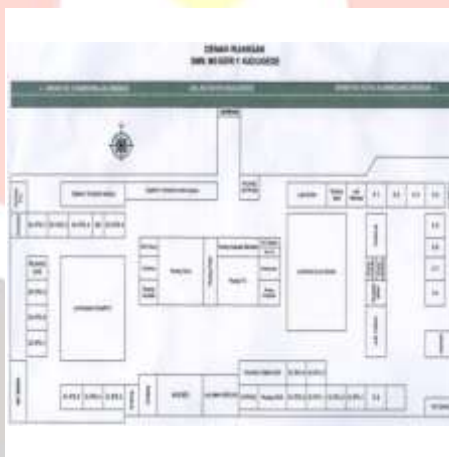


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

SMA Negeri 1 Kadugede berlokasi di Jalan Raya Kadugede Nomor 65 Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini sangat strategis mudah dijangkau dari kota Kuningan, Ciamis, Majalengka dan Cirebon. Didepan sekolah ini terdapat SMP Negeri 1 Kadugede dan SD Negeri 1 Kadugede sebelah Kiri terdapat lapang bola kadugede dan sebelah kanan dan belakang perumahan masyarakat kadugede.



Gambar 3.1
Denah SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan
(Dokumen SMA Negeri 1 Kadugede)

Terdapat 25 ruangan kelas meliputi sembilan ruangan kelas X, empat ruangan kelas XI IPA, lima ruangan XI IPS, tiga ruangan kelas XII IPA, empat ruangan kelas XII IPS, dan berbagai fasilitas yang mendukung program pendidikan seperti lapangan olah raga, ruang seni, laboratorium, masjid, beberapa ruangan sekretariat berbagai ekstrakurikuler. Terdapat lokasi untuk penghijauan seperti terdapatnya lapangan rumput, taman dan pepohonan yang rindang sehingga sekolah ini memenagkan sekolah lingkungan hidup dari dinas pendidikan.

HUT SMA Negeri 1 Kadugede ditanggal 2 April 2013 sekolah ini mengadakan pentas seni yang diantaranya pameran *photography* karya siswa yang

diapresiasi oleh beberapa pecinta *photography* kuningan, komunitas *photography* kuningan dan jurnalistik media informasi Kuningan dan Cirebon. Serta selalu diikuti sertakan pameran *photography* bersama dilingkungan kota kuningan. Kemajuan bidang seni budaya di SMA Negeri 1 Kadugede dipengaruhi oleh seorang guru yang bernama Bayu Abdurahim S.Pd lulusan Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Pendidikan Seni Rupa angkatan 2000 yang memperkenalkan *photography* kepada siswa.

1. Populasi

Sugiono (2012: 117) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesipulannya. Suharsimi (2010: 173) menjelaskan bahawa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian . populasi di kelas X.6 terdiri dari 36 siswa.

Tabel 3.1
Absensi Siswa Kelas X.6

No	Nama	JK			
			18	Mar'atus Solihah	P
1	Alif Rahman Dana I	L	19	Moch. Hifny Fakhir D	L
2	Aninda Saraswati	P	20	Nida Nurhalimah	P
3	Dian Lesmana	L	21	Nida Agustina	P
4	Dimas Nurul Aziza	L	22	Nursiti Nurjanah	P
5	Elis Sri Lestiani	P	23	Pitri Aisyah	P
6	Fanny Dwi Septiani	P	24	Rahmat Fathurrhman	L
7	Fathur Muhammad	L	25	Ratna Asih	P
8	Fepi Nurhidayah	P	26	Resi dwi Agustiani	P
9	Feri Sandi	L	27	Rika	P
10	Hara Raihan Haefi	P	28	Rina Aliyatul Munawaroh	P
11	Iin Indrayani	P	29	Riska Siti Rohman	P
12	Imaratur Rofiqoh	P	30	Shinta Husnu Siva	P
13	Indra Permana	L	31	Sigit Budianto	L
14	Ira Kurniawati	P	32	Siska Febtianti	P
15	Ira Riani	P	33	Sri Asih Pauziah	P

16	Irwan Herdiansyah	L
17	Lala Satiawati	P

34	Suci Ramdani	P
35	Tuti AStuti	P
36	Wiradika Putri	P

2. Sampel

Jika sebuah penelitian terdapat populasi maka disana terdapat sampel. Yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi,2010: 174). Menurut Sugiono (2012: 118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang berarti mengambil sebagian dari bagian populasi untuk menarik kesimpulan dalam sebuah penelitian. Penelitian ini jumlah keseluruhan populasi dijadikan sampel dengan jumlah 36 siswa.

