

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2012: 1) penelitian merupakan suatu cara atau kegiatan yang dilakukan dengan langkah-langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan tersebut. Menurut Endang M. (2012: 145) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sedangkan menurut Nana S. (2009: 164) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan sebuah produk video pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukan sebuah analisis kebutuhan produk ataupun kebutuhan konsumen. Harapannya agar setelah dilakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat digunakan manfaatnya. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

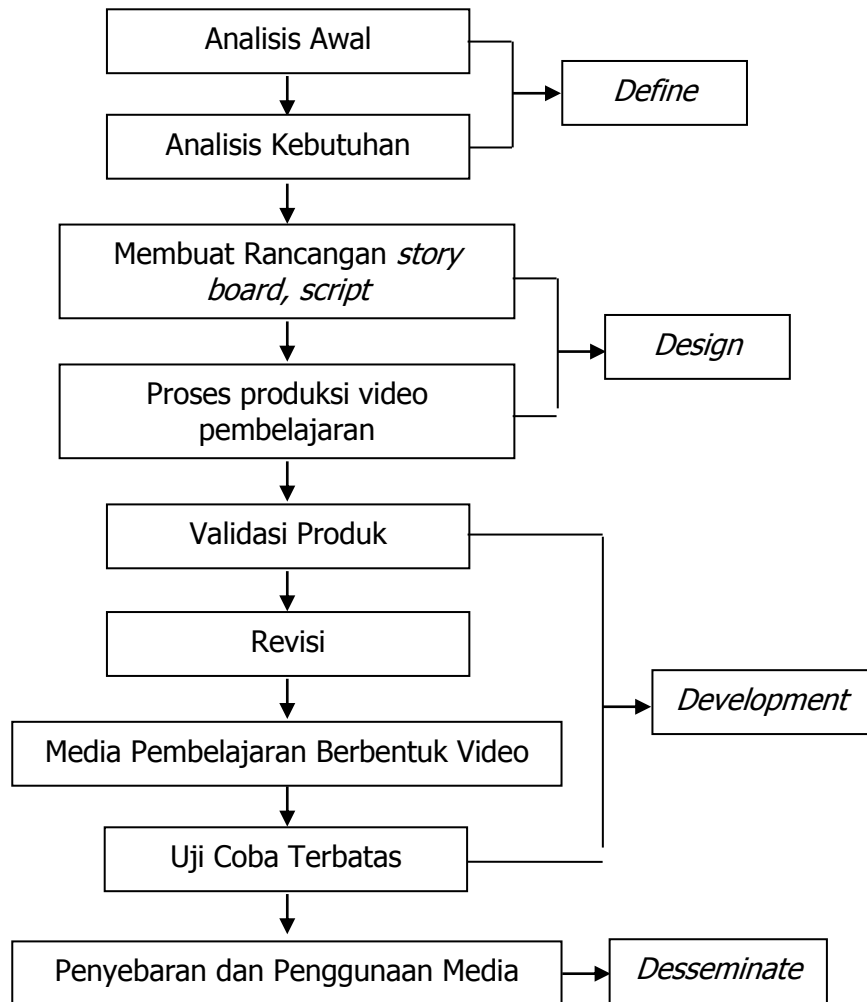
bentuk 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Menurut Endang M. (2012:195-199), tahapan dalam prosedur pengembangan penelitian adalah:

1. *Define* (pendefinisian) pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis kurikulum, menganalisis karakteristik pada peserta didik, serta menganalisis materi. Analisis dilakukan untuk menentukan tujuan dalam membatasi penelitian.
2. *Design* (perancangan) pada tahap ini dilakukan guna membuat rancangan atau kerangka media yang akan dikembangkan yaitu membuat flowchart, strotyboard, skrip.
3. *Develop* (pengembangan) pada tahap yang ini dilakukan proses memproduksi video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, setelah media yang dikembangkan selesai selanjutnya dilakukan tahap uji validasi guru, dosen, dan peserta didik. Hasil uji validasi kemudian digunakan sebagai revisi sehingga media yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan.
4. *Disseminate* (penyebarluasan) dalam tahap ini dilakukan dengan cara sosialisasi media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada guru dan peserta didik.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur dan pengembangan merupakan tahap penelitian yang akan dilakukan untuk pengembangan produk. Model pengembangan 4D terdiri dari empat langkah yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebarluasan).

Berdasarkan model pengembangan tersebut, berikut adalah bagan diagram alir prosedur pengembangan media pembelajaran:



Gambar 3. Adaptasi Prosedur Pengembangan 4D Thiagarajan

Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut

1. Tahap *define*
 - a) Menentukan kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.

- b) Mengumpulkan sumber seperti buku, referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari seseorang yang ahli dibidang media dan materi.
- c) Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.

