

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel menurut Sugiyono (2010, hlm. 58) merupakan “Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik mengetik sepuluh jari, yaitu mengetik yang menggunakan sepuluh jari yang bertujuan mengoptimalkan fungsi jari tangan. Teknik ini memiliki aturan penempatan masing-masing jari agar semua jari terbagi rata dalam mengetik. Mengetik dengan teknik ini dapat meningkatkan kecepatan dan keakuratan pengetikan. Mengetik sepuluh jari yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu sistem mengetik dengan sistem buta, artinya tulisan yang akan diketik dan tangan bekerja sendiri menggunakan insting.

Pembelajaran kemampuan orientasi *keyboard* dengan menggunakan teknik sepuluh jari ini memiliki empat tahap yang akan dilakukan peneliti, yaitu:

a. Tahap Pertama

Peneliti terlebih dahulu memberi penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari yang berhubungan dengan teknik mengetik sepuluh jari dan orientasi langsung dengan bagian-bagian yang ada pada komputer secara umum dan khususnya pada *keyboard*.

b. Tahap Kedua

Peneliti mengajarkan peserta didik tata letak tangan dan posisi-posisi untuk mengetik sepuluh jari, dimana setiap jari-jari tangan

diorientasikan harus menekan tuts-tuts yang mana saja untuk lebih memudahkan dalam mengoperasikan komputer serta memberikan arahan sikap duduk yang baik dan benar ketika mengetik.

c. Tahap ketiga

Peneliti memberikan praktek langsung kepada peserta didik menggunakan teknik sepuluh jari dalam mengetik naskah-naskah latihan yang diberikan peneliti. Praktek langsung akan sangat bermanfaat bagi peserta didik karena mereka dapat lebih aktif belajar serta cepat memahaminya.

d. Tahap keempat

Peneliti memberikan evaluasi, evaluasi ini merupakan komponen terakhir dalam rangkain perencanaan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara praktek langsung dan dilaukan dalam dua tahapan, yaitu evaluasi pertama menitik beratkan pada proses, dan tahap kedua evaluasi menitikberatkan pada produk. Pelaksanaan evaluasi pada proses artinya evaluasi yang dilakukan untuk menilai atau mengukur tingkat ketepatan, kecepatan dan kesalahan selama mengetik, sedangkan evaluasi yang menitikberatkan pada produk adalah evaluasi yang dilakukan untuk menilai hasil atau produk yang dihasilkan dalam bentuk naskah/ dokumen berdasarkan penilaian pengetikan seperti, tingkat ketepatan pengetikan, tingkat kerapihan mengetik, dan lain-lain.

2. Variabel Terikat

Variabel terikatnya adalah keterampilan menggunakan *keyboard* komputer bicara. Adapun indikatornya adalah:

- a. Mampu mempraktikkan sikap mengetik yang benar diantaranya; duduk dengan tepat dihadapan komputer, punggung harus tegak dan bersandar pada kursi, dada tidak menekan meja, bahu dan lengan atas dalam keadaan tidak tegang/ santai

- b. Terampil mengenali baris tombol *keyboard* yaitu tombol-tombol *keyboard* horizontal yang membentuk barisan dari kiri ke kanan
- c. Terampil memahami fungsi-fungsi tombol-tombol di *keyboard*
- d. Terampil menekan tombol *keyboard* dengan teknik mengetik sepuluh jari secara tepat yaitu posisi ketika menekan tombol tepat berada di posisi yang diinginkan, tidak keluar dari bidang dan/atau menekan terlalu lemas
- e. Terampil menguasai latihan dasar mengetik huruf, angka, tanda baca, kata dan kalimat menggunakan kombinasi
- f. Terampil dan/atau terampil mengetik dengan cepat dan tepat

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono (2010, hlm 3) “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan subjek tunggal (*single subject reserch*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik mengetik 10 jari dalam meningkatkan keterampilan menggunakan *keyboard* komputer bicara bagi siswa tunanetra Kelas X di SLBN A Kota Bandung dengan mengetahui ada tidaknya sebab akibat yang terjadi antara variabel bebas dengan variabel terikat sehingga pada akhir penelitian akan memunculkan hasil sebelum diberi intervensi dan ketika sesudah diberi intervensi.

