

BAB III

METODE PENELITIAN

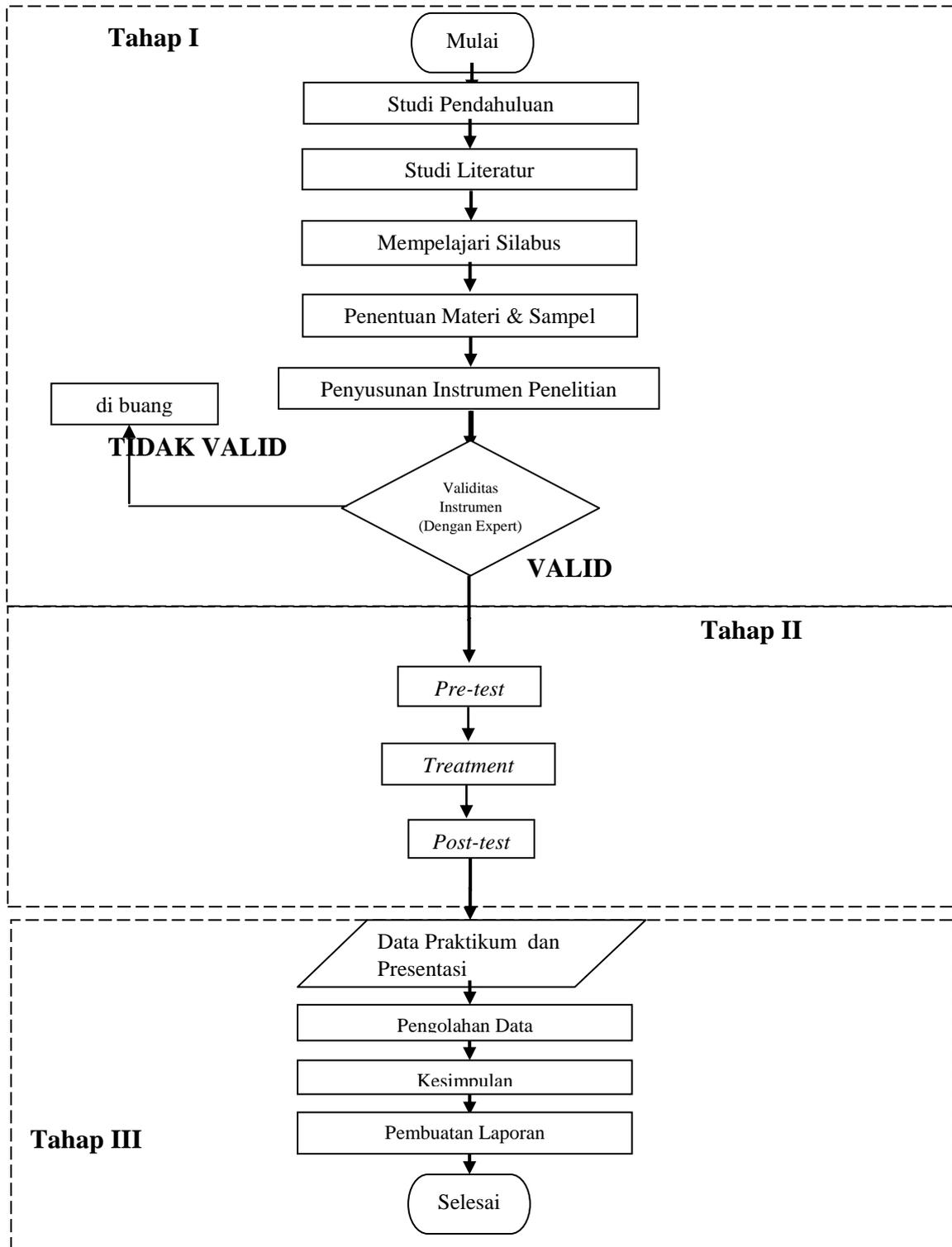
3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pre-test and Post-test Design*. Metode pengambilan data pada penelitian ini merupakan pengembangan dari desain *One Shot Case Study* yang merupakan desain penelitian memecahkan suatu problema melalui pengumpulan data. Perkembangan yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan satu kali pengukuran sebelum adanya perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain ini dilaksanakan pada satu kelompok tunggal dan tidak memiliki kelompok kontrol/pembanding. Pada desain ini dilakukan *pre-test*, sebelum adanya perlakuan. Kemudian pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan jejaring sosial edmodo, lalu diberi *post-test* setelah adanya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Alir penelitian

Pada **Gambar 3.1** dijelaskan mengenai prosedur penelitian. Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap. Yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III. Pada tahap I dijelaskan tahap sebelum diberi perlakuan (*pre-test*), tahap II dijelaskan tahapan ketika peserta didik perlakuan (*treatment*), dan tahap III setelah peserta didik diberi perlakuan (*post-test*).



