

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:3) variabel penelitian adalah sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun menurut Arikunto (2014) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulannya.

Kidder (1981) (dalam Sugiyono 2011:3) pun menjelaskan variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu sifat, kualitas yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi yang dapat ditarik kesimpulannya. Adapun pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Sugiyono (2017:4) menjelaskan variabel bebas atau disebut juga dengan variabel *independent*, variabel stimulus, variabel *predictor* dan variabel *antecedent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Adapun pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode *explicit instruction*. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran keterampilan pemasaran produk dengan aplikasi *digital marketing shopee* menggunakan metode *explicit instruction*. Metode *explicit Instruction* adalah suatu metode pembelajaran langsung yang diterapkan dengan tujuan siswa tersebut mempunyai pengetahuan secara prosedural dan deklaratif yang diajarkan secara bertahap untuk menguasai keterampilan dasar tertentu

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

Untuk mendukung kegiatan pelatihan ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang tujuan pembelajaran. Menurut Ahmad Zulfikar (2022) media adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk mengantarkan informasi yang berfungsi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga proses penyampaian materi dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan untuk pelatihan ini yaitu: proyektor, internet, dan *handphone*. Langkah-langkah penerapan metode *explicit instruction* dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Langkah Persiapan

- a. Peneliti memastikan *handphone* peserta didik terkoneksi pada jaringan internet yang baik.
- b. Peneliti mempersiapkan materi yang berisi lima keterampilan dasar menggunakan aplikasi *shopee* yaitu membuat akun toko, meng-*upload* gambar produk, membuat deskripsi produk, membagikan *link* toko, dan memproses pesanan. Materi tersebut disajikan dalam bentuk *power point*.
- c. Peneliti mempersiapkan aplikasi *shopee* yang sudah terinstal di laptop untuk melakukan demonstrasi bersama dengan peserta didik.
- d. Peneliti menyiapkan lembar penilaian pengetahuan dan keterampilan.

2. Langkah Pelaksanaan

- a. Peserta didik tunarungu akan dikondisikan untuk memulai pembelajaran (Fase 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa).
- b. Peserta didik tunarungu melakukan *pre-test*.
- c. Peneliti akan menyampaikan materi secara berurutan.
- d. Peneliti dan peserta didik mempraktikkan secara langsung materi yang sudah disampaikan (Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan).

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

- e. Peneliti memperhatikan setiap langkah yang dilakukan peserta didik dan memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kendala (Fase 3: Membimbing pelatihan).

3. Langkah Penilaian

Setelah treatment selesai, peserta didik akan melakukan kegiatan *post-test*, ada dua *post-test* yang dilaksanakan yaitu *post-test* pengetahuan dan *post-test* keterampilan. *Post-test* pengetahuan dilakukan dengan cara memberikan LKS kepada peserta didik, sedangkan *post-test* keterampilan dilakukan dengan cara peserta didik secara bergantian mempraktikkan kembali lima keterampilan yang telah dipelajari dan peneliti akan menilai keterampilan tersebut pada lembar penilaian yang telah disiapkan (Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik). Setelah itu Peneliti memberikan tugas untuk peserta didik supaya mempraktikkan keterampilannya di rumah (Fase 5: Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan).

b. Variabel Terikat

Dalam Sugiyono (2017:4) variabel terikat atau disebut juga dengan variabel *dependent*, variabel *output*, variabel kriteria, dan variabel konsekuensi merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan menggunakan aplikasi *shopee*. Keterampilan adalah hasil belajar pada ranah psikomotorik yang terbentuk dari aspek pengetahuan atau kognitif dan proses latihan. Keterampilan menggunakan aplikasi *shopee* yang akan diteliti dari peserta didik tunarungu pada penelitian ini adalah :

- a. Keterampilan membuat akun toko *online* di aplikasi *shopee*
- b. Keterampilan meng-*upload* produk kerajinan melalui fitur produk saya pada aplikasi *Digital marketing Shopee*
- c. Keterampilan mendeskripsikan produk kerajinan dengan menggunakan kalimat sederhana pada aplikasi *Digital marketing Shopee*
- d. Keterampilan membagikan *link* toko *online* nya ke aplikasi *whatsapp*

