



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan metode yang digunakan untuk penulisan skripsi ini. Dengan adanya metode ini dapat menjadi acuan bagi penulis untuk dapat mengukur tingkat akurasi dari penelitian yang dilakukan penulis.

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara yang berada di Jl.Scintia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten -15811 indonesia.

3.2 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan penulis pada saat melakukan penelitian adalah sebagai berikut.

3.3 Prosedur

Dalam uji penelitian membandingkan kosentrasi Belajar antara tatap muka dan media video ketika terjadi distraksi visual dan Audio akan didukung dengan dua pembicara yang berbeda. Kedua pembicara tersebut akan menyampaikan informasi dengan dua cara yang berbeda, yaitu melalui tatap muka secara langsung kepada audience dan melalui rekaman media video. Informasi yang disampaikan oleh kedua pembicara berisikan informasi dengan topik yang sama, yaitu mengenai perjalanan hidup pembicara berisikan cerita mengenai cita-cita, pendidikan, dan pekerjaan yang pernah digeluti pembicara. Pemilihan topik mengenai perjalanan hidup pembicara atas dasar pemikiran bahwa topik mengenai perjalanan hidup lebih bersifat umum sehingga mahasiswa dari berbagai jurusan dapat menyerap informasi tersebut sama baiknya. Dalam penyampaian informasi, baik secara tatap muka maupun media video setiap menitnya terdiri dari informasi yang berbeda . tabel dibawah ini akan menjelaskan secara detail informasi yang disampaikan oleh

pembicara setiap menitnya pada saat tatap muka dan video. Memerlukan waktu 30 menit di bagi dalam dua sesi, yaitu sesi pertama waktu 10 menit dan istirahat 10 menit. dan sesi kedua 10 menit jadi total 30 menit pada penyampaian informasi tatap muka begitu juga sebaliknya pengambilan data video memerlukan waktu 30 menit untuk proses pengambilan data. Berikut adalah materi pembicara yang di gunakan dalam pengambilan data.



1. Materi Informasi

a. Materi (informasi) Tatap Muka Sesi 1 (tulisan berwarna merah adalah jawaban dari pertanyaan dan nomor dalam kurung merupakan nomor urutan pertanyaan).

Halo selamat pagi nama saya **Jen Alexander (1)** biasa di panggil **Jen**, saya anak ketiga dari 4 bersaudara, dimana kakak pertama saya di panggil Dody Alexander, dan kaka saya yang kedua bernama Deno Alexander.

Tahun 2013 saya baru menyelesaikan studi saya di Universitas pelita harapan jurusan komputer peminatan **SAP (7)** (sistem aplikasi perusahaan), tentulah semua pasti sudah tau kalau sistem komputer selalu belajar mengenai software dan hardware atau selalu berhubungan dengan dunia komputer.

Cita-cita awal saya, saya ingin menjadi Pilot, tetu saja kita semua mengetahui kalau menjadi seorang pilot sangat menyenangkan, dimana kita bisa terbang keangkasa dan bisa mengelilingi dunia mungkin, dan kita memiliki seragam yang bagus.

Itu sebabnya saya dulu ingin menjadi seorang pilot walaupun orang bilang itu pilot biaya untuk sekolahnya terlalu mahal atau bahkan keluarga saya kurang setuju jika saya menjadi seorang pilot karna bahaya soalnya maskapai penerbangan kita sudah beberapa kali banyak mengalami musibah seperti jatuhnya pesawat di beberapa tahun terakhir akibat badai serta cuaca buruk di Indonesia contohnya baru-baru ini ada pesawat Hercules yang jatuh di medan.

Dan hal itu menambah rasa ketakutan tersendiri bagi keluarga saya. Setelah saya berpikir menjadi seorang pilot itu bagus tapi taruhannya nyawa karna di beberapa kasus kalau pesawat jatuh kemungkinan untuk

hidup itu hanya kecil sekali.

Dimulai dari SD, saya **tinggal di Jakarta (3)**, saya bersekolah di salah satu sekolah **SDN negeri 1 jakarta (9)** yang ada di Jakarta pusat.

Lalu saya naik SMP dan jaraknyanya tidak begitu jauh dari rumah saya. dan waktu pun berlalu ketika saya kelas tiga SMP saya berpikir untuk menentukan SMA mana yang akan saya pilih. Dan waktu pun berlalu, saya masuk SMA, pada saat naik kelas dua SMA, saya sudah berpikir dimana saya akan melanjutkan kuliah, Universitas mana yang harus saya pilih atau menjadi tujuan saya, pada saat itu Universitas Pelita Harapan sangat diminati oleh kalangan pelajar dan saya menjatuhkan pilihan saya ke Universitas Pelita Harapan.

