

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang diambil oleh peneliti adalah di SMP Negeri 3 Lembang yang beralamat di Jl. Raya Lembang No. 29, Bandung Barat.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu semua peserta didik di kelas VIII Program Keahlian Kerumahtanggaan SMP Negeri 3 Lembang sebanyak 120 orang yang terbagi dalam 3 kelas seperti berikut:.

Tabel 3.1
Daftar Peserta Didik Kelas VIII Program Keahlian Kerumahtanggaan
SMP Negeri 3 Lembang Angkatan 2013/2014

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1	VIII-G	40 orang
2	VIII-H	40 orang
3	VIII-I	40 orang
Jumlah Total		120 orang

(Data SMP Negeri 3 Lembang)

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dengan pertimbangan tersedianya tenaga peneliti, waktu, dan dana tentu tidak mungkin mengambil seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 120 orang. Maka diambil satu kelas sebagai sampel yaitu kelas VIII-H sebanyak 40 orang karena setelah menganalisis data ditemukan bahwa capaian belajar peserta didik masih rendah.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *One Group Post Test Only Design*. Penelitian ini diterapkan hanya pada satu kelompok yang menerima perlakuan dan kemudian diukur dengan *posttest* berupa tes kinerja. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, hanya kelompok eksperimen saja yang akan diberi perlakuan dengan menerapkan tiga dimensi. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.2
One Group Posttest Only Design

Kelompok	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
<i>Eksperimen</i>	X_1	O

(Sugiyono, 2011)

Keterangan:

- X_1 : perlakuan (*treatment*) pembelajaran menghias kain dengan media tiga dimensi
O : tes akhir (*post test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Tahapan atau langkah-langkah penelitian dilakukan sesuai dengan kebutuhan sehingga proses pelaksanaannya akan lebih terarah, sistematis, dan terstruktur. Menurut penjelasan dan penerapan langkah-langkah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) (Mulyanta&Marlon, 2009).

1. *Analysis*

Pada tahap ini yaitu pemikiran tentang media pembelajaran yang akan diimplementasikan sesuai dengan sasaran peserta didik.

2. *Design*

Pada tahap ini adalah merancang konsep produk berupa media tiga dimensi. Dalam merancang sebuah media pembelajaran perlu merancang perangkat pengembangan, seperti menetapkan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan belajar mengajar materi pembelajaran serta setelah itu menyusun petunjuk prosedur pembuatan masih berupa konsep.

3. *Development*

Pada tahap ini yaitu kegiatan realisasi produk dasar dari rancangan konsep desain. Pada tahapan ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain sebelum diimplementasikan, maka perlu ada kegiatan validasi dan ujicoba lapangan bentuk dasar model hasil validasi.

Kegiatan validasi desain dilakukan dengan meminta beberapa dosen yang ahli di bidang media pembelajaran dan menghias kain untuk menilai atau memberikan *judgment* instrumen berupa kisi-kisi materi media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Kegiatan yang kedua adalah kegiatan ujicoba lapangan, terlebih dahulu dikembangkan instrument. Jenis instrument yang digunakan dalam fase ini adalah lembar *checklist*, sebelum digunakan instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli.

4. *Implementation*

Pada tahap ini setelah pengujian terhadap produk selesai, maka selanjutnya media pembelajaran tiga dimensi tersebut diterapkan di kelas.

5. *Evaluation*

Evaluasi yang dilakukan pada pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi tersebut dengan *post test* tes kinerja untuk mengetahui capaian peserta didik.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dikatakan eksperimen semu karena dalam tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui capaian hasil belajar menghias kain sesudah diterapkan media pembelajaran tiga dimensi. Hal ini sesuai dengan tujuan metode kuasi eksperimen menurut Panggabean (1996) dalam skripsi Amalia (2013) yaitu untuk memperoleh informasi dengan tidak mengontrol atau memanipulasi semua variabel tersebut diabaikan.

E. Definisi Operasional

Definisi oprasional dari judul skripsi dimaksudkan untuk memperjelas istilah-istilah dan memberi batasan ruang lingkup penelitian sehingga tidak menimbulkan penafsiran lain. Adapun penegasan istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 529) diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Artinya yang dilaksanakan dan diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang/didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya.

2. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi menurut Asyhar (2012:47) yaitu media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal.

3. Menghias Kain

Menghias kain menurut Buckley (2007:19) merupakan salah satu seni untuk membuat suatu bahan kain menjadi lebih indah.