B. Desain Penelitian

Untuk tercapainya penelitian, maka diperlukannya metode penelitian untuk mendapatkan data penelitian. Sebagaimana dipaparkan oleh Sugiono (2012: 3) bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode berdasarkan tingkat kealamiahannya, tempat peneliti berupa penelitian eksperimen dengan menggunakan angket kepada responden dan melakukan pengamatan (*observation*) terhadap karya *photography* sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media *softbox* dari lampu belajar. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain eksperimen yang berupa *Pre-Experimen* dengan mengambil *One Group Pretest-Posttest* terdapat perlakuan *pretest* dan *posttest*, dengan demikian hasil akan lebih akurat dikarenakan dapat menjadi pembandingan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

D. Definisi Oprasional

Dalam definisi oprasional pada penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel bebas (variabel independen) berupa eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar dan variabel terikat (variabel dependen) berupa artistik pencahayaan seni

photography. Menurut Sugiono (2012: 61) bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel terikat (variabel dependen). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Terdapat tabel operasional dalam mengklasifikasi variabel penelitian, seperti berikut:

Tabel 3.2
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Pengukuran
Eksperimentasi media <i>softbox</i> dari lampu belajar.	Proses.	Sebelum menerapkan media <i>softbox</i> dari lampu belajar.	Kuantitas pencahayaan dengan cahaya ruangan.
		Menerapkan menerapkan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter kertas kalkir.	Kuantitas pencahayaan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter kertas kalkir.
		Menerapkan menerapkan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter fiberglass.	Kuantitas pencahayaan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter fiberglass.
		Menerapkan menerapkan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter kertas manila.	Kuantitas pencahayaan media <i>softbox</i> dari lampu belajar dengan filter kertas manila.
Artistik pencahayaan seni photography.	Hasil.	Pencahayaan.	Kualitas pencahayaan.
		Unsur teknis.	Proses eksperimen setelah dan sebelum.
		Unsur estetis.	Keindahan dalam karya foto setelah dan sebelum eksperimen.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2012: 305) bahwa terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Instrument sangat berpengaruh pada kualitas pengumpulan data sehingga akan menghasilkan hasil penelitian yang berbobot dari segi kualitas.

Terdapat penyusunan instrumen penelitian agar lebih sistematis dan mudah dikontrol dan dikoreksi, penyusunan diantaranya variabel dengan indikator-

indikator tentunya harus memiliki landasan teori yang cukup luas untuk dapat dikatakan instrumen yang berkualitas sehingga akan menghasilkan indikator yang valid.

Dalam pembuatan indikator terdapat satu tahap lanjutan berupa no item instrumen, ini berguna untuk mengontrol. Menurut Sugiono (2012: 160) bahwa item item setiap instrumen merupakan muatan atau penjabaran dari indikator variabel yang diteliti. Indikator yang telah dibuat maka harus melalui penjabaran untuk menghasilkan item item instrumen.

Dalam pembuatan instrument dilihat dari judul sekripsi peneliti. Yaitu *eksperimentasi media softbox dari lampu belajar untuk meningkatkan artistic pencahayaan seni photography (eksperimen di kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan).*

Tabel 3.3
Insrumen Indikator Penelitian Tanpa Menggunakan Media

Variabel penelitian	Indikator	No item instrumen
A. Media softbox dari lampu belajar.	Sebelum Menerapkan Media.	
	Cahaya Ruangan	1,2
	Kualitas cahaya tanpa menggunakan media	3,4,5,6
	Setelah menerapkan Media.	
	Alat, bahan pembuatan meia	7
	Kualitas Media Pencahayaan	8,9,10,11,12
B. Artistik pencahayaan seni photograph.	Pencahayaan	13,14
	Unsur teknis	15,16,17
	Unsur estetis	18,19,20,21
		23,24,25

Instrument penilaian menggunakan skala pengukuran dengan skala Likert menurut Riduwan (2013: 86) mengemukakan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapatm persepsi seseorang dan kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Pada penelitian ini untuk mendapatkan hasil makan ditentukan oleh pendapat responden yang telah melakukan implementasi sebelum dan sesudah menggunakan media *softbox* dari lampu belajar. Terdapat penilaian menurut Riduwan (2013: 86-88) sebagai berikut:

Table 3.4
Penilaian dengan menggunakan skala Likert

Pertanyaan Positif	Nilai	Pertanyaan Negatif	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Sumber: Riduwan (2013: 86)

Instrument dengan menggunakan skala Likert berupa *checklist* menurut Riduwan (2013: 100) bahwa *Checklist* atau daftar cocok daftar dan aspek yang akan diamati. Dapat menjamin dalam penelitian karena setiap kejadian yang dianggap penting peneliti mencatatnya.

