

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Populasi/sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian berlokasi di prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Jl. Dr Setiabudhi No.207 Bandung.

2. Populasi dan sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Prodi PKK angkatan 2011 yang sedang mengikuti mata kuliah Wokshop MSDK yang berjumlah 28 orang.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu sampel jenuh atau total, yaitu semua mahasiswa prodi PKK angkatan 2011 yang sedang mengikuti mata kuliah Workshop MSDK yang berjumlah 28 orang.

B. Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk menggambarkan mengenai kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk Workshop MSDK berbasis *project based learning* pada saat seminar Workshop.

C. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul, “Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Penyajian Produk Workshop MSDK Berbasis *Project Based Learning*”. Adapun definisi operasionalnya pada penelitian ini terdiri dari: *pertama*, analisis; *kedua*, kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk; *ketiga*, Workshop MSDK; *keempat*, *Project based learning*.

1. Analisis

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk Workshop MSDK berbasis *project based learning*, sedangkan pengertian dari analisis menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditaksir maknanya (Wiradi : Oi, F : 2014).

Analisis adalah kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu (Komarudin : Oi, F : 2014).

2. Kemampuan Mahasiswa Dalam Penyajian Produk

Kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengkomunikasikan hasil proyek yang berbentuk produk dengan cara melakukan presentasi dihadapan para dosen pembimbing dan partisipa dalam seminar Workshop MSDK. Ada pun definisi presentasi atau *public speaking* atau berbicara di depan umum menurut Hidajat. M. S (2006) ialah seni bicara di depan umum di mana suatu komunikasi lisan yang efektif berlangsung secara berkesinambungan dalam pesan dan lambang bersirkulasi ulang secara terus menerus antara pembicara dan pendengar dengan maksud agar pendengar berpikir, merasakan, dan bertindak sesuai dengan yang diharapkan oleh pembicara.

3. Workshop MSDK

Resna Amalia Sani , 2014

**ANALISIS KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM PENYAJIAN PRODUK WORKSHOP MSDK
BERBASIS PROJECT BASED LEARNING**

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

Workshop adalah salah satu Mata Kuliah yang ada di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan multi media dan multi metode, merupakan perpaduan antara teori dan praktek dengan menerapkan pendekatan proses dan produk. Workshop Manajemen Sumber Daya Keluarga (WMSDK) layanan edukasi bagi anak usia dini, remaja, dan lansia bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa Prodi PKK untuk menyelesaikan proyek berupa layanan edukasi bagi anak usia dini, remaja ataupun lansia dalam bentuk pelatihan kecakapan hidup, produk media edukasi, rancangan program pembinaan atau pembelajaran, program manajemen pembinaan bagi lembaga pengelola, atau pun program manajemen pengelola lembaga, (Abas. T dan Ana; 2012).

4. *Project Based Learning*

Project based learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip - prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas- tugas bermakna lainnya, memberikan peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya bernilai, dan realistik, (BIE; 2001, Ngalimun; 2013).

Analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* adalah suatu penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2011, penelitian ini akan menganalisis sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menyajikan produk atau presentasi produk pada mata kuliah workshop MSDK dengan menggunakan model *project based learning* yang dilakukan pada saat seminar workshop diselenggarakan.

D. Instrumen Penelitian

Resna Amalia Sani , 2014

**ANALISIS KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM PENYAJIAN PRODUK WORKSHOP MSDK
BERBASIS PROJECT BASED LEARNING**

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

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2008, hlm. 36) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam menggumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa skala penilaian berisi indikator-indikator aktivitas mahasiswa yang harus dilakukan pada saat melaksanakan penyajian produk, dengan menggunakan sistem penskoran dari 1 sampai 5. Penilaian ini dilakukan pada saat mahasiswa menyelenggarakan seminar Workshop MSDK berbasis *project based learning*.

E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes kinerja. Tes kinerja adalah penilaian yang menekankan pada apa yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa dalam bentuk kinerja. Pada penelitian ini kinerja yang dimaksud adalah kemampuan penyajian produk atau presentasi produk sebagai hasil proyek Workshop MSDK berbasis *project based learning*.

Penilaian tes kinerja dalam kemampuan penyajian produk dilakukan dengan bantuan observer atau pengamat. Observer atau pengamat adalah orang yang mengisi instrumen penilaian yang telah dirancang untuk penelitian, observer pada penelitian ini yaitu dosen Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI, yang merupakan dosen pembimbing dan partisipan pada mata kuliah Workshop MSDK.

2. Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk merangkumkan apa yang telah diperoleh, menilai apakah data tersebut berbasis kenyataan, teliti, ajeg, dan benar. Analisis data juga diperlukan untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Data dituangkan pada skala penilaian pengskoran 1 – 5 untuk masing-masing indikator dan menggunakan ketentuan kriteria untuk masing-masing skor, jumlah indikator yang digunakan sebanyak 20 dan total skor keseluruhan adalah 100.

Nilai akhir diperoleh melalui suatu skala penilaian, dengan kategori T (tinggi), S (sedang), R (rendah) dengan rumus, (Sugiono: 2011, hlm.36) :

Menghitung Rentang Nilai = Nilai tertinggi – Nilai terendah

Menghitung Panjang Kelas = $\frac{\text{Rentang Nilai}}{\text{Jumlah Kelas}}$

Pada analisis dilakukan uji reliabilitas pengamat atau observer untuk menentukan ke ajegan satu pengamatan dengan rumus, (Arikunto. S : 2006, hlm. 205) :

$KK = \frac{2 S}{N_1 + N_2}$

Ket: KK = Koefisien Kesepakatan.

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama.

N_1 = jumlah kode yang dibuat oleh kelompok 1

N_2 = jumlah kode yang dibuat oleh kelompok 1

Tabel 3.1
Koefisien Kesepakatan Pengamat

Koefisien Kesepakatan Pengamat	Interpretasi/ Kategori
--------------------------------	------------------------

Kurang dari 0.40	<i>Poor</i>
0.40 – 0.75	<i>Good</i>
Lebih dari 0.75	<i>Excellent</i>

Sumber: Chiapetta, Fillman, dan Sethna, 1991a (Adisendjaja. Y.H, 2012).