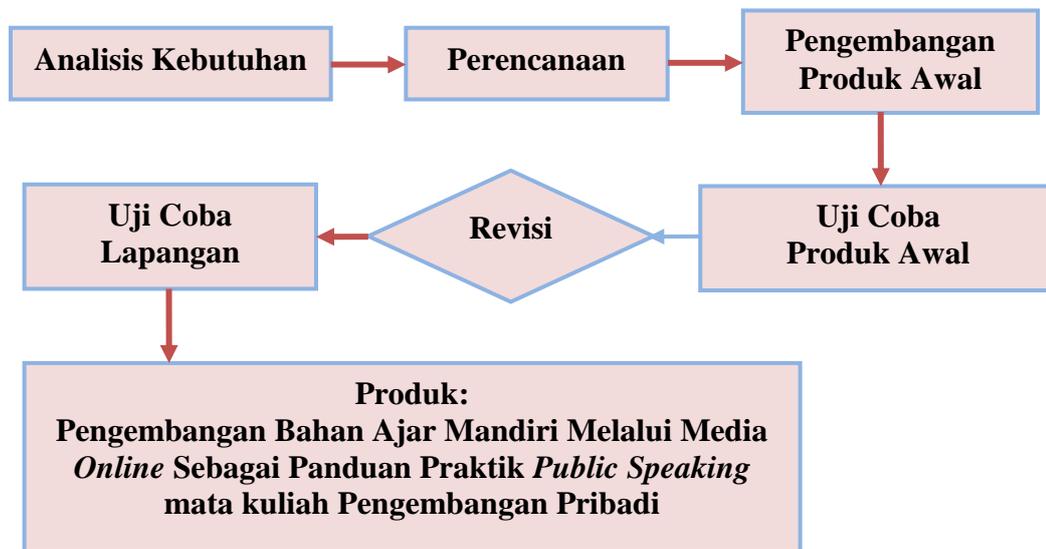


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan modifikasi Metode *Research and Development* (R&D). Sesuai dengan model pengembangan yang ditempuh meliputi enam langkah. Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Yang dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian model pengembangan ini adalah; 1) Identifikasi kebutuhan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba produk awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan. Proses tahapan pengembangan bahan ajar dalam bentuk *Media Online* sebagai panduan praktik *public speaking* pada materi *public speaking* untuk mata kuliah Pengembangan Pribadi sebagai berikut:



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Melalui Media Online

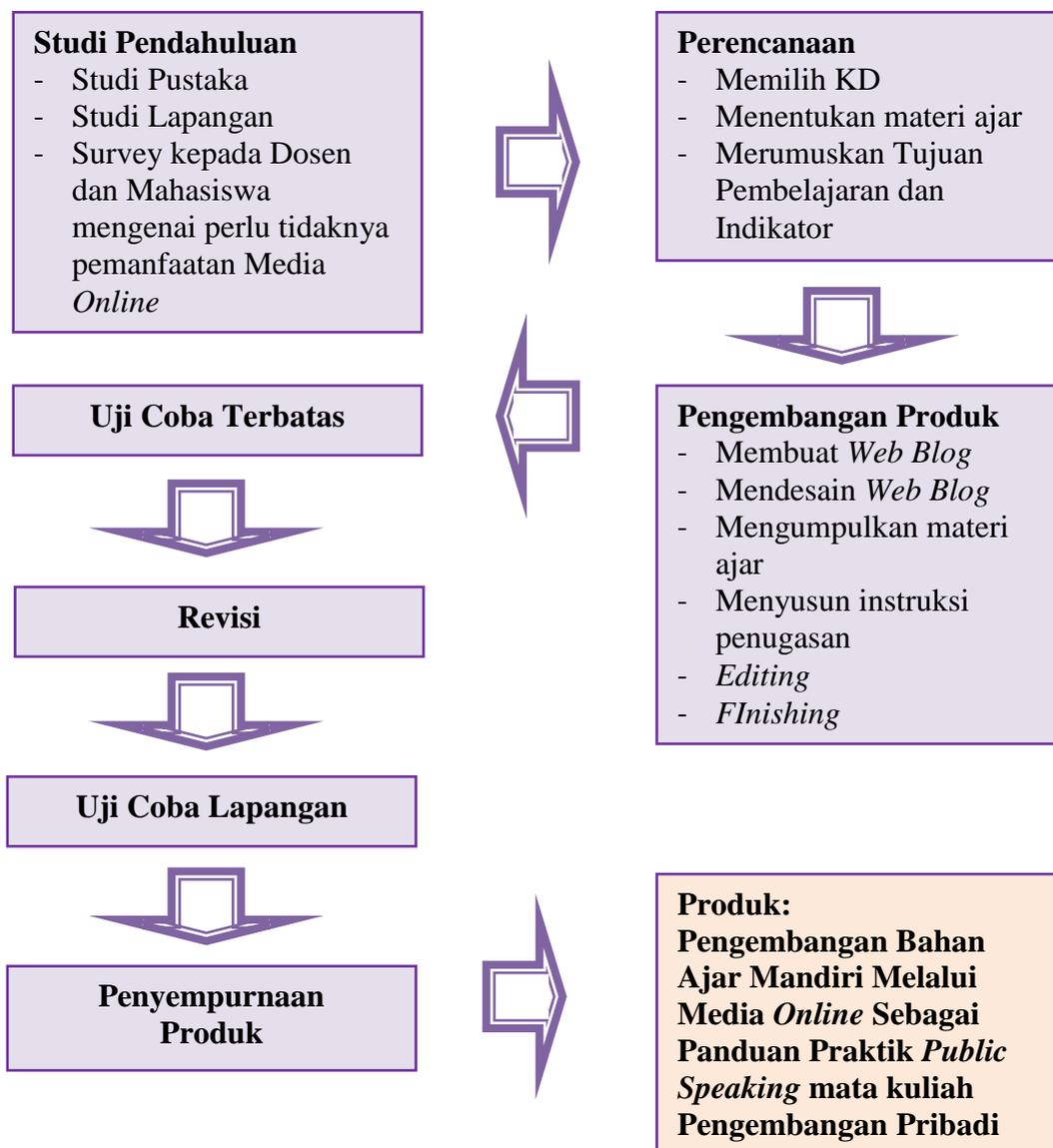
3.2 Subjek Tindakan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:148). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek tindakan yang ditetapkan sebagai bahan kajian peneliti dalam mengambil kesimpulan ini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Inggris STBA Perguruan Tinggi Teknokrat Bandarlampung yang sedang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi semester ganjil tahun akademik 2013-2014, berjumlah 50 orang.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013-2014 di Perguruan Tinggi Teknokrat Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Nopember 2014 hingga Februari 2014 berdasarkan pertimbangan efisiensi waktu, tenaga dan biaya. Meskipun waktu penelitian yang terbatas, media ajar dapat memberikan kontribusi sebagai panduan praktik *public speaking* sebagai media pembelajaran mandiri untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi semester ganjil tahun pelajaran 2013-2014 di Perguruan Tinggi Teknokrat Bandar Lampung.

3.4 Langkah-Langkah Penelitian



Gambar 3.2. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Melalui Media *Online* Sebagai Panduan Praktik *Public Speaking* mata kuliah Pengembangan Pribadi

3.4.1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, dilakukan studi pendahuluan melalui studi pustaka, studi lapangan, dan survey untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap produk yang dimanfaatkan. Studi lapangan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan pendistribusian angket, baik kepada mahasiswa maupun dosen. Untuk mengetahui bagaimana perkuliahan pengembangan pribadi pada materi *Public Speaking* yang dilakukan selama ini, dan ada atau tidaknya produk yang akan dimanfaatkan, maka dilakukan observasi terhadap pelaksanaan perkuliahan. Studi pustaka dilakukan untuk menganalisis kebutuhan secara lebih mendalam dan menemukan literatur penelitian yang relevan sehingga permasalahan yang ditemukan dapat dicari solusinya.

Dalam tahap studi pendahuluan ini menghasilkan identifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran guna memilih dan menentukan media pembelajaran sebagai panduan praktik public speaking pada mata kuliah Pengembangan Pribadi yang tepat dan relevan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan akan diketahui media *online* yang cocok dan efektif yang dapat dimanfaatkan sebagai media perkuliahan.

3.4.2. Perencanaan

Tahap ini merupakan perencanaan desain penelitian dengan menentukan pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan. dilakukan melalui desain pembelajaran materi *Public Speaking* yang dilakukan

berdasarkan analisis pembelajaran. Pada tahap ini, ada 3 hal yang akan dilakukan: (1) Merumuskan Kompetensi Dasar. (2) Menentukan materi ajar. (3) Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran. (4) Menentukan media yang akan dimanfaatkan.

3.4.3. Pengembangan Produk

Dalam membangun media pembelajaran berbasis web ini harus berdasarkan karakteristik *e-learning*, sehingga pertimbangan pemilihan media ini dengan berdasarkan: 1) jenis strategi pengajaran yang didukung penggunaan komputer dan multimedia; dan 2) fasilitas yang tersedia dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman, dkk. (2011;264), *e-learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) *Interactivity* (Interaktivitas); tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronus*), seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung (*asynchounus*), seperti forum, *mailing list* atau buku tamu. (2) *Independency* (Kemandirian); fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*). (3) *Acceccisbilitsy* (Aksesibilitas); sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional. (4) *Enrichment* (Pengayaan); kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi, dan animasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Media Online* dipilih sebagai media yang akan digunakan sebagai bahan ajar substitusi perkuliahan untuk Panduan Praktikum

Public Speaking pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi. Pemilihan media *online* juga berdasarkan alasan bahwa penyampaian materi *Public Speaking* dalam bentuk Panduan Praktikum secara *online* belum pernah diberikan pada perkuliahan tersebut. Selain dari itu juga, sebagai alasan memilih media tersebut disebabkan dalam bentuk media *online*, pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*) dan mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri; dimanapun dan kapanpun.

