

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Tata Hidang merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Menurut (Sugiyono, 2016:407) Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

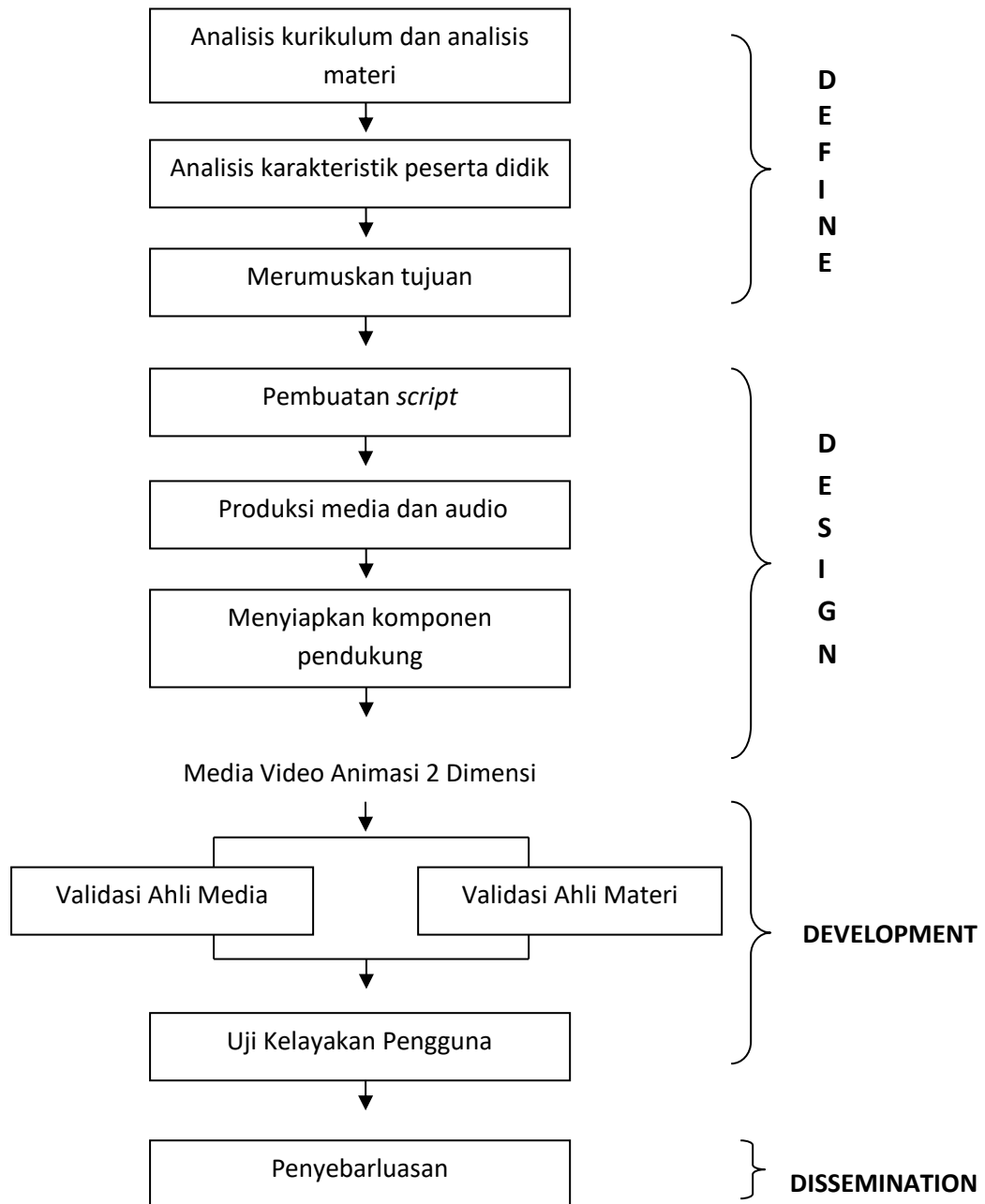
Penelitian dan pengembangan pendidikan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, ftr, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan proseoidur penelitian yang berbeda-beda (Mulyatiningsih, 2011:145).

Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip dalam Mulyatiningsih (2011:179) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Tahapan-tahapan yang dilakukan pada model penelitian dan pengembangan 4D antara lain:

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video animasi 2 dimensi melayani makan dan minum

American Service pada mata pelajaran Tata Hidang. Prosedur pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Skema Prosedur Penelitian Media Video Animasi 2 Dimensi

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *Define* dapat terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu :

a. Analisis kurikulum dan analisis materi

Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum dilakukan guna untuk menetapkan kompetensi yang mana untuk dikembangkan dalam bahan ajar. Tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan. Pengumpulan materi-materi yang akan digunakan didapatkan dari modul pembelajaran, buku referensi, jobsheet, handout, film maupun pengetahuan dari ahli dibidang media maupun materi mengenai Tata Hidang.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik menjadi hal yang penting untuk dilakukan karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yaitu : kemampuan akademik, karakteristik fisik, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial,dsb.