2. Tahap *design*

- a) Membuat *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
- b) Membuat *storyboard* secara tertulis yang meliputi merencanakan, menulis, dan merevisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik.
- c) Mempersiapkan skrip meliputi perencanaan narasi, instrumen, serta animasi pada video.
- d) Mempersiapkan alat dan bahan.
- e) Pengambilan video dalam proses pengambilan video.

3. Tahap *development*

- a) Memproduksi video, dalam tahap ini pembuatan tampilan,, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
- b) Menyiapkan komponen pendukung
- c) Melakukan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan responden menggunakan angket guna mengukur aspek yang perlu dinilai dalam media pembelajaran
- d) Melakukan uji kelayakan produk yang telah di buat.

4. Tahap *Disseminate*

- a) Penyebaran hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *software* media pembelajaran untuk digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

C. Sumber data

Subjek penelitian merupakan orang atau benda atau hal yang melekat pada variabel penelitian (Arikunto, 2010: 108). Objek penelitian yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sedangkan objek penelitian yang diteliti yaitu kelayakan dari pengembangan video pembelajaran.

Subjek data dalam penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Magelang yang beralamatkan di Jalan Pierre Tendean No. 11, Magelang, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual untuk menunjang pembelajaran kelas tata hidang dengan sasaran subjeknya adalah siswa-siswi kelas XII Jasa Boga. Adapun sasaran subjek penelitian pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran pada siswa kelas XII yaitu 2 ahli materi, 1 ahli media, 6 siswa uji coba kelayakan terbatas, 36 siswa uji coba kelayakan.

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung

jawabkan. Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini berupa angket dan literatur.

a. Angket

Angket bisa berfungsi untuk (1) deskripsi yaitu informasi yang bisa memberikan gambaran tentang identitas dan (2) pengukuran yaitu informasi yang dikuantifikasikan sebagai ukuran untuk variabel-variabel (Suwartono, 2014: 53). Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket penilaian media pembelajaran berbentuk video. Angket penilaian media diisi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan melakukan uji kelayakan pada responden.

b. Literatur

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan literatur yang mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran video. Literatur meliputi aspek pengembangan materi yang digunakan adalah buku atau modul pembelajaran menata meja prasmanan (*buffer*) dan aspek pengembangan media pembelajaran menggunakan pengembangan media video.

2. Alat Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012: 148) mengatakan bahwa alat pengumpulan data yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati. Sedangkan menurut Suharsimi A. (2013: 160) berpendapat bahwa alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,

lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk diolah. Pendapat lain mengatakan mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan peneliti (Rully I. & Poppy Y., 2016: 112). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara, ahli materi, ahli media, dan juga para siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan produk media pembelajaran. Instrumen tersebut sebagai berikut:

Aspek dan butir-butir angket instrumen pengembangan media video disusun berdasarkan kajian teori sebagai acuannya. Setelah instrumen disusun, angket uji coba kelayakan divalidasi oleh validator instrumen. Angket penilaian uji coba kelayakan pengembangan media video divalidasi oleh dosen Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses validasi ini, memberikan beberapa saran perbaikan terhadap butir-butir angket.

1) Instrumen untuk ahli materi dan hasil uji coba instrumen

Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari kebenaran konsep dan isi pembelajaran. Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan media yang sesuai dengan isi materi. Instrumen yang digunakan untuk ahli materi pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel .

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Ketepatan isi Materi (Relevansi Silabus)	1	1
		Ketepatan kompetensi	2	1
		Ketepatan tujuan pembelajaran	3	1
		Kesesuaian dengan karakteristik belajar	4	1
2	Materi	Kejelasan materi	5,6,7,8,9,10	6
		Keruntutan materi	11	1
		Kemudahan bahasa	12	1
		Ketepatan teks/ gambar	13,14	2
		Kemudahan untuk dipahami	15	1
3	Manfaat	Dapat digunakan kapan saja	16	1
		Dapat digunakan dimana saja	17	1
		Sebagai referensi	18	1
		Membantu dalam pembelajaran	19,20	2
		Mempermudah pemahaman siswa	21	1
		Memberikan fokus perhatian	22	1
Jumlah Item				22

Validasi instrumen penilaian uji coba kelayakan pengembangan media video dilakukan oleh dosen validator Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi instrumen dilakukan sebanyak 1 kali dengan saran dan tanggapan yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Instrumen Uji Coba Kelayakan Ahli Materi

No.	Saran dan Masukan
1.	Sesuaikan kisi-kisi dengan teori pendukung di BAB II

Saran dan masukan pada validasi menghasilkan pernyataan bahwa angket uji coba kelayakan pengembangan media video dinyatakan layak digunakan untuk perbaikan. Setelah melakukan validasi, kemudian dilakukan revisi terhadap angket penilaian uji coba kelayakan oleh ahli materi yang beracuan pada saran

dan masukan dari validator. Hasil validasi instrument ini selengkapnya dapat dilihat di Lampiran.