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

- e. Keterampilan memproses orderan produk kerajinan secara *online* di aplikasi *shopee*.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:3) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode ini dipakai untuk membuktikan apakah metode *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan keterampilan menggunakan aplikasi *shopee* dalam memasarkan produk kerajinan bagi peserta didik tunarungu SMALB Sumbersari.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental one group pre-test post-test design*. Tahap pelaksanaan prosedur desain *one group pre-test post-test* terdiri dari tiga tahap, untuk tahapan pertama terdiri dari *pre-test* untuk melihat kemampuan awal dari siswa sebelum diberikannya perlakuan. Tahapan selanjutnya yaitu intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada peserta didik tunarungu, dan tahapan terakhirnya yakni *post-test* atau disebut juga dengan kemampuan akhir setelah diberikan suatu perlakuan. Adapun prosedur penelitiannya sebagai berikut :



Dengan keterangan :

O1 : *Pre-test*, melihat kemampuan awal peserta didik dalam menggunakan aplikasi *shopee* sebelum diberikan intervensi.

X : Intervensi atau perlakuan yang diberikan dengan menggunakan metode *explicit instruction*.

O₂ : Kemampuan akhir peserta didik dalam menggunakan aplikasi *shopee* setelah diberikan intervensi metode *explicit instruction*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2014) populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Lebih lanjut menurut Sugiyono (2017:61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, populasi adalah keseluruhan individu yang dijadikan subjek penelitian. Sugiyono (2015) menjelaskan sampel adalah “sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Sedangkan menurut Gulo (2010) menambahkan bahwa “sebagai bagian dari populasi, sampel memberikan gambaran yang benar tentang populasi.” Selain itu untuk menentukan sample ada dua cara yang dapat dilakukan yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu sampling jenuh. Menurut sugiyono (2015) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik tunarungu jenjang SMALB di SLB B Sumpalsari berjumlah 5 orang. Keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian dikarenakan jumlah populasi sedikit. Adapun berikut merupakan sampel dari penelitian yang penulis lakukan.

Tabel 3. 1
Sampel Penelitian

No	Inisial	Jenis Kelamin	Deskripsi
1	Z	P	Mengalami ketunarunguan ringan 30 db. Siswa masih bisa menangkap pesan secara oral dengan jarak yang dekat. Komunikasi yang dilakukan yaitu dengan isyarat dan oral. Namun pengucapan atau artikulasi nya belum jelas. Pada kegiatan vokasional menjahit, siswa sudah mampu menyiapkan alat dan bahan kerajinan serta membuat produk kerajinan. Sedangkan pada kegiatan vokasional pemasaran, siswa mempunyai <i>personal attribute</i> yang baik, namun siswa kurang percaya diri untuk menawarkan dan memberikan informasi produk kerajinan nya kepada konsumen karena mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan konsumen.

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMPALSARI

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

			<p>Siswa sudah pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> dan mempunyai akun tetapi hanya untuk berbelanja <i>online</i> saja. Siswa belum pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> untuk memasarkan produk sehingga belum mempunyai pengalaman untuk meng-<i>upload</i> gambar produk, membuat deskripsi produk, membagikan link toko, dan memproses orderan.</p>
2	Y	L	<p>Mengalami ketunarunguan ringan 30 db. Siswa masih bisa menangkap pesan secara oral dengan jarak yang dekat. Komunikasi yang dilakukan yaitu dengan isyarat dan oral. Namun pengucapan atau artikulasi nya belum jelas.</p> <p>Pada kegiatan vokasional menjahit, siswa sudah mampu menyiapkan alat dan bahan kerajinan serta membuat produk kerajinan. Sedangkan pada kegiatan vokasional pemasaran, siswa mempunyai <i>personal attribute</i> yang baik, namun siswa kurang percaya diri untuk menawarkan dan memberikan informasi produk kerajinan nya kepada konsumen karena mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan konsumen.</p> <p>Siswa sudah pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> tetapi hanya untuk berbelanja <i>online</i> saja. Siswa belum pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> untuk memasarkan produk sehingga belum mempunyai pengalaman untuk meng-<i>upload</i> gambar produk, membuat deskripsi produk, membagikan link toko, dan memproses orderan.</p>
3	D	L	<p>Mengalami ketunarunguan sedang 40 db. Siswa sulit menangkap pesan secara oral sehingga guru harus</p>