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini, secara garis besar dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Tahap I (Persiapan)

- a. Studi pustaka yang digunakan peneliti bersumber dari jurnal, buku tentang penilaian kinerja, edmodo dan silabus mata pelajaran sistem komputer, serta sumber lain yang relevan dengan penelitian.
- b. Menentukan masalah penelitian yang akan dikaji berdasarkan informasi dari guru bidang studi tentang proses pembelajaran sistem komputer di sekolah tersebut.
- c. Melakukan analisis konsep terhadap materi pembelajaran yang akan dijadikan materi penelitian dan penentuan sampel penelitian.
- d. Membuat instrumen penelitian dan melakukan *expert judgement*.

2. Tahap II (Pelaksanaan)

a. Pelaksanaan tes awal (*Pre-test*)

Sebelum melaksanakan *treatment*, siswa diberikan *pre-test*. Tujuan dari pelaksanaan *pre-test* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa berkenaan dengan materi karakteristik set instruksi *Pre-test* dilaksanakan pada pertemuan pertama

b. Melakukan perlakuan (*Treatment*)

Setelah melaksanakan *pre-test* tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment* yaitu penggunaan jejaring sosial *edmodo* sebagai media pembelajaran. Pada saat *treatment* harus memperhatikan setiap materi yang disampaikan. Pada minggu kedua dilakukan praktikum mengenai karakteristik set instruksi. *Jobsheet* praktikum menggunakan *jobsheet* yang telah diuji oleh ahli materi. Selama siswa melakukan kegiatan praktek, peneliti melakukan observasi untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor. *Treatment* dilaksanakan selama dua minggu.

c. Pelaksanaan tes akhir (*Post-test*)

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*), siswa diberikan *post-test*. Pada kegiatan *post-test* siswa melakukan presentasi dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah diuji validitasnya. Nilai *post-test* digunakan untuk

mengetahui apakah dengan penggunaan jejaring sosial *edmodo* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer atau tidak.

3. Tahap III (Akhir)

- a. Mengumpulkan semua data hasil penelitian.
- b. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.
- c. Menarik kesimpulan hasil penelitian.
- d. Memberikan saran-saran terhadap aspek penelitian.

3.2.2 Waktu penelitian

Waktu kegiatan selama melakukan penelitian dapat dilihat pada **Tabel 3.1** sedangkan waktu dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan ditunjukkan pada **Tabel 3.2**. Penelitian I dilakukan pada minggu ke satu, Penelitian tahap II dilakukan pada minggu ke dua dan ke tiga. Penelitian tahap III dilakukan pada minggu ke empat.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Tahap Penelitian	Waktu Penelitian			
	April dan Mei, minggu ke-			
	1	2	3	4
I				
II				
III				

Tabel 3.2 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan Ke	Hari	Tanggal	Waktu	Kegiatan Penelitian
1	Kamis	20 April 2017	13.00 – 15.20	<i>Pre-test</i>
2	Kamis	27 April 2017	13.00 – 15.20	<i>Treatment</i>
3	Kamis	4 Mei 2017	13.00 – 15.20 15.20 – 17.00	<i>Treatment</i> <i>Treatment</i>
4	Jumat	12 Mei 2017	08.00 – 12.00	<i>Post-test</i>

3.2.3 Pola Penilaian Kinerja dengan Model Portofolio

Untuk pola penilaian kinerja dengan model portofolio dilakukan dengan langkah sbb:

1. Peneliti membuat akun *edmodo* sebagai guru. Dengan membuat account *edmodo*, peneliti akan mendapatkan password yang harus diberitahukan kepada kelas eksperimen.
2. Peneliti masuk ke kelas eksperimen untuk memberikan materi pembuka mengenai karakteristik set instruksi sebelum melakukan penelitian. Siswa pada kelas eksperimen berperan sebagai sampel penelitian.
3. Peneliti memberikan password *edmodo* kepada siswa di kelas eksperimen. Siswa di kelas eksperimen wajib menggunakan password *edmodo* tersebut untuk dapat bergabung ke grup *edmodo* yang telah dibuat oleh peneliti.
4. Selama masa *treatment*, guru memberikan materi dan tugas mata pelajaran menggunakan media sosial *edmodo*. Siswa dan guru terlibat aktif dalam diskusi yang diadakan pada grup *edmodo*.
5. Setelah menjalani *pre-test* dan *treatment* selama dua minggu, pada minggu ke tiga diadakan test *post-test* berupa praktikum karakteristik set instruksi.
6. Pada minggu ke empat diadakan *post-test* berupa presentasi. Siswa mempresentasikan hasil praktikum yang telah dilakukan pada minggu sebelumnya. Presentasi dilakukan berkelompok, namun penilai tetap melakukan penilaian terhadap masing masing presenter.
7. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar dan *observer* untuk pengujian aspek psikomotorik.
8. Untuk penilaian aspek afektif, siswa dinilai pada saat melakukan kegiatan praktikum dan kegiatan presentasi yang masing masing dinilai oleh dua orang *observer* yaitu satu orang adalah guru Sistem Komputer SMK Negeri 2 Cimahi dan dibantu guru PPL dari DPTE FPTK UPI yang mengajar di SMKN 2 Cimahi.
9. Untuk penilaian aspek psikomotorik, siswa kelas eksperimen dinilai pada saat melakukan kegiatan praktikum dan kegiatan presentasi yang masing-masing dinilai oleh tiga orang penilai yaitu peneliti sendiri dengan dibantu oleh dua orang guru PPL dari DPTE UPI yang mengajar di SMK Negeri 2 Cimahi.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Cimahi yang beralamat di Kamarung KM 1.5 Kp. Nyalindung Citeureup Cimahi Jawa Barat. Lokasi ini digunakan untuk penelitian analisis penilaian kineja pemanfaatan *edmodo* pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 2 Cimahi. Dengan populasi dan sampel penelitian sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Cimahi dengan program keahlian Multimedia semester genap tahun ajaran 2016/2017.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Cimahi dengan program keahlian Multimedia A yang berjumlah 36 siswa.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dari judul skripsi dimaksudkan untuk memperjelas istilah-istilah dan memberi batasan ruang lingkup penelitian. Adapun penegasan istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. *Edmodo*