Pengertian implementasi media tiga dimensi pada pembelajaran menghias kain dalam penelitian ini, mengacu pada pengertian-pengertian yang telah dikemukakan di atas yaitu penerapan suatu media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal yang digunakan guru saat pembelajaran menghias kain dalam bentuk prosedur pembuatan kerudung dengan hiasan sulam payet.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2013:148) adalah “salah satu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.” Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Tes yang diberikan berupa tes kinerja pada saat praktek menghias kain yaitu dengan

menggunakan rubrik penilaian bertujuan untuk memperoleh data tentang capaian belajar peserta didik.

2. Kuisisioner Media

Instrumen digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran tiga dimensi. Pada instrumen ini akan dilakukan tahap evaluasi dengan menggunakan lembar evaluasi media dilihat dari sisi kesesuaian dengan ketertarikan dan manfaat penggunaan media bagi peserta didik. Proses pengujian instrumen media pembelajaran tiga dimensi yaitu berupa *checklist* kelayakan yang diberikan kepada evaluator. Untuk pemberian skor masing-masing jawaban diberi bobot nilai sebagai berikut:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Jenis Media	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik				
	Media tiga dimensi relevan dengan tujuan pembelajaran yaitu menghias kain				
	Media tiga dimensi relevan dengan sasaran pembelajaran				
	Media yang komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima peserta didik				
Materi	Media yang dipilih sesuai materi pembelajaran				
	Materi mengacu pada kompetensi dasar				
	<i>Caption</i> (keterangan gambar sesuai)				
	Materi dapat dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik				
Teknik Pembuatan	Ukuran (dapat terlihat dari jarak 6 meter)				
	Tahapan kerja menghias kain sesuai dengan prosedur pembuatan				
	Memberikan kemudahan dalam pengerjaan menghias kain				
	Efektif dan efisien dalam penggunaan				

Aspek Penilaian	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Kualitas Media	Media dapat memberikan penjelasan prosedur pembuatan menghias kain				
	Warna yang digunakan adalah warna harmonis				
	Rapih dan sistematis				
	Menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan gairah belajar				

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data penelitian ini digunakan adalah lembar *Judgemnt* dan tes kinerja.

1. Lembar *Judgment*

Instrument yang digunakan untuk mendapatkan data yang tepat dalam penelitian ini berupa lembar *Judgment*. Lembar format *Judgment* ahli media ini diberikan kepada dua orang Dosen Progam Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

2. Skala Penilaian

Skala penilaian penelitian ini berbentuk tabel dan *checklist*, isi tabel ini menunjukkan kriteria penilaian yang menjadi *checklist* yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya berupa kesesuaian tugas peserta didik dengan kolom nilai 5 sama dengan sangat sesuai (SS), 4 sama dengan sesuai (S), 3 sama dengan cukup sesuai (CS), 2 sama dengan kurang sesuai (KS), dan 1 sama dengan sangat kurang sesuai (SKS).

H. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data mentah yang belum memiliki makna yang berarti. Oleh karena itu, data harus dianalisis terlebih dahulu, sehingga dapat memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut. Analisis data dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

1. Verifikasi data

Verifikasi data yaitu memeriksa isi data yang telah terkumpul secara teliti sehingga dapat dilakukan pengolahan data selanjutnya.

2. Tabulasi data

Tabulasi data bertujuan untuk mempertegas data sesuai dengan yang sudah ditetapkan dengan cara mengelompokkan hasil.

3. Persentase data

Rumus yang digunakan dari perhitungan persentase menurut Anas Sudijono (2011:43), yaitu:

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

Keterangan :

p : persentase (jumlah persentase yang dicari)

f : frekuensi jawaban responden

n : jumlah responden

100% : bilangan tetap

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentasi pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Arikunto: 2009)

Keterangan:

\sum : jumlah

n : jumlah seluruh item

Sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.4.
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

(Sudjana: 2004)

4. Penafsiran data

Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh data yang telah dipersentasikan, selanjutnya ditafsirkan dengan menggunakan batasan-batasan sebagai berikut:

100 %	= Seluruhnya
76% - 99%	= Sebagian besar
51% - 75 %	= Lebih dari setengahnya
50 %	= Setengahnya
26% - 49%	= Kurang dari setengahnya
1% - 25%	= Sebagian kecil
0%	= Tidak seorang pun

Selanjutnya ditafsirkan dengan menggunakan batasan-batasan menurut Suharsimi Arikunto (2006), yaitu:

80% - 100%	= Tinggi
60% - 80%	= Cukup
40% - 60%	= Agak Rendah
20% - 40%	= Rendah
0% - 20%	= Sangat Rendah

Tabel 3.5
KKM Praktek Menghias Kain

Kriteria	Keterangan
0 - 74	Dibawah KKM
75	Mencapai KKM
76 - 90	Melampaui KKM

(Data SMPN 3 Lembang)