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

			<p>memposisikan tempat duduk nya supaya lebih dekat dengan sumber suara. Komunikasi yang dilakukan yaitu dengan isyarat dan oral. Namun pengucapan atau artikulasi nya belum jelas.</p> <p>Pada kegiatan vokasional menjahit, siswa sudah mampu menyiapkan alat dan bahan kerajinan serta membuat produk kerajinan. Sedangkan pada kegiatan vokasional pemasaran, siswa mempunyai <i>personal attribute</i> yang baik, namun siswa kurang percaya diri untuk menawarkan dan memberikan informasi produk kerajinan nya kepada konsumen karena mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan konsumen.</p> <p>Siswa sudah pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> tetapi hanya untuk berbelanja <i>online</i> saja. . Siswa belum pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> untuk memasarkan produk sehingga belum mempunyai pengalaman untuk meng-<i>upload</i> gambar produk, membuat deskripsi produk, membagikan link toko, dan memproses orderan.</p>
4	N	L	<p>Mengalami ketunarunguan sedang 45 db. Siswa sulit menangkap pesan secara oral sehingga guru harus memposisikan tempat duduk nya supaya lebih dekat dengan sumber suara. Komunikasi yang dilakukan yaitu dengan isyarat dan oral. Namun pengucapan atau artikulasi nya belum jelas.</p> <p>Pada kegiatan vokasional menjahit, siswa sudah mampu menyiapkan alat dan bahan kerajinan serta membuat produk kerajinan. Sedangkan pada kegiatan vokasional pemasaran, siswa mempunyai</p>

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

			<p><i>personal attribute</i> yang baik, namun siswa kurang percaya diri untuk menawarkan dan memberikan informasi produk kerajinan nya kepada konsumen karena mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan konsumen.</p> <p>Siswa belum pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> untuk melakukan kegiatan berbelanja <i>online</i> ataupun memasarkan produk.</p>
5	F	L	<p>Mengalami ketunarunguan ringan 30 db. Siswa masih bisa menangkap pesan secara oral dengan jarak yang dekat. Komunikasi yang dilakukan yaitu dengan isyarat dan oral. Namun pengucapan atau artikulasi nya belum jelas.</p> <p>Pada kegiatan vokasional menjahit, siswa sudah mampu menyiapkan alat dan bahan kerajinan serta membuat produk kerajinan. Sedangkan pada kegiatan vokasional pemasaran, siswa mempunyai <i>personal attribute</i> yang baik, namun siswa kurang percaya diri untuk menawarkan dan memberikan informasi produk kerajinan nya kepada konsumen karena mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan konsumen.</p> <p>Siswa belum pernah menggunakan aplikasi <i>shopee</i> untuk melakukan kegiatan berbelanja atau berjualan <i>online</i>.</p>

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sanjaya (2009:84) Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sedangkan Teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2014) merupakan cara yang digunakan

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pengumpulan data merupakan alat bantuan yang digunakan penulis dalam kegiatan penelitian agar mempermudah peneliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen test perbuatan. Menurut Rakmat (1999:113) test perbuatan merupakan test yang dimaksudkan untuk mengukur keterampilan dalam melakukan suatu kegiatan. Sehingga test perbuatan ini sesuai untuk memperoleh data yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu yang pertama pada tahap kegiatan *pre-test* dan pada tahap kedua yaitu *post-test*.

Test perbuatan ini digunakan untuk mengukur hasil keterampilan menggunakan aplikasi *shopee* sebelum dan sesudah diberikan intervensi metode *explisit instruction* dalam bentuk penilaian. Adapun penilaiannya menggunakan *rating scale* dengan skala nilai 1-3. Nilai 1 jika belum mengetahui dan belum mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan, nilai 2 jika sudah mengetahui dan sudah mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan dengan bantuan dan nilai 3 jika sudah mengetahui dan sudah mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan tanpa bantuan.