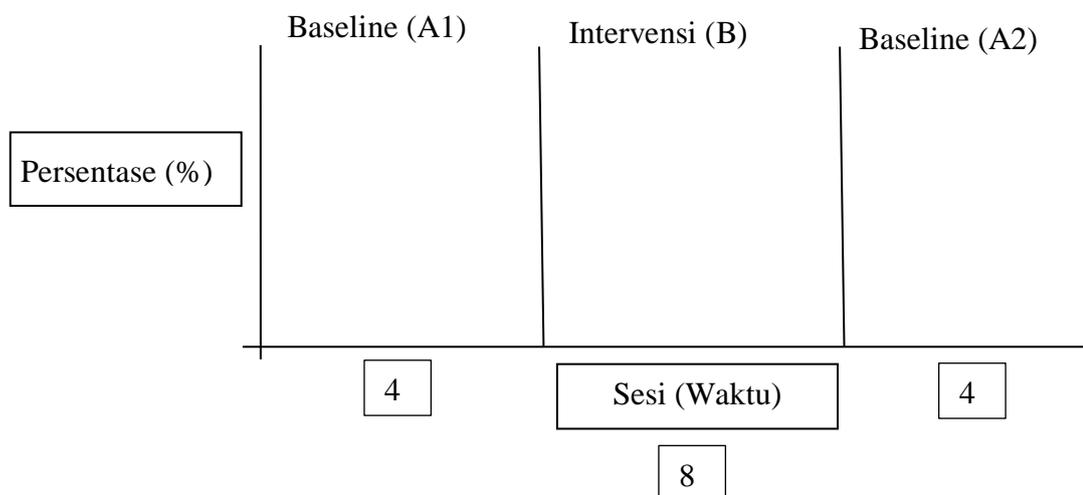
Desain penelitian yang digunakan dengan menggunakan desain A-B-A, yang artinya desain A-B-A memberi suatu hubungan sebab akibat diantaranya variabel terikat dengan variabel bebas. Desain ini juga bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu yang diberikan. “Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan

sebab-akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas” menurut Sunanto (2005, hlm. 61).

Desain A-B-A terdapat tiga tahapan antara lain Baseline-1 (A-1), intervensi (B), Baseline -2 (A-2). Secara visual desain A-B-A dapat digambar pada grafik dibawah ini:

Tabel. 3.1

Tampilan Desain A-B-A



Keterangan:

A-1: Merupakan suatu kondisi awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik tunanetra dalam mengoperasikan komputer bicara sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Subjek diamati, sehingga dalam kondisi kemampuan awal subjek tersebut dapat diambil datanya dengan tidak ada rekayasa. Pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang tanpa diberi perlakuan. Pada setiap sesi, peserta didik diminta untuk menyelesaikan ketikan sebuah teks latihan tanpa menggunakan teknik mengetik 10 jari artinya siswa menyelesaikan ketikan tersebut dengan cara yang biasanya dilakukan atau cara

yang dipahami oleh peserta didik. Setelah peserta didik menyelesaikan ketikan teks latihan tersebut, hasilnya akan dihitung berdasarkan persentasenya dan data tersebut diubah ke dalam data grafik.

B: Intervensi atau perlakuan, pada fase ini peserta didik diperkenalkan dengan teknik mengetik 10 jari. Peserta didik akan berorientasi terlebih dahulu, yaitu mulai dari meraba bagian-bagian *keyboard*, lalu memperkenalkan setiap tombol, lalu memperkenalkan tata letak jari tangan pada *tuts-tuts keyboard* dengan harapan siswa sudah mampu memahami cara kerja *keyboard* lalu dimulai dengan mengetik sebuah teks latihan dengan ketentuan-ketentuan yang berpedoman pada modul mengetik 10 jari.

A-2: Merupakan pengulangan kondisi awal atau dasar keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan komputer bicara menggunakan teknik mengetik 10 jari. Fase ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana intervensi dapat berpengaruh pada kemampuan peserta didik tunanetra dalam mengoperasikan komputer bicara..

1. Prosedur Penelitian

a. Menentukan *Baseline-1* (A-1)

Pada tahap atau fase ini, peserta didik tunanetra akan diamati pada kemampuan awal dalam mengoperasikan *keyboard* komputer bicara. Fase ini dilakukan beberapa sesi, setiap sesinya siswa akan diberikan sebuah teks latihan untuk diketik dengan cara yang dipahami atau dikuasai oleh peserta didik. Lalu hasilnya akan dinilai dan kemudian akan dipersentasekan, jika hasil dari *baseline-1* sudah dianggap stabil akan dilanjutkan pada fase intervensi (B).

b. Prosedur Intervensi (B)