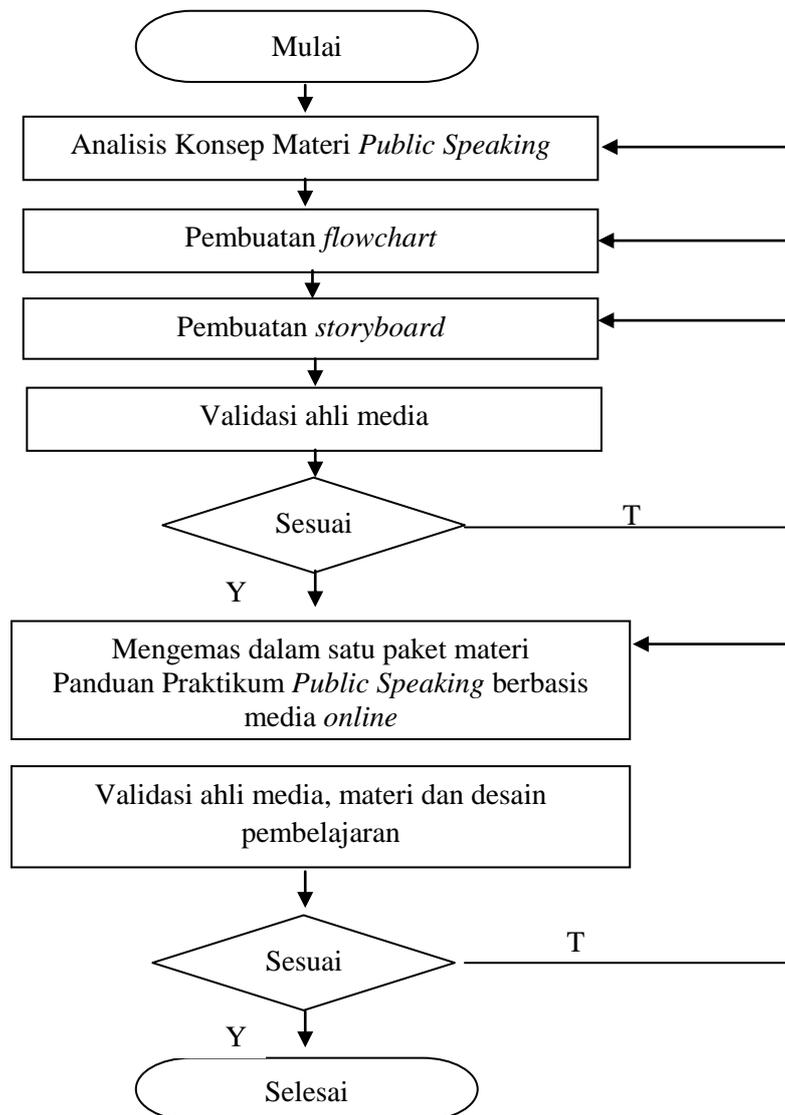
Langkah-langkah yang dilakukan pada pengembangan produk awal adalah:

1. Menentukan unsur-unsur Media
2. Mendesain tampilan Media
3. Mengumpulkan materi ajar
4. Menyusun unsur-unsur Media sesuai dengan desain yang dibuat.
5. Editing yang menghasilkan produk awal.
6. Finishing produk awal berupa Media Pembelajaran Online

Tahap membangun media pembelajaran ini berdasarkan Juknis Pengembangan Bahan Ajar Kemendiknas 2010 sebagai berikut: (1) **Analisis konsep** materi pembelajaran *Public Speaking* yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran. (2) **Pembuatan *flowchart***, menyajikan diagram alur penyajian bahan ajar berupa Panduan Praktikum *Public Speaking* berbasis media *online*. (3) **Pembuatan *storyboard*** berdasarkan kebutuhan materi Panduan Praktikum *Public Speaking*

berbasis media *online* dan *flowchart* yang telah dibuat. (4) **Pengembangan draft awal** media pembelajaran berbasis *web*.