Ketika Masih SMA saya sangat menikmati waktu belajar dan bermain disana, karna banyak teman-teman saya yang selalu bercanda tawa dan bermain bersama saya, saat naik kelas tiga SMA saya mulai mempersiapkan semua yaitu mulai mengambil les. yaitu bahasa inggris , matematika dan lain-lain.

Dan seiring berkembangnya teknologi yaitu adanya internet saya mulai tertarik didunia komputer, saya mulai tertarik di dunia komputer kenapa ? karena pada saat itu ada tren anak muda membuat Blog pribadi, yaitu menulis artikel sesuka hati saya, yaitu tentang dunia penerbangan sama dengan cita-cita saya masa kecil saya yaitu pilot dan bahkan menulis artikel di **blog menjadi hobby saya (5)** apapun yang ada di pikiran saya dan apa yang saya rasakan saya tuangkan kedalam blog pribadi saya.

Dan semenjak saat itu saya mulai kagum akan dunia komputer khususnya, karena sesuatu yang baru buat saya dan teman-teman saya, dalam hati saya, benar juga kata teman saya dan kata keluarga saya sekolah pilot itu Mahal dan taruhannya nyawa,

Mulai saat itu saya mulai meyakinkan keinginan saya untuk belajar

tentang dunia komputer selain itu juga di Indonesia sekarang cukup berkembang. Dan juga untuk jenjang karir dan pekerjaan juga lumayan besar peluangnya disana kenapa pada saat sekarang tenaga atau ahli komputer di dunia pekerjaan sangat di butuhkan dimana-mana , karena peralihan semua pekerjaan sudah memakai teknologi komputer. setelah saya berkuliah disana semester satu , dua, tiga, dan seterusnya sampailah saya masuk ketahap magang dan di UPH ada kesempatan magang keluar negeri.

Jadi saya pada saat kuliah itu belajar sebaik mungkin untuk mempersiapkan diri untuk belajar lebih banyak lagi tentang dunia komputer, oh ia saya mau menjelaskan pada kalian, jurusan komputer ada pemilihan jurusan spesialis terbagi tiga yaitu sisco, Oracle, dan SAP dimana saya memilih SAP karena di SAP saya belajar tentang banyak hal mengenai sistem aplikasi sebuah perusahaan.

Dan saya mulai tertarik dengan membuat website kenapa didalam membuat website saya banyak mendapatkan ilmu baru di dunia komputer , pada saat saya membangun sebuah website hal yang pertama saya perhatikan adalah membangun sebuah konsep website karena dengan konsep, memudahkan satu website untuk dikembangkan. kita sudah mengetahui isi konten yang harus ada di website itu sendiri, jadi kita lebih terarah .

dan setelah waktu berlalu saya mendapatkan sesuatu hal yang unik menurut saya kenapa karna saya mulai mendapatkan hasil atau uang tambahan dikantong karena website yang saya bangun ada yang menawarkan untuk pasang iklan karena mengingat website saya sudah bagus ratingnya di google atau di dunia.

mulai saat itu saya menekuni dunia komputer khususnya di bidang pembuatan website atau program, dari situ saya mendapatkan ratusan ribu dan bahkan jutaan karena selain ada perusahaan yang memasang

iklan di website saya ada juga ada yang menawarkan kesaya untuk marketingan produk mereka by email soalnya website saya bahasa inggris.

Dan sampai sekarang saya telah bekerja di perusahaan asing yang terkemuka di Indonesia , memulai dari hobby saya menulis artikel di blog saya mendapatkan banyak uang tambahan, jadi tidak salah kalau saya menjatuhkan pilihan saya ke dunia komputer khususnya marketing online yang ada di internet, selain saya senang karna disisi lain kita punya kepuasan tersendiri di dalam hidup saya.

Saya berharap kita semua bisa menggapai cita-cita kita walaupun tidak sesuai dengan awal keinginan kita, pasti tujuannya hanya satu menjadi orang yang sukses serta membanggakan orang tua .

Demikian dari saya semoga bermanfaat buat teman-teman trimah kasih .