2) Instrumen untuk ahli media dan hasil uji coba instrumen

Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu. Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Media	Kualitas gambar	1	1
		Kualitas suara	2,3	2
		Kesesuaian warna	4	1
		Ukuran huruf	5	1
		Bentuk huruf	6	1
		Keterbacaan teks	7	1
		Pengucapan dan intonasi suara	8	1
		Kejelasan bahasa	9	1
		Pencahayaan	10	1
		Kualitas <i>talent</i>	11	1
2	Manfaat	Kemudahan penggunaan	12	1
		Dapat digunakan secara individual/ kelompok	13	1
		Dapat digunakan kapan saja	14	1
		Efektif	15	1
		Pencarian di database	16,17	2
		Independen	18	1
		Dapat digunakan kembali	19	1
		Menarik perhatian	20	1
Jumlah Item				20

Validasi instrumen penilaian uji coba kelayakan pengembangan media video dilakukan oleh dosen validator Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi angket dilakukan sebanyak 1 kali dengan saran untuk mensusaikan indikator yang sesuai dengan media video. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan maka instrument penilaian uji coba kelayakan oleh ahli media dinyatakan dinyatakan layak untuk perbaikan. Hasil validasi instrument ini selengkapnya dapat dilihat di Lampiran

3) Instrumen untuk siswa dan hasil uji coba instrumen

Digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa. Instrumen ini berisikan kesesuaian media pembelajaran yang dilihat dari aspek pembelajaran, materi, visual, dan *software*. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran untuk siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Media	Kualitas gambar	1	1
		Kualiatas suara	2,3	2
		Kualitas warna	4	1
		Kualitas teks	5	1
		Layout	6	1
		Bahasa	7	1
		Kejelasan intonasi suara	8	1
2	Pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran	9	1
		Kesesuaian materi	10	1
		Kesesuaian fasilitas pendukung	11	1
3	Materi	Materi jelas	12,13	2
		Video mudah dipahami	14	1
		Gambar sesuai	15	1

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
		Keruntutan materi	16	1
4	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	17	1
		Dapat digunakan dimana saja	18	1
		Dapat digunakan secara individual/ kelompok	19	1
		Praktis	20	1
		Kemudahan penggunaan	21	1
5	Manfaat	Mempermudah belajar	22,23	2
		Menarik	24	1
		Meningkatkan motivasi belajar	25,26	2
Jumlah Item				26

Validasi instrumen penilaian uji coba kelayakan pengembangan media video dilakukan oleh dosen validator Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi instrumen dilakukan sebanyak 1 kali dengan saran dan tanggapan yang dapat dilihat pada tabel 7

Tabel 7. Hasil Validasi Instrumen Uji Coba Kelayakan Siswa

No.	Saran dan Masukan
1.	Statement/ pernyataan disesuaikan dengan tema yang diangkat

Saran dan masukan pada validasi menghasilkan pernyataan bahwa angket uji coba kelayakan pengembangan media video dinyatakan layak digunakan untuk perbaikan. Setelah melakukan validasi, kemudian dilakukan revisi terhadap angket penilaian uji coba kelayakan siswa yang beracuan pada saran dan masukan dari validator. Hasil validasi instrument ini selengkapnya dapat dilihat di Lampiran

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menerapkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran video, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Tata Hidang.

Analisis data yang diperoleh dari hasil uji angket validasi para ahli dan siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut Rully I. & Poppy Y. (2016: 117) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek sikap atau perlakuan. Angket yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dengan skala *likert*, sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Ada dua instrumen penilaian validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi, 2008: 123). Dengan mengetahui skor tersebut, selanjutnya dapat diketahui kelayakan media pembelajaran untuk masing-masing aspek yang didapatkan. Suharsismi A. (2013: 285) mengatakan bahwa untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus

dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Persentase kelayakan (%) : jumlah persentase perolehan skor

Σ skor yang diperoleh : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

Σ skor maksimal : jumlah skor maksimal

Setelah penyajian data dalam bentuk angka persentase, kemudian mengubah skor tersebut ke dalam kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 9. Kriteria Kelayakan Media

Persentase pencapaian	Kriteria
76 – 100%	Sangat Layak
56 – 75%	Layak
40 – 55%	Kurang Layak
0 – 39%	Tidak Layak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran. Skor setiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonvereksikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori atau kriteria setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil dari pengembangan. Media video pembelajaran dikatakan dapat digunakan jika hasil penilaian dari reseponden minimal masuk dalam kategori layak.