, pemantauan dilakukan dengan cara tertulis agar gejala-gejala yang direncanakan dapat terlaksana dengan lengkap baik itu yang bersifat mendukung maupun menghambat efektifitas tindakan.

Pengumpulan data dilakukan pada setiap aktivitas sesuai dengan petunjuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pada penelitian ini tahap pengumpulan data dilakukan pada saat :

- a. Observasi awal dan identifikasi awal permasalahan
- b. Pelaksanaan, analisis dan refleksi tindakan pembelajaran siklus I
- c. Pelaksanaan, analisis dan refleksi tindakan pembelajaran siklus II
- d. Evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan siklus I, dan siklus II.
- e. Menganalisis peningkatan keterampilan proses pengetahuan dan sikap ilmiah siswa.

G. Teknik Pengolahan Data

1. Analisis Data

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan proses peningkatan keterampilan dasar komputer dalam kemampuan pengetikan 10 jari pada keyboard standar komputer diantaranya untuk mengetahui pencapaian siswa dan pencapaian nilai mata pelajaran TIK. Data diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil tes siswa yang diberikan. Pengumpulan data yang akan peneliti lakukan yaitu dengan cara mengumpulkan seluruh data hasil dari instrumen/alat pengumpul data yang sudah dirancang sebelumnya.

2. Penyebaran

Tes yang diberikan berbentuk kinerja, setiap jawaban diberi skor dan bobot tertentu, untuk jawaban yang lebih kompleks diberi skor bervariasi berdasarkan tingkat kesulitan. Hasil presentasi tersebut diinterpretasikan berdasarkan tabel dibawah ini

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian

No	Aspek Tugas	Butir soal	Pedoman Penskoran	Skor Anak
1	Menunjukan 6 perangkat keras komputer.	1. Tunjukanlah perangkat keras keyboard komputer 2. Tunjukanlah perangkat keras monitor komputer 3. Tunjukanlah perangkat keras CPU 4. Tunjukanlah perangkat keras	Skor 1 = Tidak Mampu Skor 2 = Mampu Dengan Banyak Bantuan Skor 3 = Mampu Dengan Sedikit Bantuan Skor 4 = Mampu melakukan Sendiri	

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		scanner komputer 5. Tunjukkanlah perangkat keras printer <i>Braille</i> 6. Tunjukkanlah perangkat keras speaker		
2	Menunjukkan 4 bagian <i>keyboard</i> standar komputer.	1. Tunjukkanlah bagian tombol ketik (writer keys) pada keyboard standar komputer 2. Tunjukkanlah bagian tombol angka (numeric keys) pada keyboard standar komputer 3. Tunjukkanlah bagian tombol fungsi (function keys) pada keyboard standar komputer 4. Tunjukkanlah bagian tombol kontrol (control keys) pada keyboard standar komputer	Skor 1 = Tidak Mampu Skor 2 = Mampu Dengan Banyak Bantuan Skor 3 = Mampu Dengan Sedikit Bantuan Skor 4 = Mampu melakukan Sendiri	
3	Mengetik kata dengan teknik mengetik 10 jari dalam waktu 5 menit.	qori qorih waris watak extra export rani ridho tanda tenda yani yuni unjuk usaha indah iuran onde orang patah pecah asbak arti a sukar surat dani dede fajar farah gajah gagah hasrat hormat janji jari kue keju lama lupa zakat zat xamp xeon ceria cerdik valid variasi baja bola nama nanti muda mudi	Skor 1 = 1 - 13 kata Skor 2 = 14 - 26 kata Skor 3 = 27 - 39 kata Skor 4 = 40 - 52 kata	
4	Mengetik kalimat pendek dengan teknik 10 jari dalam waktu 5 menit	1. Jakarta adalah kota METROPOLITAN yang indah 2. Pengaturan TATA RUANG kantor yang baik 3. Peserta musabaqah Qori dan Qorih telah tiba 4. 8 Mei akan datang 8 tahun umur kakakku 5. Ayah membeli 44 bola Mikasa ada 4 rusak	Skor 1 = Tidak Mampu Skor 2 = Mampu Dengan Banyak Bantuan Skor 3 = Mampu Dengan Sedikit Bantuan Skor 4 = Mampu melakukan Sendiri	
5	Mengetik naskah cerita pendek 100	KITA ADALAH PEMILIK SYAH REPUBLIK INI	Skor 1 = 1 - 25 kata Skor 2 = 26 - 50 kata	

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kata dengan tepat dan cepat dalam waktu 10 menit.	Tidak ada pilihan lain, kita harus berjalan terus. Karena berhenti atau mundur berarti hancur. Apakah akan kita jual keyakinan kita dalam pengabdian tanpa harga. Akan maukah kita duduk satu meja dengan para pembunuh tahun yang lalu dalam setiap kalimat yang berakhiran: “Duli Tuanku”? Tidaklah ada lagi pilihan lain, kita harus berjalan terus. Kita adalah manusia bermata satu, yang di tepi jalan, mengacungkan tangan untuk oplet dan bus yang penuh. Kita adalah berpuluh juta yang bertahun hidup Sengsara. Dipukul banjir, gunung api, kutuk dan hama dan bertanya-tanya diam inikah yang namanya mereka. Kita yang tak punya kepentingan dengan seribu slogan	Skor 3 = 51 - 75 kata Skor 4 = 76 - 100 kata	
--	---	---	---	--

3. Menghitung Rata-rata

Rata-rata hitung hasil siswa dapat dihitung dengan pensekoran menggunakan kriteria mutlak sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor ideal/ maksimum}} \times 100$$

Penghitungan rata-rata dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3
Standarisasi Penguasaan

No	Aspek kemampuan yang dinilai	skor	Penilaian
----	------------------------------	------	-----------

Andri Rahmat, 2014

Penggunaan Label Braille pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			MF	IS	MRA	N
1	Menunjukkan 6 perangkat keras komputer.	24				
2	Menunjukkan 4 bagian <i>keyboard</i> standar komputer.	16				
3	Mengetik kata dengan teknik mengetik 10 jari dalam waktu 5 menit.	4				
4	Mengetik kalimat pendek dengan teknik 10 jari dalam waktu 5 menit	4				
5	Mengetik naskah cerita pendek 100 kata dengan tepat dan cepat dalam waktu 10 menit.	4				
Skor perolehan		52				
Skor maksimum		52				

Skor perolehan

Skor maksimum X 100

Menghitung presentase penguasaan kelas atas bahan yang telah disajikan. Rumus yang digunakan menghitung tingkat penyerapan kelas terhadap materi mempraktikkan keterampilan dasar komputer dalam melakukan pengetikan 10 jari pada *keyboard* standar komputer adalah sebagai berikut:

Jumlah presentase jawaban yang benar yang dicapai

Setiap siswa dalam tes keseluruhan

Jumlah siswa yang mengikuti tes X 100