c. Merumuskan tujuan

Sebelum pembuatan bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan dahulu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan semula.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *Design*, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan.

a. Membuat *Script*/Naskah

Pembuatan *script* dimulai dari merencanakan (drafting), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *script* yang disertai dengan urutan adegan (*scene*), tampilan, deskripsi yang berisi teks yang tertampil dilayar, letak objek dan narasi. *Script* di konsultasikan serta di validasi oleh ahli media dan ahli materi agar sesuai dengan materi pembelajaran.

b. Memproduksi video dan audio

Pada tahap produksi video dan audio dilakukan pembuatan video dan audio. Proses produksi video dan audio meliputi proses pembuatan animasi dan rekaman suara (*dubbing*).

c. Menyiapkan komponen pendukung

Pembuatan media pembelajaran tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya pembuatan media. Program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah *corel draw X8*, *adobe flash professional CS 6*, *adobe premiere pro CS 6*.

3. *Develop* (pengembangan)

Tahap *develop* dapat dikatakan sebagai tahap peninjauan ulang. Setelah melakukan pengembangan media, lalu peneliti harus menentukan kualitas media pembelajaran. Kualitas media dapat diketahui dengan cara memvalidasi produk kepada ahli materi Tata Hidang, ahli media pembelajaran serta sasaran yang

sesungguhnya. Peneliti akan mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidaknya dengan cara melihat penilaian serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli serta siswa.

Tahap validasi ahli merupakan tahap validasi rancangan awal produk video pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Tahap validasi kepada para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada rancangan awal sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik sebelum melanjutkan ketahap berikutnya. Validasi ahli dilakukan oleh guru SMK ahli materi Tata Hidang serta dosen ahli media. Kemudian dilakukan tahap mengumpulkan data pada siswa dengan jumlah yang lebih besar. Uji kelayakan dilakukan pada siswa kelas XI Kuliner 2 dengan jumlah 32 siswa dengan melakukan pengisian angket setelah menggunakan video pembelajaran animasi 2 dimensi

4. *Dissemination* (penyebarluasan)

Pada tahap *dissemination* dilakukan penyebarluasan video pembelajaran kepada responden dalam jumlah yang lebih banyak. Tahap penyebarluasan dilakukan dengan cara. Kedua dengan pengunggahan video pembelajaran ke youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dan dalam bentuk CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini produk akan melalui tahap uji coba yaitu uji coba kelayakan atau validasi para ahli yang akan dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Uji coba kelayakan atau validasi para ahli akan dilakukan oleh 1 Ahli Materi dan 1 Ahli Media. Uji coba kelayakan skala besar akan dilakukan oleh 32 peserta didik kelas XI Kuliner 2 di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

2. Subjek Uji Coba

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan satu sumber data, yaitu sumber data primer. Sumber data primer dilakukan dengan cara penyebaran angket. Penyebaran angket ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan calon *user* sebagai subyek penelitian. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Subyek penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 85). Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, sampel yang dipilih sengaja ditentukan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan untuk mendapatkan sampel yang representatif.

Subjek data dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI Kuliner di SMK N 4 Yogyakarta. Ahli media 1 dosen Pendidikan Tata Boga UNY dan ahli materi 1 guru SMK N 4 Yogyakarta. Uji kelayakan pengguna

dilakukan kepada 32 siswa XI Kuliner 2 SMK N 4 Yogyakarta.

D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi adalah observasi, angket/kuesioner dan studi dokumen.

a. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2010:158). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki disebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diselidiki, misalnya peristiwa tersebut melalui film, rangkaian slide, atau rangkaian foto. Dalam penelitian ini dilakukan observasi langsung pada saat Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) mata pelajaran tata hidang di SMK N 4 Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana gambaran atau kondisi mengenai proses pembelajaran Tata Hidang serta masalah yang dihadapi oleh siswa maupun guru mata pelajaran Tata Hidang.

b. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu

waktu. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan (Sangadji & Sopiah, 2010:28) Angket atau kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket untuk siswa kuliner di SMK N 4 Yogyakarta.

c. Studi dokumen

Studi dokumen adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian dari beberapa dokumen. Dalam penelitian ini dilakukan pengkajian kurikulum 2013 revisi yang digunakan untuk menentukan kompetensi dasar dalam pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. Instrument Pengumpulan Data

Prinsip meneliti merupakan melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012:148). Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2016:156). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Dalam penelitian dan pengembangan, skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau

sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono,2016:165).

Instrumen penelitian pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi dalam bentuk checklist. Skor yang terendah pada instrumen yaitu 1 dan skor tertinggi pada instrumen yaitu 4. Instrumen yang digunakan adalah angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa SMK N 4 Yogyakarta kelas XI program keahlian kuliner sebagai respondennya.

a. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Media Pembelajaran

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli media juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk ahli media terdapat 3 aspek, yaitu aspek audio, aspek visual, dan aspek manfaat. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk ahli media.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Audio	Penggunaan bahasa mudah dipahami	1	1
		Ketepatan penggunaan sound effect	2	1
		Kesesuaian musik dengan suara dubber	3	1
		Kejelasan pengucapan suara dubber	4	1
		Durasi video untuk pembelajaran	5,6	2
2	Visual	Kualitas gambar	7	1
		Keterbacaan teks	8	1
		Ketepatan pemilihan font huruf	9	1
		Kesesuaian ukuran huruf	10	1
		Kesesuaian warna tampilan video	11	1
		Kualitas animasi	12,13	2
		Kualitas gerakan (<i>motion</i>)	14	1
3	Manfaat	Menarik perhatian siswa	15	1
		Meningkatkan konsentrasi siswa	15	1
		Tepat digunakan untuk pembelajaran	16	1
		Dapat digunakan dimana dan kapan saja	17	1
		Keefektifan video dalam pembelajaran di kelas maupun pribadi	18	1
		Meningkatkan motivasi belajar	19	1
		Dapat digunakan secara klasikal dan individual	20	1

b. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Materi Pembelajaran

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli materi berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli materi juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk ahli materi terdapat 3 aspek, yaitu aspek karakteristik media, aspek materi dan aspek manfaat. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. butir	Jumlah butir
1	Karakteristik Media	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Sesuai dengan karakteristik siswa	2	1
		Sesuai dengan gaya belajar siswa	3	1
		Sesuai dengan fasilitas yang ada	4	1
		Kejelasan pesan	5	1
		<i>User friendly</i>	6	1
		<i>Stand alone</i>	7	1
2	Materi	Sesuai dengan materi	8	1
		Sesuai dengan teori	9	1
		Mendukung materi pelajaran	10-11	2
		Representasi isi	12	1
		Kedalaman materi	13	1
3	Manfaat	Membantu proses pembelajaran	14	1
		Memperjelas materi	15	1
		Meningkatkan motivasi belajar	16	1
		Memberikan pengalaman	17	1
		Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.	18-20	3
Total				20

c. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Penilaian Siswa

Instrumen penelitian yang digunakan untuk siswa berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, siswa juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk siswa terdapat 4 aspek, yaitu aspek karakteristik media, aspek materi, aspek audio dan visual dan aspek manfaat. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk siswa.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna (Siswa)

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. butir	Jumlah butir
1	Karakteristik Media	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Sesuai dengan karakteristik siswa	2	1
		Sesuai dengan gaya belajar siswa	3	1
		Sesuai dengan fasilitas yang ada	4	1
2	Materi	Sesuai dengan materi pembelajaran	5	1
		Sesuai dengan teori	6	1
		Mendukung materi pelajaran	7-8	2
		Representasi isi	9	1
3	Audio dan Visual	Kualitas video	10	1
		Keterbacaan teks	11-12	2
		Penggunaan bahasa	13	1
		Kejelasan suara	14-15	2
		Musik	16	1
		Demonstrasi	17	1
		Durasi video	18-19	2
4	Manfaat	Membantu proses pembelajaran	20	1
		Meningkatkan motivasi belajar	21	1
		Memperjelas materi	22	1
		Memberikan pengalaman	23	1
		Praktis dan fleksibel	24	1
		Media belajar efektif	25	1
Total				25

3. Hasil Validitas Instrument

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas instrumen mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sangadji & Sopiah, 2010:58). Uji validitas dilakukan dengan pengujian validitas konstruk dari para ahli (*expert judgement*). Pengujian validitas konstruk mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur konsep dari teori yang menjadi dasar dalam penyusunan instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket.

Instrumen tersebut akan melewati pengujian validitas kostruk dari para ahli (*expert judgement*).

Para ahli (*expert judgement*) yaitu Dra. Sutriyati Purwanti, M.Si merupakan Dosen Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Para ahli (*expert judgement*) memeriksa dan memperbaikinya, apabila masih kurang tepat instrumen harus direvisi kembali hingga layak digunakan sebagai angket.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan uji kelayakan kepada 32 siswa. Arikunto (2006:283) menjelaskan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

Skor maksimal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden

Data yang didapatkan diolah dengan rating-scale data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan rating-scale.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna (Siswa)

Skala	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	KurangLayak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

Sumber : (Arikunto, 2006:244)

Dengan adanya kategori kelayakan media pada tabel diatas, maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan dengan berdasar kategori yang telah ditetapkan. Sehingga indikator dalam penilaian media pembelajaran video animasi 2 dimensi dapat disimpulkan mengenai tingkat kelayakannya. Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran video. Media pembelajaran video animasi 2 dimensi dapat dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.