Pada tahap ini peserta didik tunanetra akan diberikan perlakuan, tidak jauh berbeda dengan tahap *baseline-1* peserta didik akan diberikan

sebuah teks latihan untuk diketik. Yang berbeda adalah mengoperasikan *keyboard* komputer menggunakan teknik mengetik 10 jari. Sebelumnya peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu fungsi dan tata letak jari tangan pada setiap tombol atau *tuts* dengan posisi penjarian mengetik 10 jari.

c. Menentukan *Baseline-2* (A-2)

Fase atau tahap ini merupakan fase pengulangan dari *baseline-1* (A-1) yaitu pada tahap ini peserta didik tidak diberi perlakuan atau intervensi. Peserta didik kembali diberikan teks latihan untuk diketik dengan menggunakan teknik mengetik 10 jari dengan harapan peserta didik akan mengingat cara mengoperasikan *keyboard* komputer bicara pada saat mengetik pada program pengolah kata atau menggunakan program-program yang lain. Fase atau tahap ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan teknik mengetik 10 jari dapat berpengaruh pada keterampilan peserta didik tunanetra dalam mengoperasikan *keyboard* komputer bicara. Hasil dihitung dalam jumlah skor dan dirubah dalam bentuk persentase dan disajikan dalam bentuk grafik.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Nama : R S
 Agama : Kristen
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 16 Tahun
 Kelas : X (sepuluh)/ Komunikasi

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang peserta didik tunanetra yaitu peserta didik yang sudah tidak memiliki sisa penglihatan. Kemampuan dasar RS dalam mengoperasikan komputer sudah dapat menghidupkan komputer bicara, sudah mampu membuka *microsoft office word*, dapat mengetik dengan menggunakan 2 jari, mampu membuka file-file yang telah disimpan seperti file dokumen, namun ketika mengetik RS

sulit dan sangat lama dalam mencari tata letak tombol, ketika ingin mengetik satu huruf saja ia harus mencari tombol dengan meraba yang cukup lama, selain itu masih banyak kesalahan ketika menekan tombol tersebut, seperti ketika menekan tombol L, RS sering menekan tombol titik koma (;). Peserta didik tersebut memiliki bakat dalam menulis, namun karena proses pengetikan yang begitu lama, membuat idenya seringkali hilang.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLB Negeri A Kota Bandung yang beralamat di Jalan Pajajaran No. 50 Bandung pada siswa kelas X tingkat SMALB. Ukur ruang kelas yang ditempati peserta didik tersebut seluas 3 XI 5 meter.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa data yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan mengoperasikan *keyboard* komputer bicara dan setelah diberikan intervensi. Sebelumnya peneliti melakukan observasi, wawancara dan tes yang berupa tes perbuatan, sebelum anak diberikan tes terlebih dahulu diorientasi dengan mengenalkan pada peserta didik tata letak penjarian tangan bagian kiri dan kanan serta fungsi-fungsi setiap jari terhadap *tuts-tuts* yang ditekan.

Masing-masing fase adalah *baseline-1* (A-1) dimana peneliti ingin mengetahui kemampuan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) fase ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan *keyboard* komputer bicara dengan teknik 10 jari selama mendapatkan perlakuan dan yang terakhir *baseline-2* (A-2) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan subjek dalam mengoperasikan komputer terhadap keterampilan mengetik 10 jari setelah diberikan perlakuan.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan komputer bicara

2. Membuat kriteria penilaian mengetik 10 jari
3. Melaksanakan tes *baseline-1* (A-1)
4. Mencatat skor *baseline-1* (A-1)
5. Subjek diberi intervensi (B)
6. Mencatat skor intervensi (B)
7. Melaksanakan tes *baseline-2* (A-2)
8. Mencatat skor *baseline-2* (A-2)
9. Skor *baseline-1* (A-1) dan *baseline-2* (A-2) serta hasil intervensi (B) dipindahkan ke dalam bentuk grafik sehingga terlihat perkembangannya antara sebelum diberi intervensi dan sesudah diberi intervensi.

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti dengan menggunakan metode eksperimen adalah melakukan suatu pengukuran, oleh sebab itu dibutuhkan suatu alat ukur untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti dengan menggunakan instrumen. ”instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktifitas atribut-atribut psikologis” Suryabrata (2008, hlm. 52).

Mengukur nilai variabel yang akan diteliti, dibutuhkan suatu instrumen penelitian. Sebelum melangkah pada pembuatan tes, peneliti melakukan rancangan instrumen penelitian dengan kisi-kisi sebagai berikut: (Terlampir)