Flowchart perencanaan proses membangun bahan ajar tergambar pada gambar 3.3. berikut:



Gambar 3.3. *Flowchart* perencanaan proses membangun bahan ajar (rancangan produk)

Hasil rancangan (produk awal) divalidasi oleh ahli media pembelajaran untuk melihat kesesuaian logika rancangan dan tampilan dengan materi yang disajikan sehingga menghasilkan rancangan awal yang dinamakan produk awal. Revisi rancangan awal media pembelajaran berbasis *web* ini ketika terdapat ketidaksesuaian rancangan dengan kelayakan pembelajaran. Tahap pengembangan bahan ajar adalah membangun aplikasi menggunakan aplikasi *Web Blog*. Sebelum dipublikasikan dalam bentuk *Media Online*, aplikasi divalidasi kembali sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kesesuaian media yang akan digunakan terhadap materi yang akan disampaikan sebagai Panduan Praktikum *Public Speaking* dalam bentuk *Media Online*.

3.4.4. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai pedoman melakukan perbaikan media aja sehingga sesuai dengan kebutuhan.

3.4.4.1. Uji Ahli

Produk awal yang dimanfaatkan, dilakukan uji ahli melalui validasi ahli berupa pengisian angket. Uji ahli yang dilakukan meliputi uji ahli materi, uji ahli desain, dan uji ahli media. Untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah pembelajaran dilakukan evaluasi dan validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian produk media pembelajaran dengan kompetensi yang menjadi

target belajar. Evaluasi dilakukan pada tiap tahap pengembangan yaitu evaluasi terhadap hasil analisis, desain, membangun, dan implementasi yang meliputi:

1. Validasi pada tahap analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan oleh dosen pembimbing untuk memilah dan memilih kebutuhan pengembangan bahan ajar dalam menentukan media yang akan dikembangkan.
2. Validasi desain pembelajaran dilakukan oleh ahli desain pembelajaran yang memiliki kompetensi pada Teknologi Pendidikan lulusan dari Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung, untuk menilai kelayakan desain pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
3. Validasi media dilakukan oleh ahli media yang memiliki kompetensi master untuk bidang jaringan dan multimedia lulusan dari Universitas Indonesia dan Universite de Bretagne Sud di Perancis, untuk menilai kesesuaian antara desain, isi materi, dan tampilan blog yang disajikan. Validasi rancangan media pembelajaran adalah menilai kesesuaian hasil rancangan dengan isi media pembelajaran.
4. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi Public Speaking yang memiliki kompetensi master pada bidang bahasa, lulusan Universitas Al Azhar Mesir, untuk menilai kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.
5. Validasi pengembangan bahan ajar yang meliputi validasi hasil rancangan dan validasi hasil pengembangan media.

3.4.4.2. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa mengenai kemudahan dan kemenarikan Media *Online* pada kelompok kecil. Uji kemenarikan dilakukan dengan pengisian angket. Populasi dan teknik pengambilan sampel pada uji kelompok kecil sama dengan uji perorangan, tetapi yang menjadi sampelnya berbeda. Sampel pada uji ini adalah 12 orang mahasiswa. Pada tahapan ini juga dilakukan uji praktik kemampuan *public speaking*, yang dibagi dalam; uji satu-satu sebanyak 3 orang mahasiswa dan uji kelompok kecil sebanyak 5 orang mahasiswa. Hal ini dilakukan sebagai pedoman melakukan perbaikan media aja sehingga sesuai dengan kebutuhan.

3.4.5. Revisi

Revisi dilakukan pada tiap jenis uji coba terbatas, yaitu revisi hasil uji ahli materi, revisi ahli desain, revisi hasil uji ahli media, dan revisi hasil uji kelompok kecil.

1. Untuk menilai kelayakan media *online* sebagai media pembelajaran yang sesuai, ahli media, materi dan desain pembelajaran melakukan validasi hasil pengembangan media dalam menyampaikan perkuliahan. Validasi yang dilakukan oleh ahli untuk melihat kesesuaian isi materi, logika rancangan dan tampilan aplikasi. Merevisi hasil rancangan media yang belum sesuai secara maksimal.
2. Kesesuaian media untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar menunjukkan media pembelajaran dapat dinyatakan valid (sahih) dan jika tidak sesuai maka revisi terus dilakukan.

3.4.6. Uji Coba Lapangan

Pada langkah ini, Media *Online* hasil revisi sebelumnya diujikan kembali dengan subjek uji yang lebih luas dari uji sebelumnya. Populasi pada uji ini adalah mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi pada semester ganjil tahun akademik 2013/2014.

