

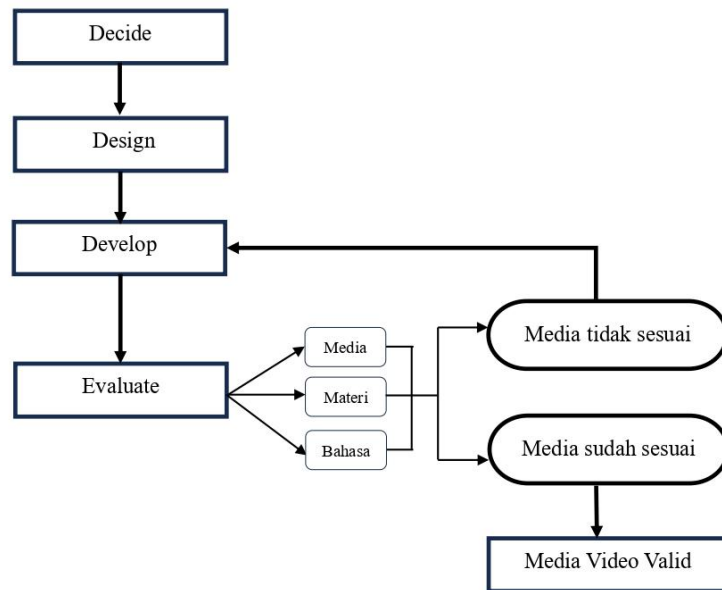
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode ini didefinisikan sebagai serangkaian proses atau langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk tersebut tidak selalu berupa perangkat keras (seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas maupun laboratorium), tetapi juga dapat berupa perangkat lunak (seperti program untuk pengolahan data pembelajaran di kelas) (Zakariyah, M.A., 2020).

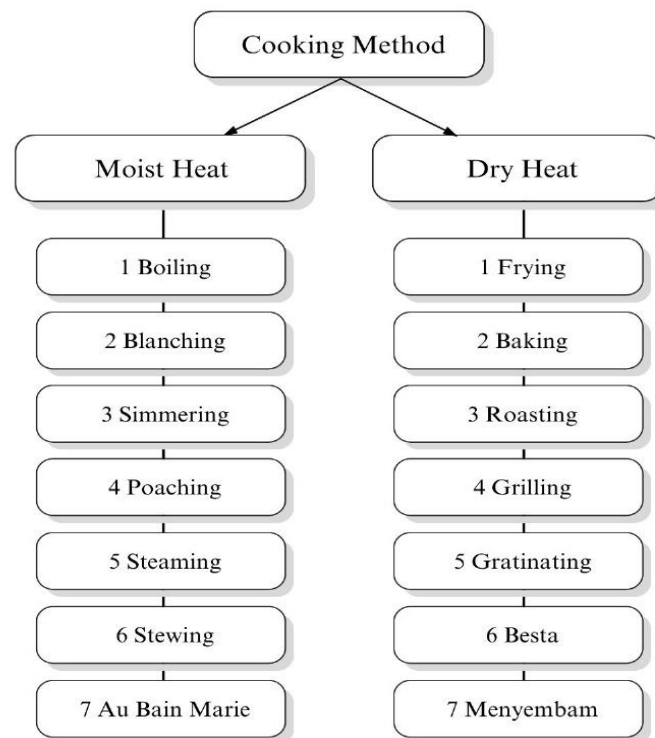
Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model DDD-E, yang terdiri dari empat tahap: *decide* (menetapkan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *evaluate* (mengevaluasi) (Tegeh dkk., 2014). Pemilihan model ini juga didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian
(Sumber: Dokumentasi probadi)

a. Tahap *decide* (penetapan)

Tahap penetapan diawali dengan menentukan tujuan dan inti materi pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner, khususnya pada topik *cooking method*. Proses ini dilakukan dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran pada elemen Dasar-dasar Kuliner. Data diperoleh melalui dokumentasi perangkat ajar atau dokumen kurikulum, seperti RPP dan modul ajar yang digunakan di SMK. Modul ajar yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) memuat lingkup materi metode memasak (*cooking method*) yang digambarkan dalam bentuk *mindmap*.



Gambar 3. 2 *Mindmap Materi Cooking Method*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Tahap *design* (perancangan)

Perancangan *storyboard* dilakukan dengan merinci deskripsi setiap langkah pembuatan video, mencakup visualisasi, audio/*voice over*, dan durasi pada setiap *shot*. Setelah itu, *storyboard* dikaji oleh ahli media untuk menilai kesesuaiannya, dengan mempertimbangkan masukan dari ahli materi terutama terkait perbedaan metode memasak pada setiap kelompoknya. Selanjutnya, rancangan desain media disusun dalam bentuk *storyboard*, naskah, dan struktur video menggunakan *checklist* kesesuaian yang mengacu pada teori desain pembelajaran dan media video.

c. Tahap *develop* (pengembangan)

Tahap ini meliputi proses produksi yang dimulai dengan pengambilan gambar, yaitu mengaplikasikan *storyboard* ke dalam bentuk visual dan audio, dilanjutkan dengan proses *editing* untuk menggabungkan gambar dan suara sesuai alur *storyboard*.