1. Informasi sesi 2

a. Materi (informasi) Tatap Muka Sesi 2

Saya akan menjelaskan sepiantas tentang diri saya lebih jauh lagi, saya pertama memiliki dua ekor anjing dirumah dan anjing saya berjenis lambrador, kenapa saya memilih anjing sebagai hewan peliharaan karna anjing itu adalah hewan yang setia, dan sebagai penjaga rumah, saya memelihara anjing itu dari berusia 6 bulan, saya merawatnya dengan baik dan penuh kegembiraan karna saya menjadikannya sebagai seorang teman bermain di belakang rumah saya.

Setiap hari minggu saya mengajaknya bermain atau jalan-jalan keluar rumah atau di taman dekat kompleks perumahan, Saya juga setiap sehari sekali memandikannya agar dia terlihat sehat dan bersih tidak bau, mungkin saya terlalu mejanganya agar terhindar dari berbagai penyakit contohnya kutu yang bisa

mengganggu kesehatan kulit dari hewan ini.

Saya bercita-cita pergi ke **Inggris (1)** untuk menonton langsung Manchester United, karena saya seorang fans fanatik dari klub itu. Pemain bola yang jadi idola saya adalah **Wayne Rooney (3)** karena dia adalah kapten dari Manchester United itu sendiri, hal positif yang saya ambil dari seorang Wayne Rooney adalah sebuah **kesetiaan ke klub (5)** karena di mana klub itu berada di puncak klasemen ataupun ada di posisi kurang baik di klasemen Wayne Rooney tetap sedia untuk tetap bertahan walaupun banyak tawaran dari tim lain untuk membeli jasa dirinya.

Wayne Rooney selain setia untuk klub itu dia juga jago untuk membuat gol-gol spektakuler yaitu dengan tendangan salto, long shot, sundulun yang berbahaya, selain itu dia juga rajin membantu pertahanan. dan dia juga menjadi panutan bagi pemain muda serta di segani tim-tim lawan.

Saya akhir-akhir ini kasihan dengan pemain bola di Indonesia karena organisasi yang mengurus liga dan pertandingan PSSI di Indonesia dipaksa bubar atau liganya tidak mendapat laksanakan karena di boikot sama FIFA dan dilarang ada pertandingan.

Penyebabnya ada permusuhan antara PSSI dan Mempora, saya sangat prihatin dengan kondisi pemain bola dan staf serta manager sepakbola Indonesia karena selain tidak ada pertandingan mereka akan menjadi pengangguran, coba kita bayangkan berapa banyak klub yang ada di Indonesia mulai dari tingkat ISL (Indonesia Super Liga) dan tim divisi utama. ada banyak orang yang menggantungkan hidupnya di situ.

Selain itu saya memiliki kendaraan yaitu mobil karena saya dari dulu hidup di Jakarta yang begitu macet saya memutuskan untuk kost di Gading Serpong karena daerahnya tepat sebagai hunian, di mana Gading Serpong seperti kota kecil karena semua fasilitas pendidikan, hotel, mall, rumah sakit, dan pusat belanja serta sorum mobil maupun motor ada disini, saya senang ngekost di Gading Serpong di bandingkan tinggal di Jakarta. Saya disini tinggal ngekost, di mana tiap

bulannya bayar biaya kost. sama dengan teman-teman sekalian yang ngekost juga di daerah gading serpong atau di dormitory. Ketika sepi atau saat sendiri saya suka memainkan alat musik untuk menenangkan atau mencairkan suasana. alat music yang biasa saya mainkan adalah gitar, saya belajar gitar mungkin baru sebentar tapi sangat menyenangkan, karna kita bisa menyanyikan lagu yang kita ingin secara langsung diringi dengan music yang kita mainkan.

Tokoh politik yang saya kagumi di dunia adalah **Fidel Castro (7)** yang memerintah seumur hidupnya sebagai presiden, yang pasti jelas sangat di cintai masyarakatnya karena atas perjuangannya dalam meraih impian walaupun harus mempertaruhkan nyawa.

Jadi ini adalah contoh bagi kita tidak muda meraih impian besar kalau tidak dengan di barengi dengan kemauan yang kuat serta pengorbanan yang tiada duanya.

Sebagai manusia kita wajib untuk berbuat lebih dan lebih lagi jangan puas sampe disini untuk meraih sesuatu. jadi teman-teman tekunlah belajar karena membangun pondasi ilmu sangat di tentukan dari sekarang bukan pada saat sudah bekerja.

Kalau kita rajin belajar atau giat dalam belajar kita bisa memecahkan masalah serumit dan sesusah apapun kalau kita mau berusaha. Karna ada semboyan yang selalu saya pegang yaitu **di mana ada kemauan pasti ada jalan (9)**

Demikianlah dari saya semoga bermanfaat buat teman-teman sekalian.