Menurut Iswari (2007:227) menjelaskan bahwa evaluasi keterampilan hidup tidak hanya fokus pada hasil namun juga mempertimbangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif, dan keterampilan (psikomotor). Berdasarkan keperluan dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penelitian dalam kegiatan keterampilan menggunakan aplikasi *digital marketing shopee* sebagai berikut:

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

Tabel 3. 2

Kisi-Kisi Instrumen keterampilan menggunakan aplikasi *digital marketing shopee*.

Kompetensi	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Skor		
				3	2	1
Keterampilan menggunakan aplikasi <i>digital marketing shopee</i>						
	1. Pengetahuan	1.1 Menjelaskan langkah-langkah memasarkan produk kerajinan melalui aplikasi <i>Digital marketing Shopee</i> ,	1.1.1 Siswa dapat mengurutkan gambar langkah-langkah membuat akun toko <i>shopee</i> . 1.1.2 Siswa dapat mengurutkan			

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

			<p>gambar langkah-langkah meng-<i>upload</i> produk di <i>shopee</i>.</p> <p>1.1.3 Siswa dapat mengurutkan gambar langkah-langkah membuat deskripsi produk.</p> <p>1.1.4 Siswa dapat mengurutkan gambar langkah-langkah membagikan <i>link</i></p>			
--	--	--	--	--	--	--

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

			<p>toko ke aplikasi <i>whatsapp</i>.</p> <p>1.1.5 Siswa dapat mengurutkan gambar cara memproses orderan yang masuk melalui aplikasi <i>shopee</i>.</p>			
	2. Keterampilan	2.1 Mempraktikkan langkah-langkah memasarkan produk kerajinan	2.1.1 Siswa mampu membuat akun toko saya di aplikasi <i>shopee</i> .			

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

		melalui aplikasi <i>Digital marketing</i> <i>Shopee,</i>	2.1.2 Siswa mampu meng- <i>upload</i> produk melalui fitur produk saya pada aplikasi <i>shopee.</i>			
			2.1.3 Siswa mampu membuat deskripsi produk yang akan dijual pada aplikasi <i>shopee</i> dengan menggunakan kalimat			

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

**EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI
PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI**

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

			<p>sederhana.</p> <p>2.1.4 Siswa dapat mempraktikkan cara membagikan <i>link</i> toko ke aplikasi <i>whatsapp</i></p> <p>2.1.5 Siswa dapat mempraktikkan cara memproses orderan produk kerajinan melalui aplikasi <i>shopee</i>.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

Tabel 3. 3 Sistem Skoring Test Pebuatan

Skor	Keterangan
Skor 3	Sudah mengetahui dan sudah mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan tanpa bantuan
Skor 2	Sudah mengetahui dan sudah mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan dengan bantuan
Skor 1	Belum mengetahui dan belum mampu melakukan kegiatan yang diinstruksikan

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

*EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI
PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI*

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

3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas dan reliabilitas harus dilakukan sebelum penelitian. Tahap dalam pengujian validitas instrumen dilakukan dengan cara diuji cobakan kepada target. Tahapan tersebut juga lebih dikenal dengan uji coba (*try out*) instrumen penelitian. Jika data telah sesuai maka instrumen yang digunakan telah valid. Perhitungan validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Expert Judgement* dengan memberikan lembar penilaian kepada 3 *expert* atau ahli. Instrumen dinyatakan valid jika total suara yang diberikan oleh validator di atas rata-rata dan dinyatakan tidak valid jika total suara yang diberikan oleh validator di bawah rata-rata. Data yang diperoleh melalui penilaian para ahli akan dihitung menggunakan perhitungan validitas yang dikemukakan oleh Lawshe (dalam Hendryadi 2014) yang dikenal dengan *Content Validity Ratio* atau CVR dengan rumus sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2n_e}{n} - 1$$

Keterangan:

n_e = Jumlah ahli yang mengatakan penting

n = Jumlah penilai ahli

Butir dinyatakan valid jika indeks CVR bertanda positif dan sebaliknya jika indeks CVR bertanda negatif maka dinyatakan tidak valid karena indeks ratio CVR 0-0.50 jika penilaian di atas 0.50 maka dinyatakan sangat valid.