Hasil

editing kemudian di *preview* oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian konten video pembelajaran. Pada tahap pengembangan juga dilakukan pengecekan menyeluruh terhadap proses desain, pengembangan, dan validasi.

d. Tahap *evaluate* (evaluasi)

Hasil uji validitas ahli diperoleh melalui serangkaian peninjauan, pemberian masukan, dan perbaikan sesuai saran yang diberikan. Validasi mencakup penilaian terhadap aspek materi, tampilan visual, bahasa, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, sehingga dihasilkan produk media video pembelajaran *cooking method* yang dinyatakan layak atau valid.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek atau karakteristik yang menjadi sasaran penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh karakteristik yang terdapat pada media video pembelajaran yang meliputi; konstruksi media (audio/bahasa dan visual), interaktivitas, fleksibilitas, isi atau materi dan kepraktisan. Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili dan diteliti lebih lanjut (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini meliputi media yang dikembangkan, isi materi dalam media video dan bahasa yang dikembangkan dalam media video

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang tepat dapat menghasilkan data penelitian yang akurat (Ardiyansyah, 2023). Diperlukan beberapa teknik pengumpulan data dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Angket

Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk penelitian pendahuluan guna mengetahui masalah dan menganalisis kebutuhan media video

pembelajaran *cooking method*. Angket dibuat di dalam *google form* yang berisi 12 pertanyaan.

3.3.2 Dokumentasi

Pembuatan desain serta proses pengembangan media video pembelajaran tentang *cooking method* dilakukan secara menyeluruh melalui tahapan dokumentasi yang sistematis, dimulai dari perencanaan awal hingga tahap akhir produksi. Seluruh proses tersebut didokumentasikan dengan tujuan untuk memastikan setiap langkah pengembangan dapat dipertanggungjawabkan di masa mendatang.

3.3.3 Validasi ahli

Teknik pengumpulan data untuk uji validasi menggunakan teknik penilaian ahli dengan instrumen berupa lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Lembar validasi merupakan instrumen penelitian yang memuat komponen atau kriteria yang harus dipenuhi oleh media video pembelajaran yang dikembangkan. Lembar ini mencakup aspek yang diamati, indikator penilaian, hasil pengamatan, serta kolom saran perbaikan.

3.4 Prosedur Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), analisis deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menggambarkan data apa adanya tanpa bermaksud melakukan generalisasi yang lebih luas. Pada penelitian ini analisis data yang dilakukan dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu:

3.4.1 Menganalisis Kebutuhan Media Video Pembelajaran *Cooking Method*

Analisis kebutuhan media diperoleh melalui angket yang kemudian diolah secara deskriptif untuk mengetahui urgensi pengembangan media video pembelajaran *cooking method*. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang media sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Arikunto, 2013).

3.4.2 Membuat Desain Media Video Pembelajaran *Cooking Method*

Desain media berupa rancangan *storyboard* kemudian dilakukan analisis deskripsi kualitatif dengan mendeskripsikan kesesuaian desain dengan kebutuhan yang sudah dianalisis sebelumnya.

3.4.3 Mengembangkan Media Video Pembelajaran *Cooking Method*

Hasil pengembangan media berupa *draft* video kemudian dianalisis dengan dokumentasi dan deskriptif kualitatif menjelaskan hasil pengembangan pada setiap tahapan pengambilan gambar, penyuntingan dan pratinjau video. Sejalan dengan pendapat Sadiman (2020) yang menyatakan bahwa proses pengembangan media pembelajaran perlu dijelaskan secara rinci agar terlihat kesesuaian antara kebutuhan dan produk yang dihasilkan.

3.4.4 Memvalidasi Media Video Pembelajaran *Cooking Method*

Perolehan data validasi dari ahli media, materi, dan ahli bahasa dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan masukan perbaikan produk. Masukan kualitatif ini berfungsi sebagai dasar revisi media sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan standar kelayakan. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2017), proses revisi berdasarkan masukan ahli merupakan bagian penting dalam pengembangan media agar kualitasnya lebih terjamin. Media akan dinyatakan valid apabila tidak ada lagi saran atau perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, penelitian ini dapat dinyatakan selesai setelah media mencapai status valid.