1. Tabel Detail Penyampaian Informasi Video dan Tatap muka

Tabel dibawah ini akan menjelaskan secara detail informasi yang disampaikan oleh pembicara setiap menit pada media video dan tatap muka yang dijelaskan itu pertanyaan positif dan tidak dijelaskan itu pertanyaan negatif.

a. Tatap muka

Tabel 3.1 Informasi detail penyampaian informasi dan keterangan waktu pada tatap muka sesi 1

No	Menit	Informasi	Soal nomor
1.	00:52	Perkenalan singkat (nama lengkap)	1
2	Tidak dijelaskan	Makanan kesukaan pembicara	2
3	03:45	Di mana tempat pembicara tinggal	3
4	Tidak dijelaskan	Berapa biaya kost pembicara perbulan	4
5	04:53	Apa hobby si pembicara (distraksi visual)	5
6	Tidak dijelaskan	Apa nama SMP tempat pembicara bersekolah	6
7	00:52	Apa jurusan spesialis yang di pilih saat kuliah	7
8	Tidak dijelaskan	Penjurusan di pilih saat SMA	8
9	08 : 04	Nama sekolah dasar tempat pembicara sekolah (distraksi audio)	9
10	Tidak dijelaskan	Berapa IPK pembicara	10

Tabel 2 detail penyampaian informasi dan keterangan tatap muka sesi 2

No	Menit	Informasi	Soal nomor
1	02:02	Tempat yang ingin dikunjungi	1
2	Tidak di jelaskan	Ketika hari tua nanti apa yang akan di rencanakan pembicara	2
3	02:21	Pemain bola yang menjadi idola	3
4	Tidak di jelaskan	Apa nama mobil si pembicara	4
5	04:50	Ketika jadi fanssepakbola sikap positif apa yang di contoh dari pemain idola (distraksi audio)	5
6	Tidak dijelaskan	Dimana letak lokasi tempat magang sipembicara	6
7	07:31	Siapa tokoh politik dunia yang di kagumi (distraksi visual)	7
8	Tidak dijelaskan	Berapa biaya semester si pembicara waktu kuliah	8
9	09:28	Semboyan yang menjadi motivasi bagi pembicara	9
10	Tidak dijelaskan	Berapa bulan pembicara magang	10

b. Media Video

Tabel 3.2 detail informasi dan keterangan waktu pada media video sesi 1

No	Menit	Informasi	Soal nomor
1	00:05	Perkenalan singkat (siapa nama pembicara)	1
2	Tidak dijelaskan	Pada bulan apa pembicara melakukan pendaftaran di universitas Multimedia Nusantara	2
3	08:15	Dimana pembicara tinggal	3
4	Tidak dijelaskan	Siapa yang mendampingi si pembicara saat memilih jurusan	4
5	03:46	Apa makanan kesukaan pembicara (distraksi visual)	5
6	Tidak dijelaskan	Berapa IPK pembicara saat semester 4	6
7	04:13	Apa cita-cita sipembicara	7
8	Tidak dijelaskan	Apa yang di pelajari pembicara saat semester 1 dan 2	8
9	07:55	Apa hoby pembicara (distraksi audio)	9
10	Tidak dijelaskan	Pada bulan apa pembicara melakukan sidang skripsi	10

Tabel 3.4 detail penyampaian informasi dan keterangan waktu sesi 2 video

No	Menit	Informasi	Soal nomor
1	00:17	Tempat yang ingin dikunjungi pembicara	1
2	Tidak dijelaskan	Dimana letak lokasi tempat magang si pembicara	2
3	01:31	Pemain bola yang menjadi idola	3
4	Tidak dijelaskan	Berapa biaya kost si pembicara dalam sebulan	4
5	01:44	Ketika jadi fans apa yang ingin diambil sikap positif dari pemain bola	5
6	Tidak dijelaskan	Apa nama motor yang dikendarai pembicara dan berapa CC nya	6
7	04:27	Siapa tokoh politik yang dikagumi (distraksi Audio)	7
8	Tidak dijelaskan	Alat musik yang biasa dimainkan pembicara	8
9	07:31	Ketika lulus kuliah apa yang mau dibuat pembicara (distraksi visual)	9
10	Tidak dijelaskan	Siapa nama tetangga pembicara yang suka memberikan kue	10

Durasi yang digunakan dalam pengambilan data media video adalah 10 menit 47 detik dan tatap muka adalah 10 menit 13 detik jika dilakukan secara dua sesi maka waktu yang diperlukan keseluruhan seluruh sesi ada 20 menit. Diasumsikan bahwa durasi tersebut merupakan durasi yang ideal untuk *audience* dapat tetap fokus pada topik yang akan disampaikan. peserta yang mengikuti uji penelitian perbandingan konsentrasi belajar antara media video dan tatap muka ketika terjadi distraksi visual dan audio berjumlah 18 *audience*. Dikarenakan standard penelitian minimal sample berjumlah 18 orang.

