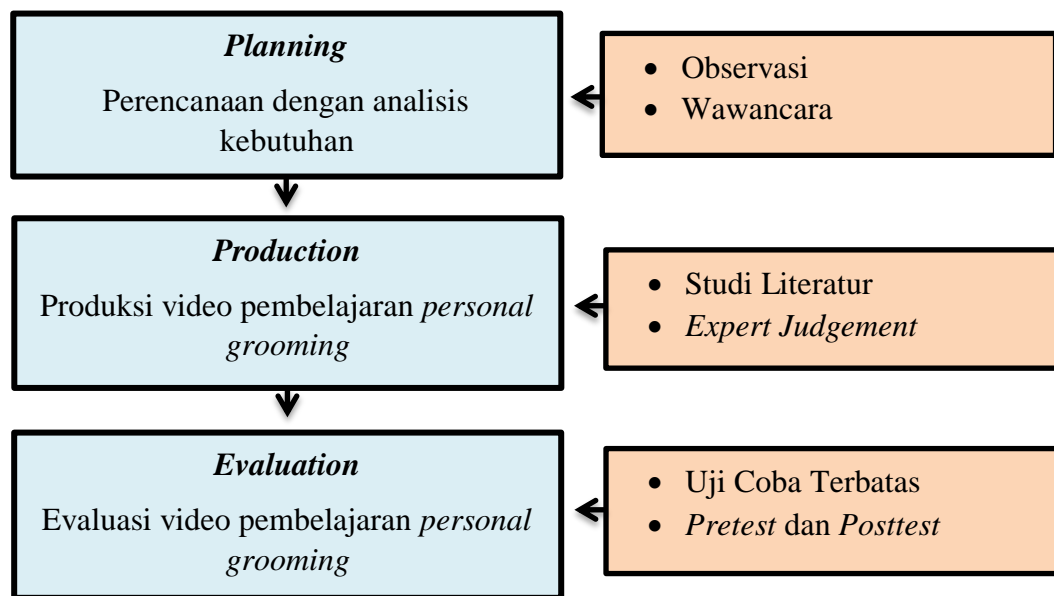


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan *mix method* yaitu kuantitatif digunakan untuk mengukur kebermanfaatan video serta peningkatan kompetensi peserta didik secara objektif, sedangkan kualitatif digunakan untuk menguji kelayakan materi *personal grooming* dalam video pembelajaran. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Planning*, *Production and Evaluation* yaitu model yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2007). Tahapan penelitian ini dimulai dari merancang draf awal, lalu menyusun produk sesuai rencana dan hasil produk dinilai oleh ahli (Husniah dan Azka, 2022). Gambar tahap penelitian dan teknik pengumpulan data dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah validator ahli materi sebanyak 2 orang di bidang ilmu perhotelan dan ahli media sebanyak 2 orang di bidang ilmu desain, pengguna yaitu guru perhotelan SMKN 1 Cisarua sebanyak 2 orang dan peserta didik jurusan perhotelan sebanyak 3 orang.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah SMKN 1 Cisarua yang beralamatkan di Jl. Kolonel Masturi No. 300, RT. 04/RW.14, Jambudipa, Kec. Cisarua, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat, 40551.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Observasi dan Wawancara

Observasi dan wawancara yang digunakan bertujuan untuk mengumpulkan data berupa pertanyaan yang diajukan peneliti kepada ketua prodi jurusan perhotelan mengenai pembelajaran *personal grooming* yang dilaksanakan di sekolah.

2. Lembar Validasi

Instrumen penilaian yang digunakan untuk alat *expert judgement* adalah skala *likert* menurut Sugiyono (2019) dengan kategori angka 1-5. Lembar validasi yang berisikan instrumen penilaian disebarkan kepada ahli materi dan ahli media.

a) Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi lembar validasi ahli materi yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil adaptasi dan modifikasi yang dikembangkan oleh Annisa (2017). Tabel kisi-kisi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Cakupan Materi	Kesesuaian materi dengan SOP perhotelan	1
		Kedalaman Materi	2
		Kelengkapan materi	3
		Isi materi tersusun secara sistematis	4
2	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dengan tema	5

No	Aspek	Indikator	No. Butir
		Kesesuaian istilah yang digunakan untuk peserta didik SMK	6
3	Hakikat Kontekstual	Keterkaitan antara materi dengan dunia nyata di industri perhotelan	7
4	Bahasa	Keefektifan kalimat	8
		Kalimat menggunakan bahasa yang baku	9
		Ketepatan tata bahasa	10

b) Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Kisi-kisi lembar validasi ahli media yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil adaptasi dan modifikasi yang dikembangkan oleh Annisa (2017). Tabel kisi-kisi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Visual	Kualitas video	1
		Kesesuaian video dengan materi	2
		Kesesuaian tata letak video	3
		Kelengkapan isi video (identitas, <i>opening</i> , materi, <i>ending</i>)	4
		Kesesuaian elemen pada video	5
		Menggunakan animasi yang relevan	6
		Kesesuaian gambar pada video	7