Edmodo adalah sebuah komunitas jejaring sosial swasta yang menyediakan *platform* pembelajaran gratis yang aman dan dapat memfasilitasi pendidik untuk mengatur dan mengelola kelas *online* mereka dengan mudah.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajar di pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Penilaian Kinerja (*Performace Assessment*)

Penilaian kinerja adalah salah satu penilaian yang menuntut siswa untuk menunjukkan bahwa mereka telah menguasai keterampilan dan kompetensi tertentu dengan melakukan atau memproduksi sesuatu.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Instrumen Studi Lapangan

Instrumen studi lapangan yang digunakan adalah wawancara kepada guru mata pelajaran sistem komputer.

2. Instrumen Penilaian Jobsheet Oleh Ahli

Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan dari jobsheet pembelajaran yang digunakan yakni *jobsheet* untuk praktikum karakteristik set instruksi.

3. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

a. Tes Afektif

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui sikap yang dimiliki oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran jejaring sosial *edmodo*. Instrument afektif ini terdiri dari penilaian sikap ketika siswa melakukan praktikum dan sikap ketika siswa melakukan presentasi. Selanjutnya kriteria penilaian ini akan dilakukan uji oleh ahli materi berupa *expert judgement*.

b. Tes Psikomotor

Tes ini digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran jejaring social *edmodo*. Instrument psikomotor ini terdiri dari penilaian keterampilan ketika siswa melakukan praktikum serta keterampilan ketika siswa melakukan presentasi. Selanjutnya kriteria penilaian ini akan dilakukan uji oleh ahli materi berupa *expert judgement*.

3.6 Variabel Penelitian

3.6.1 Variabel bebas

Variabel bebas (*independent variable*) sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)

(Sugiyono, 1992). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran jejaring sosial edmodo.

3.6.2 Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, Karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 1992). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer yang meliputi aspek afektif dan psikomotor.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data afektif dan psikomotorik. Data dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil kinerja siswa.

Penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K). Adapun konversi jawaban kedalam hitungan kuantitatif untuk mengukur ranah afektif ditunjukkan pada **Tabel 3.3**.

Tabel 3.3 Konversi Jawaban ke Dalam Hitungan Kuantitatif

Skor Rata - Rata	Kategori	Keterangan
3,5 - 4	SB	Sangat Baik
3 - 3,5	B	Baik
2,5 - 3	C	Cukup
1 - 2,5	K	Kurang

Setelah didapatkan data berupa skala likert, dilakukan konversi nilai skala likert menjadi nilai berupa persentase. Untuk mengetahui persentase tingkat keberhasilan pencapaian afektif dan psikomotorik ditunjukkan pada **Tabel 3.4** (Kemendikbud, 2013) :

Tabel 3.4 Tingkat Keberhasilan Pencapaian

Konversi nilai akhir Skala 100	Sikap	Keterangan
86 -100	SB	Sangat Baik
81- 85		
76 – 80	B	Baik
71-75		
66-70		
61-65	C	Cukup
56-60		
51-55		
46-50	K	Kurang
0-45		

Data nilai siswa berupa persentase di uji normalitasnya untuk mengetahui data yang diperoleh dari masing masing variabel terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Chi Square* (X^2) dengan taraf signifikan 5%. Data afektif dan psikomotorik yang telah diuji normalitasnya, kemudian dihitung *gain* ternormalisasinya untuk mengetahui hasil kinerja siswa meningkat atau tidak.