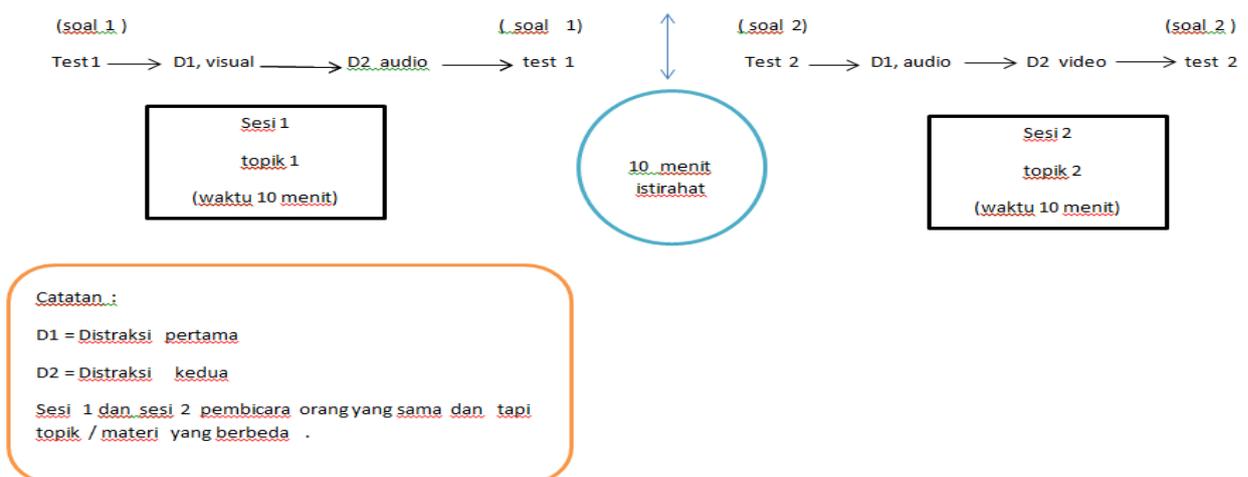
3.2.2 Evaluasi

Design dan Material dibuat berdasarkan paper Helena Hembrooke and Geri Gay (2003) yang berjudul *the Laptop and the Lecture: the effects of Multitasking in Environments. Jurnal of computing in higher education vol.15,46-64*.

1. Pada awalnya peneliti memberikan lembar persetujuan. Lembar persetujuan ini berguna untuk memastikan kesediaan *audience* untuk menjadi bagian alam penelitian ini.
2. Peneliti melakukan penelitian dengan memberikan soal untuk dua jenis penelitian. Soal tersebut masing-masing berjumlah 40 nomor yang terdiri dari 20 pertanyaan *positive* dan 20 pertanyaan *negative*. Dalam setiap jenis penelitian terdapat soal yang berbeda antara sebelum *audience* mendapat informasi dengan sesudah *audience* mendapat informasi. Soal tersebut terdapat perbedaan yaitu pada *option* pilihan ganda “E” dimana pada soal sebelum pembicara menyampaikan informasi pilihan ganda “E” berisi “Semua Salah” sedangkan pada soal setelah pembicara menyampaikan informasi pilihan ganda “E” berisi “Tidak Dijelaskan”.

4. Penelitian pertama menggunakan media tatap muka terhadap 7 *audience* dan penelitian kedua menggunakan 11 *audience* (responden) dengan bantuan pembicara yang menyampaikan informasi secara langsung selama 22 menit 13 detik kepada *audience*. Informasi tersebut menceritakan tentang perjalanan hidup pembicara. Topik tentang perjalanan hidup pembicara dipilih agar data yang diterima oleh *audience* dapat diserap dengan mudah tetapi bila *audience* tidak mendengarkan cerita tersebut, maka *audience* tidak akan bisa menjawab soal yang diberikan dengan benar.
5. Pada saat pembicara menyampaikan informasi pada metode belajar tatap muka dan media video jenis distraksi yang digunakan yaitu :
 - a. Distraksi audio penulis memakai suara bunyi Handphone standar (Handphone yang digunakan adalah handphone standar), pada saat pembicara sedang menyampaikan informasi di depan kelas atau ruangan kelas selama beberapa detik
 - b. Distraksi Visual penulis memberikan penghalang antara si pembicara dengan *audience* ketika pembicara menyampaikan informasi.

