

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PENGOLAHAN SANDWICH UNTUK MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN
KONTINENTAL DI SMK**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan cara atau kegiatan yang dilakukan dengan langkah-langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:1). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Endang Mulyatingsih, 2012: 145). Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video interaktif pembelajaran Mengolah *sandwich*.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Thiagarajan (1974) Prosedur pengembangan merupakan tahap penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan produk. Model Pengembangan 4D (*Define*/pendefinisian, *Design*/perancangan, *Develop*/pengembangan, and *Dissemination*/penyebarluasan), terdiri atas 4 tahap utama yaitu:

1. Define (pendefinisian)

Define dilakukan pada mata pelajaran Praktik Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental materi Pengolahan *Sanwich* di SMK. Pada tahap ini akan diperoleh data berupa kurikulum, silabus dan wawancara yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media, selain itu juga akan dilakukan pengkajian materi Pengolahan dan Penyajian *sandwich*, perangkat pembuat media, dan penggunaan media.

2. Design (perancangan)

Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain dalam media pembelajaran berbasis video. Perancangan awal, pada tahap ini terdapat beberapa prosedur yang meliputi :

- a. pembuatan *flowchart* media;
- b. penyusunan naskah dan *storyboard*. Pada tahap pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, untuk mendapatkan hasil yang baik, *flowchart* dan *storyboard* dikonsultasikan dengan dosen pembimbing;
- c. persiapan tokoh animasi/pemeran, pada bagian ini dibutuhkan rentang waktu yang cukup lama pada proses melatih dan menghafalan naskah.
- d. persiapan alat dan bahan;
- e. pengambilan video dalam proses

3. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini perancangan yang telah dilakukan kemudian dikembangkan sesuai media pembelajaran berbasis video interaktif yang diharapkan melalui proses

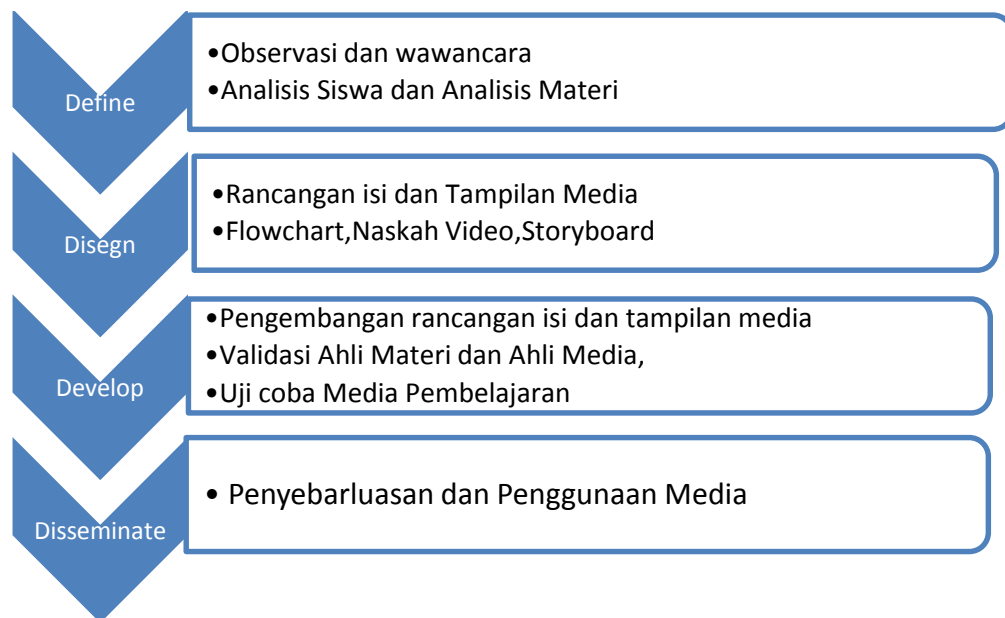
validasi produk. Proses validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan responden (siswa).

