

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Proses penyusunan media ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan lainnya yaitu model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) (Thiagarajan *et al.*, 1974).

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Singkatan dari 4D adalah *Define, Design, Develop*, dan *Dissemination*.

##### **1. *Define***

Tahap *define* pada penelitian ini dilakukan berbagai analisis. Analisis tersebut meliputi analisis masalah, analisis peserta didik, analisis, kurikulum (KI dan KD), dan merumuskan tujuan penelitian.

##### **2. *Design***

Tahap *design* pada penelitian ini dilakukan desain video yang akan dibuat dengan memasuki tahapan pra-produksi video. Perancangan dalam tahap desain ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pembuatan

synopsis, pembuatan naskah video (*script*) dan membentuk tim produksi. Pembuatan naskah melalui proses konsultasi dan revisi oleh tim.

### 3. *Develop*

Tahap *develop* pada penelitian ini dilakukan proses pembuatan media video sesuai dengan gambaran konsep di tahap desain. Pembuatan video memasuki tahap produksi dan pasca produksi. Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli media dan materi menggunakan instrumen pengamatan media. Kemudian dilakukan revisi naskah dan video sampai dinyatakan layak dengan proses validasi oleh ahli materi dan media.

### 4. *Dissemination*,

Tahap *dissemination* pada penelitian ini dilakukan uji coba ke calon user yaitu siswa kelas XII SMK N 2 Godean. Setelah itu user diminta menilai video pembelajaran dengan materi *make-up* ini menggunakan borang penilaian kelayakan. Kemudian tahap terakhir adalah melakukan publikasi menggunakan situs *video sharing* yaitu YouTube.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Tempat dilaksanakannya shooting video adalah Lab Patisery PTBB FT UNY. Tempat dilakukannya take vokal dubber adalah Ruang Sidang PTBB FT UNY dan KPLT FT UNY. Tempat dilaksanakannya tahap validasi oleh ahli di Jurusan PTBB FT UNY sedangkan, validasi oleh guru dan siswa adalah di ruang kelas SMK Negeri 2 Godean.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama Agustus 2019–Januari 2020 dari proses *define* hingga *diseminate*. Tanggal 20 Januari 2020 dilakukan proses penyebarluasan dan validasi oleh siswa.

### **D. Subjek/Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian menggunakan sumber data primer. Subjek data diambil dari ahli materi 2 orang (guru SMK dan dosen) dan ahli media 1 orang. Tahap selanjutnya melakukan uji kelayakan video kepada siswa kelas XII di SMK N 2 Godean berjumlah 30 orang. Menurut Mulyatiningsih (2011:188) pendistribusian dan pengujian produk di lapangan dilakukan kepada guru dan siswa dengan jumlah terbatas dengan jumlah 30-100 orang.

### **E. Metode Pengumpulan dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk uji kelayakan adalah dengan menyebar angket kepada responden yang akan menilai kelayakan media pembelajaran sehingga kelayakan media pembelajaran dapat diketahui dari hasil penilaian oleh responden. Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup, sehingga responden tinggal memilih jawaban tersedia yang dalam bentuk *skala likert*. Skala yang digunakan adalah 1-4 meliputi 4 dengan nilai sangat layak, 3 dengan nilai layak, 2 dengan nilai tidak layak, 1 dengan nilai sangat tidak layak (Widyoko, 2015). Angket ini akan digunakan untuk pengambilan data kepada ahli media, ahli materi dan siswa.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah video pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak. Instrumen untuk ahli media meliputi aspek media, penggunaan dan manfaat. Instrumen untuk ahli materi meliputi aspek pembelajaran, materi dan manfaat. Instrumen angket untuk siswa meliputi pembelajaran, media, materi dan manfaat. Kisi kiri instrumen penilaian ahli materi disajikan dalam Tabel 3, Kisi kiri instrumen penilaian ahli media disajikan dalam Tabel 4. Kisi kiri instrumen penilaian siswa disajikan dalam Tabel 5

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan bahan kajian ( KI KD )	1	1
		Kesesuaian materi dengan SKL	2	1
		Kesesuaian materi dengan karakteristik belajar siswa	3	1
		Kontinuitas pesan	4	1
2	Materi	Judul merepresentasikan isi materi	5	1
		Kejelasan instruksi	6	1
		Kejelasan prosedur/langkah kerja	7-10,12,14,16,18,20	9
		Kejelasan produk akhir	11,13,15,17,19	5
		Pemilihan kata yang digunakan	21	1
		Ketepatan ilustrasi	22	2
		Mudah dipahami	23	1
3	Manfaat	Memberikan pengalaman belajar baru	24	1
		Memberikan kemudahan kepada guru	25	1
		Efektif	26	1
		Dapat dijadikan sebagai referensi sumber belajar	27	1
4	Penggunaan	Kesesuaian dengan fasilitas	28	1
		Dapat digunakan kapan saja	29	1
		Dapat digunakan di mana saja	30	1

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah butir
1	Media	Kualitas grafik	1	1
		Kualitas suara	2-4	3
		Pengucapan dan intonasi suara	5-6	2
		Keterbacaan teks	7	1
		Kontras warna	8	1
		Layout	9	1
		Ilustrasi	10	1
		Pencahayaan	11	1
		Kejelasan bahasa	12	1
		Durasi video	13	1
		Kualitas editing	14-17	4
		Kualitas talent dan presenter	18-19	2
2	Manfaat	Menarik perhatian	20	1
		Efektif	21	1
		Meningkatkan motivasi belajar	22	1
3	Penggunaan	<i>Stand alone</i>	23	1
		Kemudahan penggunaan	24	1
		Dapat digunakan secara individual atau klasikal	25-26	2
		Kesesuaian dengan fasilitas pendukung	27	1
		Kemudahan penyebaran	28	1
		Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	29-30	2

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan bahan kajian	1	1
		Kesesuaian materi dengan karakteristik belajar siswa	2	1
		Kontinuitas pesan	3	1
2	Materi	Judul merepresentasikan isi materi	4	1
		Kejelasan instruksi	5	1
		Kejelasan materi	6-7	2
		Kejelasan produk akhir	8	1
3	Media	Kualitas interaksi presenter dengan peserta didik	9	1
		Kualitas grafik	10	1
		Kualitas suara dan <i>back sound</i>	11-13	3
		Keterbacaan teks	14	1
		Kontras warna	15	1
		Kualitas presenter	16	1
		Kualitas <i>talent</i>	17	1
		Ilustrasi	18	1
		Ketepatan lay-out	19	1
		Pencahayaan	20	1
		Kualitas editing	21	1
		Kemenarikan media	22	1
		Durasi video	23	1
4	Penggunaan	Kemudahan penggunaan dan pengoperasian	24	1
		Kesesuaian dengan fasilitas pendukung	25	1
5	Manfaat	Memberikan pengalaman belajar baru	26	1
		Meningkatkan motivasi belajar	27	1
		Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	28-29	1
		Efektif	30	1

## **F. Validitas Instrumen**

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 (Sugiyono, 2011: 363). Uji validitas dilakukan dengan pengujian validitas instrumen yang akan digunakan untuk menjadi alat ukur kelayakan video dari sumber dapat penelitian. Uji validasi instrumen dilakukan oleh ahli yang telah ditentukan. Pengujian validitas instrumen menggunakan uji validitas konstruk yang mengacu pada sejauh mana instrumen mengukur konsep dari teori yang menjadi dasar dalam penyusunan instrumen.

## **G. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari angket kemudian dihitung sesuai dengan penilaian responden. Menurut Surhasimi Arikunto (2013:285) dalam Rira Zahrotul, (2017:58) untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

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 skala likert. Data primer yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Kategori kelayakan berdasarkan skala likert dapat dilihat pada Tabel 5 (Endang, 2011: 37)

Tabel 5. Kategori Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0% -56%	Tidak Layak
2	56% -65%	Kurang Layak
3	65% -80%	Layak
4	80% -100%	Sangat Layak

Kategori kelayakan media tersebut menjadi acuan kesimpulan untuk dilakukan rekapitulasi data validasi sehingga media video dapat disimpulkan tingkat kelayakannya. Video pembelajaran dikatakan layak digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.