TATA CARA PENGAMBILAN DATA TATAP MUKA DI RUNGAN KELAS



Gambar 7 tata cara pengambilan data tatap muka

6. Penelitian kedua menggunakan media video terhadap 7 *audience* (responden) pada pengambilan data pertama dan 11 *audience* pada pengambilan data kedua. Namun pengambilan datanya berbeda dengan penelitian pertama, pengambilan data media video dilakukan secara personal dimana hanya dilakukan antara peneliti dengan setiap *audience* secara satu per satu. Alat yang digunakan untuk mendukung pengambilan data melalui media video adalah satu buah laptop sebagai media untuk menampilkan video presentasi dan satu buah *headset* yang berfungsi agar *audience* dapat lebih fokus dalam mendengarkan informasi yang diberikan lewat video presentasi tersebut. *Audience* melihat dan mendengarkan video presentasi selama 20 menit di bagi dalam dua sesi, masing-masing sesi 10 menit. yang menceritakan tentang perjalanan hidup pembicara. Tetapi pada penelitian yang kedua tentunya berbeda pembicara dengan penelitian yang pertama. Topik tentang pengalaman hidup pembicara dipilih agar data yang diterima oleh *audience* dapat diserap dengan mudah.
7. Durasi yang digunakan untuk media video adalah 22 menit 08 detik dan tatap muka adalah 20 menit 13 detik. Diasumsikan bahwa durasi tersebut merupakan durasi yang ideal untuk *audience* dapat tetap fokus pada topik yang akan disampaikan.
8. Setelah *audience* mendengarkan informasi baik melalui media video dan tatap muka, peneliti memberikan soal pilihan ganda yang berisikan pertanyaan sesuai dengan informasi yang disampaikan melalui media video dan tatap muka sebanyak 20 soal yang terbagi menjadi 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif.

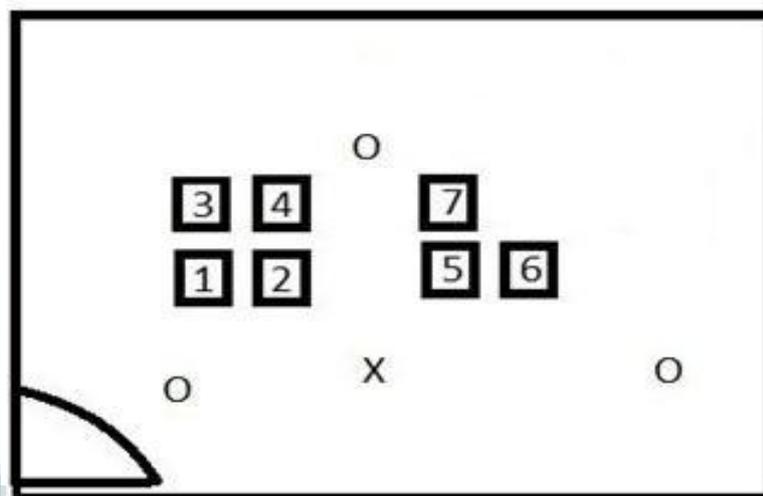
3.3 Prosedur

Prosedur dibuat berdasarkan Paper Helena Hembrooke and Geri Gay (2003) yang berjudul *The Laptop and lecture the effects of multitasking in learning environments*. *journal of computing in higher education* vol. 15 (1), 46,64.

Tatap Muka :

1. Denah Tempat Duduk

Gambar denah dibawah merupakan ruang belajar mahasiswa yang berada di dormitory UMN atau asrama UMN yang di pakai oleh peneliti untuk melakukan pengambilan data pada hari jumat, 26 Juni 2015 pukul 10 pagi dengan jumlah responden 7 orang mahasiswa yang memiliki IPK 3,50.



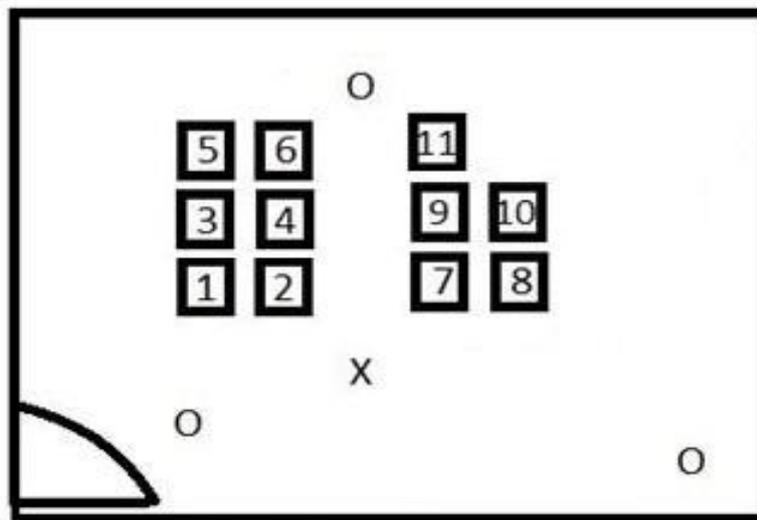
X = Letak Pembicara

O = Letak Kamera

■ = Letak Audience

Gambar 8 denah ruangan dormitory pengambilan data pertama 7 responden

Berikut merupakan gambar denah tempat duduk yang dilakukan oleh peneliti pada tatap muka yang dilakukan di kelas 301 gedung B Universitas Multimedia Nusantara pada hari Kamis, 2 Juli 2015 pukul 2 siang responden terdiri dari 9 mahasiswa dan 2 mahasiswi dengan total 11 orang berbagai fakultas di UMN yang memiliki IPK 3,50.



X = Letak Pembicara

O = Letak Kamera

□ = Letak Audience

Gambar 9 denah kelas pengambilan data kedua 11 responden

Audience memasuki ruangan kelas 301 gedung B Universitas Multimedia Nusantara pada hari Sabtu, 2 Juli pukul 2 siang. Di dalam ruangan terdapat 30 bangku yang tertata rapih tapi yang terpakai hanya 11 bangku.

1. Peneliti membagikan lembar persetujuan kepada *audience*. Lembar persetujuan tersebut menjadi bukti bahwa *audience* bersedia untuk mengikuti penelitian perbandingan konsentrasi belajar ketika terjadi

distraksi Visual dan audio. Setelah mengisi lembar persetujuan dan mengumpulkannya kembali ke peneliti, *audience* akan dibagikan lembar yang berisikan soal untuk dijawab. Soal tersebut berjumlah 40 nomor yang terdiri dari 20 pertanyaan *positive* dan 20 pertanyaan *negative*. Para *audience* diberikan waktu selama 10 menit untuk menjawab soal tersebut. Kemudian soal tersebut di kumpulkan kembali kepada peneliti.

2. Selanjutnya *audience* akan mendengarkan informasi yang didapat dari pembicara secara tatap muka pengambilan data pertama selama 20 menit 18 detik (pembicara Jeffry alexander) dan pengambilan data kedua selama 20 menit 42 detik (pembicara Kristi jalil patuman) di lakukan di waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda serta materi yang berbeda serta responden yang berbeda. Informasi tersebut berisikan mengenai perjalanan hidup pembicara dari cita-cita, sampai pendidikan yang di tempuh oleh si pembicara, dan alasan kenapa Penulis menentukan topik berupa perjalanan hidup pembicara dikarenakan topik tersebut lebih mudah diserap oleh para *audience*. Selain itu diasumsikan bahwa topik mengenai perjalanan hidup lebih bersifat umum sehingga mahasiswa dari berbagai jurusan dapat menyerap informasi tersebut sama baiknya.

3. Setelah *audience* mendengarkan informasi melalui pembicara secara tatap muka, *audience* akan diberikan kembali soal yang hampir sama dengan soal yang sebelumnya telah diberikan pada saat sebelum pembicara menyampaikan informasi, namun dalam soal tersebut terdapat perbedaan yaitu pada *option* pilihan ganda “E” dimana pada soal sebelum pembicara menyampaikan informasi pilihan ganda “E” berisi “Semua Salah” sedangkan pada

soal setelah pembicara menyampaikan informasi pilihan ganda “E” berisi “Tidak Dijelaskan”. Hal tersebut bertujuan untuk membuat soal *true negative* (jawaban benar) yang terdapat pada pertanyaan *negative. Audience* diberikan waktu selama 10 menit untuk menjawab soal tersebut. Kemudian soal tersebut dikumpulkan kembali kepada peneliti.