4. Disseminate (penyebarluasan)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah disseminate atau penyebarluasan. Tahap *disseminate* dilakukan setelah dilakukannya uji kelayakan produk. Tahap *disseminate* ini dilakukan dengan cara menyebarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran melalui jurnal sehingga dapat dijadikan alternatif bagi guru pada khususnya saat mengajar dan bagi pembaca pada umumnya.

Berikut adalah diagram alir prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif Pengolahan Makanan *sandwich*:

3



Gambar 5. Diagram Alir Prosedur Pengembangan

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 4 Yogyakarta yang beralamatkan Jl. Sidikan No.60, Sorosutan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55161 pada bulan Januari-April 2019.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian (Anik Ghufron, 2007: 17). Subjek dapat berupa populasi dan sampel. Populasi adalah subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 117-118).

4 Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X Kuliner Program Keahlian Tata Boga sejumlah 6 kelas dengan 128 siswa. Dari populasi tersebut diambil sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013: 300). Sampel yang diperoleh dari hasil *purposive sampling* dijadikan subyek pengujian kelayakan media video interaktif pengolahan sandwich. Pada uji kelayakan media video interaktif pengolahan sandwich, sampel yang digunakan yaitu kelas XII Jasa Boga 4 untuk skala kecil sejumlah 15 siswa dan skala besar kelas X kuliner 6 sejumlah 32 siswa. Dengan pertimbangan untuk sampel uji kelayakan skala kecil siswa kelas XII jasa boga 4 pernah mempelajari materi tersebut dan kecenderungannya tingkat pengetahuan lebih baik dibandingkan kelas X. Selain itu terdapat satu orang

Praktisi ahli media, satu orang dosen ahli materi, dan satu orang guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden ahli terhadap media video pembelajaran mengolah dan menyajikan *Sandwich*. Wawancara dan observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Instrument Angket

Angket yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket untuk uji kelayakan siswa. Angket atau kuesioner memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh ahli. Angket dapat mengungkapkan banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan.

2. Observasi

Observasi kelas atau pengamatan kelas dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas XI Jasa Boga. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal di lapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat uji kelayakan produk media pembelajaran. Keadaan sekolah yang diamati adalah fasilitas yang dimiliki sekolah, model pembelajaran yang digunakan dan karakteristik siswa sebagai subjek penelitian. Sehingga didapat pertimbangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kurikulum, silabus, dan media pembelajaran yang dipakai oleh Sekolah dalam materi pelajaran *Sandwich* kelas XI Jasa Boga. Hasil wawancara akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif yaitu dengan menjabarkan hasil dari wawancara sehingga didapatkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat ukur dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2010:148). Dalam penelitian ini instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai peran dan posisi responden dalam pengembangan ini, angket tersebut meliputi: (1) angket untuk ahli materi, (2) angket untuk ahli media, dan (3) angket untuk siswa.

Tabel 4. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Jumlah
Angket	Angket Kelayakan Produk 1. Ahli Materi (dosen dan guru) 2. Ahli Media (praktisi TIK) 3. Siswa (siswa kelas X SMK N 4 Yogyakarta)	2 1 32

Alternatif jawaban menggunakan *skala Likert* yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu berupa angka 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik dan 1 = Tidak Baik

Tabel 5. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala Likert

Kriteriaa	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Setiap responden hanya memberikan tanda checklist (√) pada jawaban yang menurutnya paling sesuai pada instrumen. Berikut instrumen untuk masing-masing responden.

1. Instrumen Angket untuk Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan kualitas isi materi yang akan digunakan untuk pembelajaran. Kelayakan pada isi materi didukung oleh pendapat Plumley (2011:153-154) yang mengemukakan bahwa konten harus menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna, konten harus fokus kepada topik, dan konten harus disajikan dalam alur yang jelas. Dalam penelitian ini kisi-kisi instrumen ahli materi dibuat dengan menggabungkan beberapa pendapat ahli.