- **Cara menghitung skor dalam penelitian**

skor item = jumlah responden x penilaian pertanyaan

Sumber: Riduwan (2013: 87)

- **Cara menghitung skor tertinggi dan terendah**

skor tertinggi = penilaian tertinggi pertanyaan x jumlah responden

skor terendah = penilaian terendah pertanyaan x jumlah responden

Sumber: Riduwan (2013: 88)

- **Cara mengukur persentase**

$$\text{persentase item instrumen} = \frac{\text{skor item}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013: 88)

- **Terdapat kriteria interpretasi Skor**

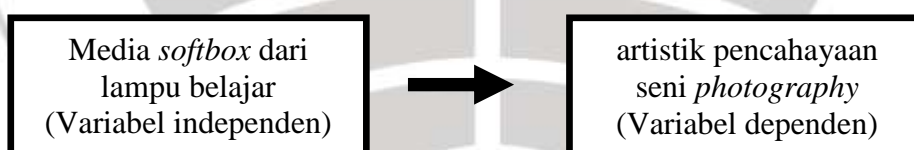
Angka	0%-20%	=Sangat Lemah
Angka	21%-40%	=Lemah
Angka	41%-60%	=Cukup
Angka	51%-80%	=Kuat
Angka	81%-100%	=Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2013: 88)

Instrument dengan menggunakan skala Likert berupa *checklist* menurut Riduwan (2013: 100) bahwa *Checklist* atau daftar cocok adalah daftar yang berisi subjek dan aspek aspek yang akan diamati. Dapat menjamin dalam penelitian karena setiap kejadian yang dianggap penting peneliti mencatatnya.

F. Proses pengembangan instrument

Penelitian ini dengan judul eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar untuk meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography*, terdapat dua variable sebab akibat. Variabel penelitian akan berkaitan dengan pemilihan sumber-sumber yang memuat variabel yang diperlukan. Dalam variabel memiliki masalah yang harus dipecahkan dengan metode penelitian.



Variabel independen dalam penelitian ini merupakan media *softbox* dari lampu belajar sedangkan variabel dependen untuk meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography* dimana hubungan kedua variabel tersebut merupakan hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Hubungan kedua variabel tersebut memiliki pengaruh satu sama lain. Faktor sebab akibat dalam variabel dengan sebuah alat pencahayaan maka akan meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography*.

1. Uji Validitas

Menurut Sugiono (2012: 173) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Suharsimi (2012: 85) bahwa instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria. Instrumen yang valid maka instrumen yang tepat. Instrumen yang valid harus memiliki kesamaan pada pengolahan data yang terkumpul dengan data yang terjadi pada objek penelitian. Pada penelitian ini menggunakan rumus *pearson product* sebagai berikut:

Langkah 1: menghitung harga korelasi setiap butir dengan rumus

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana

r_{hitung} = koefisien korelasi

$\sum Xi$ = jumlah skor item

$\sum Yi$ = jumlah skor total (seluruh item)

n = jumlah responden

Sumber: Riduwan(2013: 111)

Langkah 2: Menghitung harga t_{hitung} dengan rumus $t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Sumber: Riduwan(2013: 112)

Langkah 3: Mencari t_{tabel} (α : 0.05 dan dk $36-2=34$, dengan uji satu pihak maka diperoleh t_{tabel} 1,697)

Sumber: Riduwan(2013: 112)

Langkah 4: Membuat keputusan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan keputusan jika

$t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid

$t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Sumber: Riduwan(2013: 112)

Angket disebar 36 responden dengan 21 butir. Setelah dilakukannya pengolahan data maka terapat maka terdapat alat ukur validitas. Peneliti mengolah uji validitas dengan manual yang dibantu oleh *Exel Windows 2007* untuk mencapai proses tersebut maka dilakukan tahap demi tahap diantaranya dilakukan menghitung korelasi setiap butir pada rumus *pearson product moment* sehingga

menghasilkan r_{hitung} yang memiliki fungsi untuk mengitung kembali sehingga mendapatkan t_{hitung} , langkah selanjutnya mencari t_{tabel} sehingga akan menghasilkan validitas pada setiap butirnya. Perhitungan variabel bebas memiliki dua tahapan yaitu tidak menerapkan dan menerapkan, sehingga terdapat indikator yang harus dihitung untuk menghasilkan validitas pada masing masing variabel.