No	Aspek	Indikator	No. Butir
		Kesesuaian palet warna pada video	8
		Kesesuaian <i>font</i> dan warna pada teks	9
		Kesesuaian ukuran teks video	10
		Kesesuaian <i>background</i> pada video	11
2	Audio	Kejelasan suara	12
		Menggunakan bahasa Indonesia yang baku	13
		Menggunakan kalimat efektif dan mudah dipahami	14
		Kesesuaian efek suara dan <i>background music</i> yang digunakan	15
3	Durasi	Kesesuaian durasi waktu pada video (7-8 menit)	16

3. Lembar Respon Pengguna

Lembar respon pengguna yang digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna yaitu sebanyak 2 orang guru bidang perhotelan SMKN 1 Cisarua. Angket dibuat berdasarkan skala *likert* menurut Sugiyono (2019) dengan rentan nilai 1-5. Skala *likert* yang digunakan dalam lembar respon pengguna adalah tidak sesuai = 1, kurang sesuai = 2, cukup sesuai = 3, sesuai = 4, sangat sesuai = 5. Lembar respon pengguna dapat dilihat pada lampiran 5.

Lembar respon pengamat yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *personal grooming* peserta didik sebanyak 3 orang melalui video pembelajaran. Angket dibuat berdasarkan skala *guttman* dengan kategori iya dan tidak yang digunakan dalam lembar respon pengamat adalah iya = 1 dan tidak = 0. Lembar respon pengamat dapat dilihat pada lampiran 6.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini peneliti membuat rencana mengenai proses penelitian yang diawali dengan penemuan masalah yang diteliti, melakukan studi pendahuluan dan studi kepustakaan, serta perizinan kegiatan *expert judgement* untuk memenuhi data penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini peneliti membuat beberapa langkah untuk menjawab permasalahan yang diteliti dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Merencanakan pengembangan video pembelajaran *personal grooming* melalui analisis kebutuhan di SMKN 1 Cisarua.
- b. Memproduksi video pembelajaran *personal grooming* dengan tahapan yaitu penyusunan materi, pembuatan naskah dan *story board*, pengambilan dan *editing* video menggunakan aplikasi Canva dan Capcut, serta pengunggahan video pada *platform* digital. Hasil video yang sudah dibuat diuji kelayakannya melalui kegiatan *expert judgement* oleh ahli materi dan ahli media. Revisi pada video pembelajaran dilakukan sesuai dengan masukan dari para ahli.
- c. Mengevaluasi video pembelajaran *personal grooming* melalui kegiatan uji coba terbatas kepada pengguna yaitu guru mata pelajaran *personal grooming*. Perbaikan video dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna. Langkah selanjutnya adalah kegiatan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik X Perhotelan 2 SMKN 1 Cisarua.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh, kemudian diolah dan ditafsir sesuai dengan sistematika penelitian.

E. Analisis Data

Data yang diperoleh dari penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Cisarua untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk menggambarkan secara umum hasil wawancara dan observasi dengan kaprodi perhotelan SMKN 1 Cisarua. Hasil penelitian dideskripsikan agar lebih mudah dipahami.

3. Validasi Data dan Revisi Data

Validasi data dilakukan untuk menilai hasil video pembelajaran *personal grooming* oleh validator ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang sudah dibuat.

Revisi data dilakukan untuk perbaikan setelah mendapatkan penilaian para ahli untuk menyempurnakan video pembelajaran *personal grooming* yang telah dibuat agar layak dan bermanfaat.

4. Pengolahan Data

a. Lembar Validasi Ahli

Data validasi ahli diolah menggunakan angket skala *likert* dengan skor peringkat 1-5 untuk menghitung persentase jawaban dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Skala *likert* sendiri merupakan metode skala bipolar untuk mengukur tanggapan-tanggapan terhadap suatu pernyataan (Mulyatiningsih, 2015). Pengkategorian dan pembobotan skor dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Pengkategorian dan Pembobotan Skor Validasi Ahli

Kategori	Skor
(SS) Sangat Sesuai	5
(S) Sesuai	4
(CS) Cukup Sesuai	3
(KS) Kurang Sesuai	2
(TS) Tidak Sesuai	1

- 1) Penelitian ini berguna untuk mengetahui persentase kualitas materi dan media pembelajaran berdasarkan penilaian yang telah dilakukan menggunakan rumus menghitung persentase data Sugiyono (2012) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

2) Menghitung skor rata-rata

Keterangan:

P = Persentase

n = Aspek

f = Frekuensi

b. Lembar Respon Pengguna

Data respon pengguna diolah menggunakan angket skala *likert* dengan skor peringkat 1-5 untuk menghitung persentase jawaban dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Pengkategorian dan pembobotan skor dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Pengkategorian dan Pembobotan Skor Respon Pengguna

Kategori	Skor
(SS) Sangat Sesuai	5
(S) Sesuai	4
(CS) Cukup Sesuai	3
(KS) Kurang Sesuai	2
(TS) Tidak Sesuai	1