Tabel 6. Kisi-kisi instrument ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal
1	Pembelajaran	Kesesuaian media dengan silabus	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	2,3,4
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
		Daya dukung program terhadap pembelajaran	6
		Kemudahan memahami materi dan ilustrasi	7
		Kesesuaian aplikasi dengan karakter siswa	8,9
2	Isi Materi	Kejelasan materi	10
		Keruntutan materi	11
		Kedalaman materi	12
		Kelengkapan materi dan Penggunaan bahasa	13,14
		Ketepatan pemberian contoh materi	15
		Ketepatan gambar dan video	16,17,18
		Evaluasi materi	19,20
		Kesesuaian istilah dengan materi	21
		Kejelasan referensi materi	22

3	Manfaat	Media memotivasi siswa	23
		Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi	24,25
		Daya tarik siswa terhadap media	26

Sumber : Fitri Muslimah (2016:53)

Unaisah (2018: 89)

Gina Eka Putri (2014 : 87)

2. Instrumen Angket Pengembangan Media.

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Praktisi TIK media pembelajaran, berisi tentang aplikasi video pembelajaran interaktif *sandwich* dari aspek kemudahan dalam pembelajaran, keterlibatan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis komputer untuk mengefektifkan pembelajaran dikelas. Serta kelancaran system.

Tabel 7. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media .

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal
1	Visual/Tampilan	Keterbacaan teks	1
		Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	2,3
		Ketepatan penggunaan warna	4, 5
		Kejelasan penggunaan bahasa	6
		Kualitas tampilan gamabar dan video	7,8
		Penggunaan musik pengiring (<i>backsound</i>)	9
		Kejelasan suara	10,11
		Tampilan layar Media	12,13
		Durasi Video	14
2	<i>Software</i> /Pemograman	Kemudahan penggunaan media	15
		Kejelasan Petunjuk penggunaan media	16
		Tombol navigasi	17,18,19
		Menu dan kegunaannya	21
		Kelancaran sistem operasi	22
3	Manfaat	Video mendukung materi Pembelajaran	23
		Gambar dalam media mendukung materi	24
		Media pembelajaran mempermudah penyampaian materi	25
		Daya tarik siswa terhadap media	26

Sumber : Fitri Muslimah (2016:53)

Unaisah (2018: 89)

Gina Eka Putri (2014 : 87)

3. Instrumen Angket untuk Siswa

Kisi-kisi instrumen siswa dibuat dengan menggabungkan beberapa pendapat ahli. Kisi-kisi instrumen mencakup tiga aspek yaitu aspek media, aspek isi materi dan aspek kemanfaatan.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal
1	Materi	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1
		Fleksibilitas penggunaan media	2
		Kejelasan materi	3
		Keruntutan materi	4
		Kelengkapan materi	5
		Kemudahan memahami materi	6
		Kesesuaian pemberian contoh	7
		Ketepatan penggunaan istilah	8
		Ketepatan gambar dan video	9
2	Visual/Tampilan	Keterbacaan teks	10
		Format huruf	11,12
		Penggunaan <i>sound effect</i>	13
		Ketepatan penggunaan warna dan tampilan pemograman	14
		Daya tarik media	15
		Kualitas gambar dan video	16
		Kejelasan suara dan intonasi video	17
3	Software/Pemograman	Kemudahan penggunaan media	18
		Kejelasan Petunjuk penggunaan media	19
		Tombol navigasi	20
		Kelancaran sistem operasi	21
4	Manfaat	Daya tarik siswa terhadap media	22
		Media pembelajaran mempermudah	23
		Belajar secara mandiri	24

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video interaktif materi *sandwich* menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian media

pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 2 ahli materi, 1 ahli media, uji coba terbatas kepada 15 siswa dan uji kelayakan kepada 32 siswa. Suharsimi Arikunto (2013:285) menjelaskan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut 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 *rating-scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan *rating-scale*.

Tabel 9. Penentuan kategori kelayakan media

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

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 interaktif materi *sandwich* dapat disimpulkan mengenai tingkat kelayakannya. Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran video. Media pembelajaran video interaktif materi *sandwich* dapat dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.