Tabel 3.5
Variabel Sebelum Eksperimentasi
Media *Softbox* Dari Lampu Belajar
Kolerasi Setiap Nomor Item

No Item	$\sum x$	$\sum y$	$\sum x^2$	$\sum y^2$	$\sum xy$
1	138	851	480	20347	3041
2	128	851	617	20347	3466
3	142	851	462	20347	2984
4	150	851	658	20347	3584
5	159	851	723	20347	3793
6	145	851	623	20347	3479

Sumber: olah data 2014

Untuk mendapatkan nilai r_{hitung} dan t_{hitung} maka malakukan proses penghitungan seperti pada tabel 3.5 kemudian akan menghasilkan keputusan validiatas pada tabel 3.6 pada variable pertama sebelum melakukan eksperimen media *softbox* dari lampu belajar.

Tabel 3.6
Variabel Sebelum
Eksperimentasi Media *Softbox* Dari Lampu Belajar

No Item	No Item Baru	Koefisiensi Korelasi r_{hitung}	Harga t_{hitung}	Harga t_{tabel}	Keputusan
1	1	0.290	1.845	1.697	Valid
2		0.201	1.196	1.697	Tidak Valid
3	2	0.341	2.114	1.697	Valid
4	3	0.439	3.160	1.697	Valid
5	4	0.483	3.210	1.697	Valid
6	5	0.385	2.256	1.697	Valid

Sumber: olah data 2014

Terdapat hasil penghitungan pada variable pertama sebelum melakukan eksperimen media *softbox* dari lampu belajar sehingga memiliki hasil validitas dengan butir 1,3,4,5,6 dan tidak valid di nomor 2 tidak dipergunakan.

Tabel 3.7
Variabel Setelah Eksperimentasei Media *Softbox* dari Lampu Belajar
Kolerasi Setiap Nomor Item

No Item	$\sum x$	$\sum y$	$\sum x^2$	$\sum y^2$	$\sum xy$
7	150	897	644	22185	3732
8	152	897	658	22185	3783
9	139	897	573	22185	3481
10	142	897	617	22185	3466
11	127	897	467	22185	3041
12	141	897	602	22185	3391

Sumber: olah data 2014

Untuk mendapatkan nilai r_{hitung} dan t_{hitung} maka malakukan proses penghitungan seperti pada tabel 3.7 kemudian akan menghasilkan keputusan validiatas pada tabel 3.8 pada variable pertama setelah menerapkan eksperimen media *softbox* dari lampu belajar.

Tabel 3.8
Variabel Setelah Eksperimentasei Media *Softbox* dari Lampu Belajar

No Item	No Item Baru	Koefisiensi Korelasi r_{hitung}	Harga t_{hitung}	Harga t_{tabel}	Keputusan
7	6	0.419	2.690	1.697	Valid
8	7	0.480	3.180	1.697	Valid
9	8	0.314	1.920	1.697	Valid
10	9	0.290	1.845	1.697	Valid
11		0.195	1.160	1.697	Tidak Valid
12	10	0.285	1.773	1.697	Valid

Sumber: olah data 2014

Terdapat hasil penghitungan pada variable pertama Setelah menerapkan eksperimen media *softbox* dari lampu belajar sehingga memiliki Pada tabel 3.8 menghasilkan no item 7,8,9,10,12 item tersebut dinyatakan validitas sedangkan pada item 11 tidak valid dan tidak dipergunakan.

Tabel korelasi pada variable kedua yaitu artistik pencahayaan seni *photography* yang terdiri dari 36 responden, merupakan penilaian setelah artistik pencahayaan meliputi pencahayaan, unsur teknis dan unsur estetis sehingga akan menghasilkan nilai korelasi pada tabel 3.9.