3.4.7. Uji Kelayakan Produk

Untuk memperoleh respon dari mahasiswa terhadap media yang sudah dibuat, dilakukan uji kelayakan produk. Uji coba terbatas ini berdasarkan kuesioner yang disebar kepada calon pengguna, yaitu mahasiswa melalui uji kelompok kecil. Instrumen penilaian uji satu lawan satu memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Ya” dan “Tidak”. Hasil penilaian kemudian dikelompokkan dalam 3 kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3.1. Penilaian Kelayakan Pengembangan Media *Online* Panduan Praktikum *Public Speaking*

Persentase Nilai (%)	Klasifikasi
67 – 100	Layak
34 – 66	Kurang Layak/Perbaiki
0 – 33	Tidak layak/Tidak diperlukan

Sumber: Sulistyawati (2013)

3.4.8. Penyempurnaan Produk

Setelah melalui penyempurnaan melalui uji coba lapangan, Media *Online* yang ditetapkan sebagai media perkuliahan pada Mata Kuliah Pengembangan Pribadi

untuk materi *Public Speaking* akan dimanfaatkan sebagai media perkuliahan yang efektif, efisien, dan menarik.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1. Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan panduan untuk memperoleh informasi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terarah. Pengembangan bahan ajar merupakan penyesuaian bahan belajar dengan kurikulum, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam upaya mencapai kompetensi yang diinginkan. Terampil Merumuskan tujuan/kompetensi merupakan pondasi bagi keterampilan merumuskan desain pembelajaran yang lain. (Mukhtar & Iskandar, 2012:15). Berdasarkan pernyataan tersebut, pengembangan bahan ajar merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan panduan belajar, yang dalam hal ini media pembelajaran berbasis internet secara *online*. Proses pengembangan ini dilakukan melalui tahapan; 1) Identifikasi kebutuhan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba produk awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan

3.5.2. Pembelajaran Berbasis Media *Online*

Pemanfaatan media *online* tidak hanya belajar secara *online*, tetapi mahasiswa berlatih untuk dapat belajar secara mandiri. Hal ini juga dinyatakan oleh Mukhtar & Iskandar (2012:327-328), bahwa salah satu bentuk aktivitas pembelajaran

berbasis *e-learning* adalah *Individualized self-paced e-learning online*, yaitu pembelajar dapat belajar secara mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pembelajaran secara *online* via intranet atau internet. Dimana sekolah, warnet, di rumah memiliki fasilitas intranet, guru menyediakan sumber belajar, baik dalam bentuk teks (*text-based content*) seperti pdf, ppt, doc, atau sejenisnya, atau dalam format multimedia (*multimedia-based-content*) seperti *video streaming*, animasi, *game*, dan lain-lain dalam server intranet tersebut. Peserta didik kemudian dapat mempelajarinya kapan saja, materi apa yang sesuai dengan minatnya, dimana saja (tidak harus dalam kelas, yang jelas bisa mengakses intranet tersebut) secara individu. Dinyatakan juga, dengan pembelajaran berbasis internet mendidik peserta didik untuk berpikir kritis, menambah wawasan dan pengetahuan siswa, mendidik siswa untuk belajar otodidak, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Secara operasional, media *online* yang dikembangkan berupa *Web Blog*. Aplikasi ini mudah diakses oleh siapapun dan memanfaatkan fasilitas komputer dan jaringan internet sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

3.5.3. Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas pembelajaran merupakan pengukuran hasil pencapaian prestasi belajar siswa yang diharapkan. Secara operasional merupakan pengukuran perbandingan kemampuan siswa berdasarkan peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah

mengikuti pembelajaran. Pengukuran dilakukan untuk menilai proses pembelajaran dengan memanfaatkan media belajar yang dikembangkan.

Dalam menilai efektifitas terhadap materi *public speaking* dilakukan pada aspek kognitif dan psikomotor siswa melalui uji tertulis dan uji unjuk. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Gorup Pretest-Posttest Design*. Pada uji efektifitas kognitif siswa dilakukan menggunakan cara pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013:338). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan dengan menggunakan panduan Media
Online

Gambar 3.4. *One-Gorup Pre Test- Post Test Desain*

3.5.4. Efisiensi Pembelajaran

Efisiensi pembelajaran dilakukan dengan melihat waktu yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa pada pembelajaran *public speaking*. Penentuan efisiensi penggunaan media pembelajaran difokuskan pada aspek waktu, yaitu perbandingan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan dalam praktik di kelas berdasarkan rumus:

$$\text{Efisiensi} = \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang digunakan}}$$

Gambar 3.5. *One-Shot Case Study*

Pengukuran efisiensi pembelajaran dilakukan dengan *One-Shot Case Study*, yaitu penentuan efisiensi waktu pada kelas yang menerima perlakuan terhadap waktu yang disediakan. Degeng (1998: 154) mengemukakan bahwa jika waktu yang dipergunakan lebih kecil dari waktu yang diperlukan maka rasio lebih dari 1, artinya pembelajaran berhasil lebih cepat.

3.5.5. Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik pembelajaran merupakan upaya membentuk pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran ditentukan berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh melalui sebaran angket dan dikonversikan ke dalam data kualitatif. Skor penilaian dihitung berdasarkan persentase jumlah skor jawaban responden sebagai sampel uji coba.

3.5.6. Kemenarikan

Kemenarikan produk yang dikembangkan merupakan upaya membentuk motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri. Kemenarikan media ditentukan berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh melalui sebaran angket dan dikonversikan ke

dalam data kualitatif . Berdasarkan sebaran angket tersebut, hasil yang diperoleh adalah respon pendapat bahwa **Media Menarik** dan **Media Tidak Menarik** untuk digunakan sebagai bahan ajar mandiri yaitu Media *Online* sebagai panduan praktikum *Public Speaking*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa:

1. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk uji efektifitas penggunaan pemanfaatan media pembelajaran *public speaking* dengan menggunakan Media *Online* dan uji perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakannya.
2. Instrumen tes uji keterampilan melalui kegiatan praktik *public speaking* yang dilakukan mahasiswa untuk melihat keterlaksanaan penugasan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakannya dalam mengukur efisiensi penggunaan media pembelajaran *public speaking* melalui Media *Online*.
3. Instrumen non tes berupa angket yang akan digunakan untuk uji ahli, dan uji daya tarik media pembelajaran.

3.7 Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen penelitian

No.	Jenis Instrumen	Aspek yang dinilai
1.	Analisis Kebutuhan	1. Karakteristik mata kuliah pengembangan pribadi 2. Karakteristik materi <i>Public Speaking</i> 3. Karakteristik mahasiswa

		4. Faktor pendukung pembelajaran 5. Faktor penghambat pembelajaran
2.	Uji coba	1. Unjuk kompetensi 2. Kesesuaian konsep media 3. Kesesuaian konsep tampilan media 4. kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan media

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.8.1. Validasi Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan, peneliti menggunakan instrumen melihat unjuk kompetensi pada validasi ahli materi, melihat kesesuaian konsep media pada validasi ahli media, melihat kesesuaian konsep tampilan pada validasi ahli desain, dan instrumen uji kelompok kecil dan uji lapangan digunakan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan untuk dijadikan bahan ajar mandiri berupa *Media Online* sebagai panduan praktikum *public speaking*, serta instrumen angket yang diberikan kepada mahasiswa dan dosen untuk respon kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan Media.

Untuk memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan sebagai alat ukur penelitian dengan melakukan uji validitas butir soal dan uji reliabilitas kepercayaan alat tes atau kestabilan antara hasil pengamatan dengan instrumen. Perhitungan validitas butir tes tersebut dilakukan menggunakan program SPSS versi 17.0. Selanjutnya, penafsiran nilai korelasi Pearson yang dihasilkan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 109) dikelompokkan dalam katagori sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kategori Validitas dan Reliabilitas Butir Soal

Batasan	Kategori
$0,80 < R_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi/sangat baik
$0,60 < R_{xy} \leq 0,80$	Tinggi/baik
$0,40 < R_{xy} \leq 0,60$	Cukup/sedang
$0,20 < R_{xy} \leq 0,40$	Rendah/kurang
$0,00 < R_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah/sangat kurang

3.8.2. Validasi Butir Tes

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen daya tarik dan uji kognitif untuk mengukur kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan.

Uji daya tarik dilakukan dengan cara memberikan kuesioner dalam pilihan “Ya” dan “Tidak” dan Uji kognitif dilakukan dengan cara memberikan soal uji efektifitas bentuk pilihan jamak, dengan empat pilihan butir jawaban soal. Kemudian soal uji efektifitas diberikan kepada pada 10 mahasiswa yang pernah mendapatkan mata kuliah Pengembangan Pribadi. Skor jawaban benar bernilai 1 dan salah bernilai 0. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Hasil Validasi Butir Kuesioner Daya Tarik

No.	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1

No.	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No.	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	total	sganjil	sgenp
1	1	1	1	0	1	1	1	18	8	18
2	1	0	1	1	0	0	1	12	7	12
3	1	1	0	1	1	1	1	19	10	19
4	0	1	1	1	1	1	1	14	8	14
5	1	1	0	1	1	1	1	19	10	19
6	1	1	1	0	1	1	1	14	6	14
7	1	1	1	1	1	1	1	20	10	20
8	1	1	1	1	1	1	1	18	9	18
9	1	1	0	0	1	1	1	14	5	14
10	1	1	1	1	1	1	1	19	9	19

Dari hasil validasi yang didapat, kemudian dilakukan analisis pada instrumen butir soal menggunakan korelasi Pearson pada *Analyze – Correlate – Bivariate* didapat nilai pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5. Validitas Butir Kuesioner Daya Tarik

Butir soal	Hasil Uji
s1	Pearson Correlation .184 Sig. (2-tailed) .610
s2	Pearson Correlation .567 Sig. (2-tailed) .087
s3	Pearson Correlation .336 Sig. (2-tailed) .343
s4	Pearson Correlation .811** Sig. (2-tailed) .004
s5	Pearson Correlation .336 Sig. (2-tailed) .343
s6	Pearson Correlation .677* Sig. (2-tailed) .031
s7	Pearson Correlation .504 Sig. (2-tailed) .138
s8	Pearson Correlation -.359 Sig. (2-tailed) .308
s9	Pearson Correlation .677* Sig. (2-tailed) .031

Butir soal		Hasil Uji
	Sig. (2-tailed)	.031
s10	Pearson Correlation	.336
	Sig. (2-tailed)	.343
s11	Pearson Correlation	.336
s12	Pearson Correlation	.677*
	Sig. (2-tailed)	.031
s13	Pearson Correlation	.336
	Sig. (2-tailed)	.343
s14	Pearson Correlation	.336
	Sig. (2-tailed)	.343
s15	Pearson Correlation	.567
	Sig. (2-tailed)	.087
s16	Pearson Correlation	-.099
	Sig. (2-tailed)	.787
s17	Pearson Correlation	.356
	Sig. (2-tailed)	.312
s18	Pearson Correlation	.567
	Sig. (2-tailed)	.087
s19	Pearson Correlation	.567
	Sig. (2-tailed)	.087
s20	Pearson Correlation	.069
	Sig. (2-tailed)	.849

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Uji reliabilitas, berdasarkan jumlah skor nilai butir soal bernomor ganjil dan skor nilai butir soal bernomor genap. Melalui analisis korelasi Pearson didapat reliabilitas jawaban mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 3.6. Reliabilitas Butir Kuesioner Daya Tarik

Butir Soal		sganjil	sgenap
sganjil	Pearson Correlation	1	.847**
	Sig. (2-tailed)		.002
sgenap	Pearson Correlation	.847**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel Validitas dan Reliabilitas didapat hasil korelasi adalah signifikan pada level 0.05 dan 0.01. Yang artinya data dapat dipercaya dan valid.

Kemudian soal Uji Kognitif yang diberikan kepada mahasiswa divalidasi, untuk melihat validitas dan reliabilitas butir soal.

Tabel 3.7. Hasil Validasi Butir Soal Kognitif

No	Objek	Nomor Soal										Total	Soal Ganjil	Soal Genap
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	6	4	2
2	2	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	2	5
3	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	5	1
4	4	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	3	3
5	5	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5	0	5
6	6	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	6	4	2
7	7	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	5	2	3
8	8	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	5	2	3
9	9	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	4	2
10	10	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	1	5

Dari hasil validasi yang didapat, kemudian dilakukan analisis pada instrumen butir soal menggunakan korelasi Pearson pada *Analyze – Correlate – Bivariate* didapat nilai pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8. Validitas Butir Soal Test

Butir soal	Hasil Uji
S1	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S2	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S3	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S4	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S5	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S6	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S7	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
S8	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)

Butir soal		Hasil Uji
S9	Pearson Correlation	-.408
	Sig. (2-tailed)	.242
S10	Pearson Correlation	.250
	Sig. (2-tailed)	.486

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji reliabilitas, berdasarkan jumlah skor nilai butir soal bernomor ganjil dan skor nilai butir soal bernomor genap. Melalui analisis korelasi Pearson didapat reliabilitas jawaban mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 3.9. Reliabilitas Butir Soal Test

Butir Soal		SGnj	SGnp
SGnj	Pearson Correlation	1	-.915**
	Sig. (2-tailed)		.000
SGnp	Pearson Correlation	-.915**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

**. Correlation is significant at the 0.01 level

Berdasarkan tabel Validitas dan Reliabilitas didapat hasil korelasi adalah signifikan pada level 0.05 dan 0.01. Yang artinya data dapat dipercaya dan valid.

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Peneliti menggunakan ujian praktek *Public Speaking* mahasiswa untuk memperoleh data efektifitas pemanfaatan media *online*.
2. Penyebaran angket dilakukan untuk memperoleh data kemenarikan Media *Online* sebagai bahan ajar pada materi *Public Speaking* untuk mata kuliah Pengembangan Pribadi.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis data secara kualitatif. Analisis data dilakukan berdasarkan instrumen uji ahli dan uji lapangan, untuk mendapatkan penilaian bahwa produk yang dihasilkan sesuai sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli materi, mengikuti skala Guttman yaitu memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Ya” dan “Tidak” (Sugiyono; 2010; 139). Revisi dilakukan jika pertanyaan pada instrumen mendapatkan jawaban “Tidak” atau diberi catatan sebagai saran perbaikan dari ahli.