3.4.1.1 Hasil Uji Validitas

Berikut adalah hasil uji validitas yang telah dilakukan:

Tabel 4.1

Daftar Validator

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Dudi Gunawan M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus Spesialisasi Tunarungu

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

2	Dedi Rahmat, S.Pd	Guru SLB B Summersari
3	Beni Budiman S.Pd	Guru SLB B Summersari

Tabel 4.2
Hasil Validasi Instrumen

Aspek	No. Soal	Penilai			Perhitungan	Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
Sikap	1	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
Pengengetahuan	2	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	3	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	4	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	5	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	6	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
Keterampilan	7	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	8	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	9	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	10	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
	11	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid

Bedasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ketiga validator, diperoleh hasil bahwa semua butir instrumen penelitian ini dinyatakan valid karena hasil penilaiannya positif dan diatas 0,50. Sehingga instrumen ini dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

3.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sesuatu uji instrumen yang dilakukan untuk pengumpul data karena instrumen sudah valid (Arikunto, 2014). Pengujian

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

reliabilitas pada penelitian ini menggunakan Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach. Penggunaan Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach ini digunakan untuk butir soal yang diskor politomi. Kesimpulan dari uji reliabilitas instrumen jika koefisien reliabilitas minimal 0.6. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{(k-1)} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien Reliabilitas Alpha
 k = Jumlah Item Dalam Instrumen
 $\sum \sigma^2 b$ = Jumlah Varian Butir
 $\sigma^2 t$ = Varians Total

Tabel 3. 4

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Besar r	Interpretasi
0,80 - 1.00	Sangat Kuat
0,60 - 0,80	Kuat
0,40 - 0,60	Cukup Kuat
0,20 - 0,40	Rendah
< 0,20	Sangat Rendah

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas

Subjek ke-	Butir Soal											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	16
2	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	16
3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
Jumlah Varian butir $\sum \sigma^2 b$	0	0	0	0	0	0	0.3	0.3	0	0.3	0	0.9
Jumlah Varian total $\sum \sigma^2 t$												2.7

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

*EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI
PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI*

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

k = jumlah butir soal instrumen	11
k/ k-1	1.1
$\frac{\sum \sigma^2 b}{\sum \sigma^2 t}$	0.33
$1 - (\frac{\sum \sigma^2 b}{\sum \sigma^2 t})$	0.67
r_{11}	0.73

Bedasarkan hasil perhitungan menggunakan Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach diperoleh hasil 0.73 yang berarti instrumen ini memiliki reliabilitas sangat kuat untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

3.5 Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul maka selanjutnya data akan diolah. Peneliti menggunakan statistik non parametik karena subjek penelitiannya kecil dan tidak memerlukan uji normalitas. Menurut Sugiyono (2016:210) statistik non parametris yaitu statistik yang menguji distribusi dan tidak menguji parameter populasi. Pada penelitian ini data diolah dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* ini digunakan untuk menyelidiki hasil pengamatan dari dua data yang berpasangan, apakah sama atau berbeda. dengan rumus sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1, \text{ dan } U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 / U_2 = Koefisien U tes

R_1 = Rangking kelompok pre-test

R_2 = Rangking kelompok post-test

n_1 = Jumlah kelompok pre-test

n_2 = Jumlah kelompok post-test

Dengan menggunakan taraf signifikan 95%, $\alpha = 0,05$ dan juga menggunakan kriteri dalam pengujian hipotesis yakni, H_0 ditolak jika $U_{hit} > U_{tabel}$ dan H_0 Diterima jika $U_{hit} < U_{tabel}$.

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI

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

Anggraeni Dwi Hartati, 2022

*EFEKTIVITAS METODE EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGUNAKAN APLIKASI SHOPEE DALAM MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN BAGI
PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SMALB SUMBERSARI*

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