Tabel 3.9
Variabel Meningkatkan Artistik Pencahayaan Seni *Photography*
Kolerasi setiap nomor item

No Item	$\sum x$	$\sum y$	$\sum x^2$	$\sum y^2$	$\sum xy$
13	141	2049	583	117189	8044
14	132	2049	522	117189	7591
15	145	2049	599	117189	8278
16	142	2049	578	117189	8128
17	140	2049	570	117189	8021
18	138	2049	565	117189	7925
19	142	2049	578	117189	8128
20	137	2049	551	117189	7838
21	140	2049	570	117189	8021
22	138	2049	565	117189	7925
23	126	2049	482	117189	7240
24	126	2049	482	117189	7240
25	144	2049	624	117189	8229
26	139	2049	554	117189	7942
27	137	2049	551	117189	7838

Sumber: olah data 2014

Setelah mencari tabel korelasi maka akan mendapatkan nilai r_{hitung} dan t_{hitung} proses penghitungan seperti pada tabel 3.9 kemudian akan menghasilkan keputusan validitas pada tabel 3.10 pada variabel kedua artistik pencahayaan seni *photography*.

Tabel 3.10
Variabel Meningkatkan Artistik Pencahayaan Seni *Photography*

No Item	No Item Baru	Koefisiensi Korelasi r_{hitung}	Harga t_{hitung}	Harga t_{tabel}	Keputusan
13	11	0.331	2.046	1.697	Valid
14		0.245	1.473	1.697	Tidak Valid
15	12	0.387	2.256	1.697	Valid

16	13	0.341	2.114	1.697	Valid
17		0.323	1.990	1.697	Tidak Valid
18	14	0.294	1.792	1.697	Valid
19	15	0.341	2.119	1.697	Valid
20	16	0.289	1.760	1.697	Valid
21	17	0.323	1.992	1.697	Valid
22	18	0.294	1.792	1.697	Valid
23		0.189	1.122	1.697	Tidak Valid
24		0.189	1.122	1.697	Tidak Valid
25	19	0.372	2.337	1.697	Valid
26	20	0.241	1.928	1.697	Valid
27	21	0.279	1.760	1.697	Valid

Sumber: olah data 2014

Setelah melakukan pengolahan data maka terdapat item tidak valid dan valid didalam variable kedua yaitu artistik pencahayaan seni *photography*. terdapat valid dengan item 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27 dan item yang tidak valid dengan item 14, 17, 23, 24 item ini tidak dipergunakan atau dihilangkan.

Berdasarkan pengolahan data dari variable pertama berupa eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar dengan menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest* maka dalam variable pertama dilakukan tindakan sebelum menerapkan dan sesudah menerapkan kemudian dilanjutkan kepada variable kedua mengenai artistik pencahayaan seni *photography*, maka dari 36 responden dengan 27 item pernyataan, diantaranya 21 item termasuk kategori validitas yaitu item 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26, dan 27 sedangkan yang tidak validitas terdapat 6 item yaitu 2, 11, 14, 17, 23, dan 24 tidak dipergunakan.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas intrumen dapat dikatakan reliabel jika terdapat data yang sama setiap waktunya. Menurut Sugiono (2012: 172) bahwa terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda beda. Reliabilitas digunakan uji berkali

kali menghasilkan data yang konsisten. Penelitian ini menggunakan metode *alpha* karena menggunakan satu kali pengukuran, memiliki rumus seperti berikut:

Langkah 1: Menghitung varian skor tiap item dengan rumus.

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Dimana :

S_i = Varians skor tiap item

$\sum X_i^2$ = Jumlah kuadran item X_i

$(\sum X_i)^2$ = jumlah item X_i dikuadratkan

N = Jumlah responden

Sumber: Riduwan(2013: 125)

Langkah 2: Kemudian menjumlahkan variasi tiap item dengan rumus.

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 \dots S_n$$

Dimana :

$\sum S_i$ = jumlah varians semua item

$S_1 + S_2 + S_3 \dots S_n$ = jumlah variasi item ke 1,2,3, n

Sumber: Riduwan(2013: 126)

Langkah 3: Menghitung varians total dengan rumus.

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Dimana :

S_t = Varians total

$\sum X_i^2$ = Jumlah kuadran X total

$(\sum X_i)^2$ = jumlah item X total dikuadratkan

N = Jumlah responden

Sumber: Riduwan(2013: 127)

Langkah 4 : Masukan nilai alpha dengan rumus

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i}{s_t} \right)$$

Dimana :

r_{11} = nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah Varians skor tiap item

s_t = varians total

k = jumlah item

Sumber: Riduwan(2013: 126)

Pengujian reliabilitas intrumen dapat dikatakan reliabel jika terdapat data yang sama setiap waktunya. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai angket sebagai alat ukur data. Makin besarnya kebenaran maka semakin reliable pada angket dan sebaliknya.

Peneliti menggunakan penilaian metode *alpha* dan menggunakan perhitungan manual yang dibantu oleh *Exel Windows 2007*. Dengan pengolahan data uji reliabilitas yang melakukan perhitungan dari varian skor tiap item, menjumlahkan tiap tiap item varian skor, menghitung varian total dan memasukan nilai dengan rumus *alpha* terdiri dari dua variable yaitu variable pertama eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar, variable kedua artistik pencahayaan seni *photography*.

Tabel 3.11
Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
1	Eksperimentasi Media <i>softbox</i> dari lampu belajar	0.385	0.334	Reliabilitas
2	Artistik Pencahayaan Seni <i>photography</i>	0.453	0.334	Reliabilitas

Sumber: olah data 2014

Dari tabel 4.19 bahwa terdapat dua variable, variable pertama eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar memiliki r_{hitung} 0.385 dan r_{tabel} 0.334 sedangkan variable kedua artistik pencahayaan seni *photography* memiliki r_{hitung} 0.453 dan r_{tabel} 0.334. r_{tabel} *produk moment* dengan $N-1 = 36-1 = 35$ signifikasi 0.05 maka diperoleh r_{tabel} 0.334 adapun keputusan untuk menentukan reliabilitas yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ tidak reliable. Sehingga kedua variable memiliki keputusan Reliabilitas.

G. Teknik Pengumpulan data

Menurut Riduwan (2013: 97) bahwa pengumpulan data ialah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan karya foto siswa untuk ditarik menjadi pengolahan data. Angket dengan metode skala Likert dengan menggunakan *checklist* untuk menghasilkan penilaian objektif serta penilaian karya artistik terhadap eksperimen menggunakan dan tidak menggunakan media *softbox* dari lampu belajar.

H. Analisis data

Sugiyono (2012: 207) bahwa analisis data merupakan kegiatan dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam analisis data harus mengklasifikasi berdasarkan variabel, jenis responden, tabulasi data pada masing-masing variabel dari responden, menyajikan data, melakukan perhitungan pada data sesuai rumusan masalah dan mengkaji dan melakukan penghitungan pada hipotesis.

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif seperti dikemukakan oleh Sugiono (2012: 209) bahwa statistik deskriptif dapat dilakukan untuk mencari kuatnya hubungan antar variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi. Dalam statistik deskriptif tidak ada taraf kesalahan dan uji signifikansi.

1. Teknik Analisis Data

a. Chi-Kuadrat(X^2)

Metode ini dilakukan jika adanya pendekatan dari beberapa faktor serta mengevaluasi frekuensi pada penelitian. Penelitian menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *SPSS 21*. Adapun rumus menurut Riduwan seperti berikut:

Langkah 1:

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

Sumber: Riduwan (2013: 131)

Langkah 2:

Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) pada tiap sel rumus $f_e = \frac{(\sum fk - \sum fb)}{\sum T}$

f_e : Frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis).

$\sum fk$: Jumlah frekuensi pada kolom.

$\sum fb$: Jumlah frekuensi pada baris.

$\sum T$: Jumlah keseluruhan baris atau kolom.

Sumber: Riduwan (2013: 131)

Langkah 3:

Mencari frekuensi yang diharapkan (X_2) pada tiap sel rumus $X_2 = \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$

f_e : Frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis).

f_o : Frekuensi yang observasi (frekuensi empiris).

X : Nilai chi-kuadrat.

Sumber: Riduwan (2013: 131)

Langkah 4:

Mencari X_2 tabel dengan rumus:

$$Dk = (k-1) \cdot (b-1)$$

$$Dk = (3-1) \cdot (3-1)$$

$$Dk = 2 \times 2 = 4$$

Nilai x_2 tabel untuk $\alpha 0.01 = 13,28$ dan $\alpha 0,05 = 9,49$

Sumber: Riduwan (2013: 131)

Langkah 5

Membuat kesimpulan

Sumber: Riduwan (2013: 131)

2. Pengujian Hipotesisi Penelitian**a. Korelasi Personal Produk Moment**

Kolerasi *person produk moment* atau kolerasi PPM termasuk teknik statistik guna mendapatkan jawaban terhadap rumusan masalah dan hipotesis. Menurut Riduwan (2013: 136) bahwa teknik analisis data ini berkenaan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Korelasi PPM merupakan teknik statistik dengan menggunakan data ratio dan interfal. Adapun rumus seperti berikut:

Langkah 1:

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

Sumber: Riduwan(2013: 138)

Langkah 2 :

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik.

Sumber: Riduwan(2013: 138)

Langkah 3:

Membuat tabel penolong korelasi PMM.

Sumber: Riduwan(2013: 138)

Langkah 4:

Mencari r_{hitung} .

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Sumber: Riduwan(2013: 138)

Langkah 5 :

Kontribusi variabel X terhadap variabel Y.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Sumber: Riduwan(2013: 138)

Langkah 6 :

Menguji signifikansi dengan rumus t_{hitung} .

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_o artinya signifikan

$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka terima H_o artinya tidak signifikan

Sumber: Riduwan(2013: 138)

b. Regresi Sederhana

Menurut Sugiono (2013: 146) bahwa regresi sederhana merupakan usaha memperkirakan perubahan. Kegunaan regresi sederhana dalam penelitian untuk memprediksi variabel terikat (Y) dengan variabel bebas (X) penelitian ini menggunakan perhitungan dengan *Microsoft Exel 2007* dan *SPSS 21*. Adapun rumus seperti berikut:

Langkah 1:

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 2:

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik.

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 3:

Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik.

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 4:

Masukan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus:

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 5:

Mencari jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg [a]}$) dengan rumus:

$$JK_{Reg (a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 6:

Mencari jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg [b|a]}$) dengan rumus:

$$JK_{REG [b|a]} = b \cdot \left\{ \sum XY \frac{(\sum X) \cdot (\sum Y)}{n} \right\}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 7:

Mencari Kuadrat Residu (JK_{Res}) dengan rumus:

$$JK_{Re.s} = \sum Y^2 - JK_{Re.g[b|a]} - JK_{Re.g[a]}$$

$f_{hitung} > f_{tabel}$ maka tolak H_o artinya signifikan

$f_{hitung} < f_{tabel}$ maka terima H_o artinya tidak signifikan

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 8:

Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg [a]}$) dengan rumus:

$$RJK_{Re.g[a]} = JK_{Re.g[a]}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 9:

Mencari Rata Rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg [b|a]}$) dengan rumus:

$$RJK_{Re.g[b|a]} = JK_{Re.g[b|a]}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 10:

Mencari Rata Rata Kuadrat Residu (RJK_{Res}) dengan rumus:

$$RJK_{Re.s} = \frac{JK_{Res}}{n - 2}$$

Sumber: Riduwan (2013: 148)

Langkah 11:

Menguji signifikansi dengan rumus

Sumber: Riduwan (2013: 148)

I. Tahap -Tahap Penelitian**1. Tahap persiapan**

- a. Studi pustaka: mempelajari beberapa pustaka dan mengalami masukan dari adanya PPL sehingga muncul gagasan tentang *photography* dengan judul eksperimentasi media *softbox* dari lampu belajar untuk meningkatkan artistic pencahayaan seni *photography* (eksperimen di kelas X 6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab.Kuningan).
- b. Pembuatan proposal sesuai langkah langkah dalam pedoman penulisan. Penulis menyusun proposal dengan bantuan dosen pembimbing.
- c. Pembuatan instrument media *softbox* dari lampu belajar untuk meningkatkan artistik pencahayaan.
- d. Uji coba di kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan.
- e. Melakukan praktik memotret tanpa media *softbox* dari lampu belajar.
- f. Melakukan praktik memotret dengan ketiga media *softbox* dari lampu belajar.
- g. Membagikan angket kepada siswa dengan jumlah sesuai sampel.
- h. Pengolahan data terhadap uji media dan karya foto siswa.
- i. Hasil penelitian.

F. Tahap pelaksanaan

Menggunakan metode penelitian berdasarkan tingkat kealamiahian tempat yang diteliti dengan menggunakan desain eksperimen yang berupa *Pre-Experimen* dengan mengambil *One Group Pretest-Posttest*.

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai pretest (sebelum di berikan media)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberikan media)

Penelitian eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest* memiliki dua kali penilaian terhadap penelitian, penelitian pertama dilakukan dengan tidak menggunakan media dan penelitian kedua penilaian dilakukan dengan menerapkan media, sehingga terdapat perbedaan.