4. Peneliti menginformasikan kepada *audience* bahwa peneliti akan melakukan perbandingan konsentrasi belajar ketika terjadi distraksi visual dan audio pada tatap muka yang ke dua dengan menggunakan media video. Sehingga peneliti meminta kesediaannya kembali kepada *audience* untuk dapat meluangkan waktunya sesuai dengan jadwal yang nantinya akan disepakati bersama antara peneliti dengan *audience*. Setelah itu peneliti memberikan *snack* sebagai tanda terima kasih kepada *audience* karena sudah bersedia mengikuti uji pengambilan data untuk topik skripsi perbandingan konsentrasi belajar Antara tatap muka dan video ketika terjadi distraksi visual dan audio.

Media Video :

1. *Audience* menempati suatu ruangan yang tenang tanpa adanya gangguan suara maupun visual seperti ruang kelas atau kamar tidur. Di dalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan seorang *audience*. *Audience* akan disediakan satu buah laptop sebagai media untuk menampilkan video presentasi dan satu buah *headset* yang berfungsi agar *audience* dapat lebih fokus dalam mendengarkan informasi yang diberikan lewat video presentasi tersebut.
2. Peneliti akan memberikan soal yang berisikan 40 pertanyaan yang terdiri dari 20 pertanyaan positif dan 20 pertanyaan negatif kepada *audience* untuk dijawab terbagi dua sesi (sesi satu 10 pertanyaan dan sesi kedua 10

pertanyaan). Kemudian *audience* diberikan waktu selama 15 menit untuk menjawab soal tersebut. Kemudian soal tersebut diberikan kembali kepada peneliti. Setelah menjawab soal, *audience* akan melihat dan mendengarkan video presentasi pada laptop yang sudah disediakan. Video presentasi tersebut berisikan informasi mengenai perjalanan hidup pembicara dengan durasi selama 22 menit 18 detik dalam dua sesi dan didalam video tersebut berisikan distraksi visual dan audio ketika pembicara sedang menyampaikan informasi. Pembicara dalam video presentasi berbeda dengan pembicara pada saat uji pengambilan data tatap muka sehingga informasi yang disampaikan pun berbeda. Informasi tersebut berisikan mengenai perjalanan hidup pembicara dari cita-cita, pendidikan, hingga pekerjaan yang pernah digeluti pembicara. Penulis menentukan topik yang sama secara tatap muka karena memiliki tingkat kesulitan yang sama.

3. Setelah *audience* mendengarkan informasi melalui media video, *audience* akan diberikan kembali soal yang hampir sama dengan soal yang sebelumnya telah diberikan pada saat sebelum *audience* melihat dan mendengarkan informasi pada video presentasi, namun dalam soal tersebut terdapat perbedaan yaitu pada *option* pilihan ganda “E” dimana pada soal sebelum pembicara menyampaikan informasi pilihan ganda “E” berisi “Semua Salah” sedangkan pada soal setelah *audience* melihat dan mendengarkan informasi pilihan ganda “E” berisi “Tidak Dijelaskan”. Hal tersebut bertujuan untuk membuat soal *true negative* (jawaban benar) yang terdapat pada pertanyaan *negative*. *Audience* diberikan waktu selama 15 menit untuk menjawab soal tersebut. Kemudian soal tersebut diberikan kembali kepada peneliti.

4. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada *audience* karena telah menyediakan waktunya untuk mengikuti seluruh proses uji Analisis Daya Tahan Konsentrasi.

Objek penelitian adalah mahasiswa UMN yang sedang berkuliah (aktif) memiliki nilai akademis yang baik berupa IPK 3,00 dengan tujuan untuk membandingkan konsentrasi pada kedua metode belajar yaitu metode belajar secara tatap muka dan video ketika terjadi distraksi. Maka penulis melakukan penelitian. Alat ukur yang digunakan dalam pengamatan adalah dengan memberikan pertanyaan pilihan ganda, yang merupakan pertanyaan positif dan pertanyaan negatif yang bertujuan agar penulis dapat mengukur akurasi kesalahan / perangkat yang ada dalam pertanyaan-pertanyaan negatif. Dalam hal ini beberapa pertanyaan pilihan ganda yang positif adalah pertanyaan yang diajukan penonton berdasarkan informasi yang diceritakan oleh pembicara, sementara pertanyaan pilihan ganda negatif adalah pertanyaan yang tidak diberitahu oleh pembicara. Dalam hal ini saya membuat total 20 pertanyaan tentang dengan variasi 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif.

U M N