3.10.2. Uji Efektifitas

Untuk melihat adanya perbedaan dari hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Media *Online*, dilakukan uji efektifitas pada aspek kognitif dan psikomotor mahasiswa melalui uji tertulis dan uji unjuk kerjanya berupa ujian praktik pada materi *Public Speaking*.

Uji efektifitas dilakukan untuk melihat perbedaan kemampuan hasil belajar mahasiswa, sebelum menggunakan media pembelajaran *public speaking* melalui Media *Online* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *public speaking* melalui Media *Online*. Dalam menilai efektifitas terhadap pembelajaran *public speaking* mata kuliah Pengembangan Pribadi dilakukan pada aspek kognitif dan psikomotor siswa melalui uji tertulis dan uji praktik *public speaking*. Desain

penelitian yang digunakan menggunakan Metode Penelitian Kualitatif.

Menurut Creswell (2012) dalam Sugiyono (2013:347), Penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Menurut Sharan B. dan Merriam (2007) dalam Sugiyono (2013:347) menyatakan bahwa seluruh tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mencapai pemahaman bagaimana orang-orang merasakan dalam proses kehidupannya, memberikan makna; dan menguraikan bagaimana orang menginterpretasikan pengalamannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, efektifitas dan efisiensi terhadap pembelajaran *public speaking* mata kuliah Pengembangan Pribadi dapat dilihat perbedaannya melalui pemahaman mahasiswa dalam mempraktikkan *public speaking* sebelum menggunakan media ajar mandiri melalui Media *Online* dan sesudah menggunakan media ajar mandiri melalui Media *Online*.

Uji efektifitas terhadap aspek kognitif mahasiswa dilakukan pada materi *public speaking* dengan menggunakan Media *Online*. Tes tertulis diberikan dalam bentuk 10 soal pilihan jamak dan masing-masing jawaban benar bernilai 10. Materi uji disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan disusun melalui instrumen kisi-kisi soal. Kalibrasi instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas butir soal tersebut menunjukkan soal valid dan

reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Kemudian Uji psikomotor dilakukan melalui uji praktik kemampuan *public speaking* mahasiswa.

Tingkat efektifitas dilihat dari perbedaan nilai kemampuan *public speaking* mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran *public speaking* melalui *Media Online*. Perbandingan kemampuan dilihat dari perbedaan nilai uji kognitif *Pre-Test* dan *Post Test* dan perbandingan kemampuan dilihat dari aspek psikomotor melalui perbedaan nilai kemampuan ujian praktek.

3.10.3. Uji Efisiensi

Untuk melihat adanya perbedaan waktu belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Media Online*, dilakukan uji efisiensi pada aspek penggunaan waktu belajar yang digunakan mahasiswa di dalam kelas. Efisiensi pembelajaran dilihat dari aspek jumlah pertemuan yang digunakan untuk pembelajaran materi *public speaking*. Sebelum menggunakan *Media Online*, jumlah pertemuan yang hanya sebanyak dua kali pertemuan, tidak dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan jumlah pertemuan yang terbatas, tidak seluruh mahasiswa yang dapat melakukan praktik *public speaking*.

3.10.4. Respon Daya Tarik

Untuk mengetahui daya tarik *Media Online* Panduan praktikum *Public Speaking*, dilakukan uji daya tarik dengan menyebar kuesioner kepada mahasiswa Perguruan

Tinggi Teknokrat yang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Hasil uji lapangan diperoleh data kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan dan efektifitas media sebagai sumber belajar. Angket respon terhadap penggunaan produk memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu “YA” jika responden menyetujui dan “TIDAK” jika responden tidak menyetujui. Dari hasil angket respon daya tarik dapat dilihat apakah Media *Online* yang dikembangkan **Menarik, Mudah, dan Bermanfaat** sebagai Panduan Praktikum pembelajaran *Public Speaking*, dan layak digunakan sebagai Media Ajar.

3.11 Uji Hipotesis

Hipotesis dengan kriteria uji:

H₀ : Tidak ada perbedaan pada kemampuan *public speaking* mahasiswa yang mengambil mata kuliah pengembangan pribadi setelah menggunakan Media *Online* sebagai Panduan Praktikum *Public Speaking*.

H₁ : Ada perbedaan pada kemampuan *public speaking* mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengembangan Pribadi setelah menggunakan Media *Online* sebagai Panduan Praktikum *Public Speaking*.

Dengan asumsi:

Jika nilai Prob/Signifikansi/P-value $< \alpha$, maka H₀ ditolak

Jika nilai Prob/Signifikansi/P-value $\geq \alpha$, maka H₀ diterima.