1) Penelitian ini berguna untuk mengetahui persentase kualitas video pembelajaran berdasarkan penilaian yang telah dilakukan menggunakan rumus menghitung persentase data Sugiyono (2012) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

2) Menghitung skor rata-rata

Keterangan:

P = Persentase

n = Aspek

f = Frekuensi

c. Lembar Respon Pengamat

Data pada praktik penelitian ini dinilai dengan penilaian menggunakan skala *Guttman* dengan rentan nilai 1 di kategori sesuai dan nilai 0 dengan kategori nilai tidak sesuai. Pengkategorian dan pembobotan skor dapat dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5 Pengkategorian dan Pembobotan skor Respon Pengamat

Kategori	Skor
Sesuai	1
Tidak Sesuai	0

- 1) Penilaian yang dilakukan menggunakan rumus menghitung persentase data Sugiyono (2012) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- 2) Menghitung skor rata-rata

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Aspek

5. Penafsiran Data

a. Lembar Validasi Ahli

Penafsiran data pada penelitian ini akan dinilai dengan penilaian menggunakan skala kriteria kualifikasi penilaian Ridwan (2015) dengan rentang nilai 1-5. Nilai minimum diperoleh apabila semua butir komponen tersebut mendapat nilai satu, sedangkan nilai maksimum diperoleh apabila butir komponen mendapat nilai lima dapat dilihat pada tabel 3.6 tentang kualifikasi nilai validasi ahli di bawah ini.

Tabel 3.6 Kriteria Kualifikasi Nilai Validasi Ahli

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Layak	81% - 100%
4	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
2	Kurang Layak	21% - 40%
1	Tidak Layak	0% - 20%

Kriteria pada tabel 3.6 dijadikan rujukan yang disesuaikan dengan penelitian dalam kualifikasi sebagai berikut:

81% - 100%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan dibuat sangat layak.
61% - 80%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan dibuat layak.
41% - 60%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan dibuat cukup layak.
21% - 40%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan dibuat kurang layak.
0% - 20%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan dibuat tidak layak.

b. Lembar Respon Pengguna

Penafsiran data pada penelitian ini akan dinilai dengan penilaian menggunakan skala kriteria kualifikasi penilaian Ridwan (2015) dengan rentang nilai 1-5. Nilai minimum diperoleh apabila semua butir komponen tersebut mendapat nilai satu, sedangkan nilai maksimum diperoleh apabila butir komponen mendapat nilai lima dapat dilihat pada tabel 3.7 tentang kriteria kualifikasi nilai respon pengguna di bawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Kualifikasi Respon Pengguna

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Bermanfaat	81% - 100%
4	Bermanfaat	61% - 80%
3	Cukup Bermanfaat	41% - 60%
2	Kurang Bermanfaat	21% - 40%
1	Tidak Bermanfaat	0% - 20%

Kriteria pada tabel 3.7 dijadikan rujukan yang disesuaikan dengan penelitian dalam kualifikasi sebagai berikut:

81% - 100%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan Sangat Bermanfaat.
61% - 80%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan Bermanfaat.
41% - 60%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan Cukup Bermanfaat.
21% - 40%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan Kurang Bermanfaat.
0% - 20%	Pengembangan Video Pembelajaran <i>Personal Grooming</i> untuk Peningkatan Kompetensi <i>Housekeeping</i> di Sekolah Menengah Kejuruan Tidak Bermanfaat.

c. Lembar Respon Pengamat

Penafsiran data pada penelitian ini akan dinilai dengan penilaian menggunakan skala *Guttman* dengan rentan nilai 1 (sesuai) dan 0 (tidak sesuai) dapat dilihat pada tabel 3.8 tentang kriteria kualifikasi nilai respon pengamat di bawah ini.

Tabel 3.8 Kualifikasi Kategori Nilai Respon Pengamat

Kategori	Persentase
Sangat Kompeten	81% - 100%
Kompeten	61% - 80%
Cukup Kompeten	41% - 60%
Kurang Kompeten	21% - 40%
Tidak Kompeten	0% - 20%

Kriteria pada tabel 3.8 dijadikan rujukan yang disesuaikan dengan penelitian dalam kualifikasi sebagai berikut:

81% - 100%	Praktik <i>Personal Grooming</i> Peserta Didik Sangat Kompeten.
61% - 80%	Praktik <i>Personal Grooming</i> Peserta Didik Kompeten.
41% - 60%	Praktik <i>Personal Grooming</i> Peserta Didik Cukup Kompeten.
21% - 40%	Praktik <i>Personal Grooming</i> Peserta Didik Kurang Kompeten.
0% - 20%	Praktik <i>Personal Grooming</i> Peserta Didik Tidak Kompeten.

Uji nilai *N-Gain* pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran *personal grooming*. Uji coba *N-gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

$$x = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan skor ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi yang dapat diperoleh). Kategori pembagian skor *N-Gain* disajikan dalam bentuk tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 3.9 Kategori Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Kategori Tafsiran Efektivitas skor *N-Gain* disajikan dalam bentuk tabel 3.10 di bawah ini.

Tabel 3.10 Tafsiran Efektivitas Skor *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif