

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut buku yang berjudul Metode Penelitian Pengembangan, penelitian R&D level 1 yaitu untuk meneliti dan menghasilkan produk Multimedia Interaktif tetapi tidak sampai melakukan pengujian (Sugiyono, 2019).

Model yang digunakan untuk melakukan pengembangan media ini yaitu model DDD-E. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *decide*, *design*, *develop* dan *evaluate* (Tegeh dkk., 2014). Model ini dipilih karena merupakan model yang sederhana namun sangat jelas dan tahap tahap yang harus dilakukan terperinci. Penelitian ini akan melewati beberapa tahap yaitu:

1) Tahap *decide* atau penetapan

Pada tahap ini akan dilakukan penetapan tujuan pembelajaran, garis besar materi *pour batter* serta kemampuan prasyarat bagi siswa untuk dapat menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan.

2) Tahap *design* atau desain

Pada tahap ini akan dibuat *outline* konten meliputi judul materi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta garis besar materi yang akan disampaikan. Selain itu juga dibuat *flowchart* dengan model struktur pohon, tampilan multimedia interaktif serta *storyboard*.

3) Tahap *develop* atau pengembangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses diproduksi dan penggabungan komponen komponen multimedia interaktif yang dikembangkan meliputi tampilan, gambar dan suara.

4) Tahap *evaluate* atau evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan pengecekan seluruh proses desain pengembangan dan validasi. Untuk proses validasi akan digunakan instrument berupa lembar validasi tertutup yang akan dijadikan panduan oleh validator ahli untuk menguji konstruk, bahasa dan konten pada Multimedia Interaktif yang dikembangkan.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli bahasa, ahli konten serta pengembang media dengan peran masing masing dapat dilihat pada table 3.1.

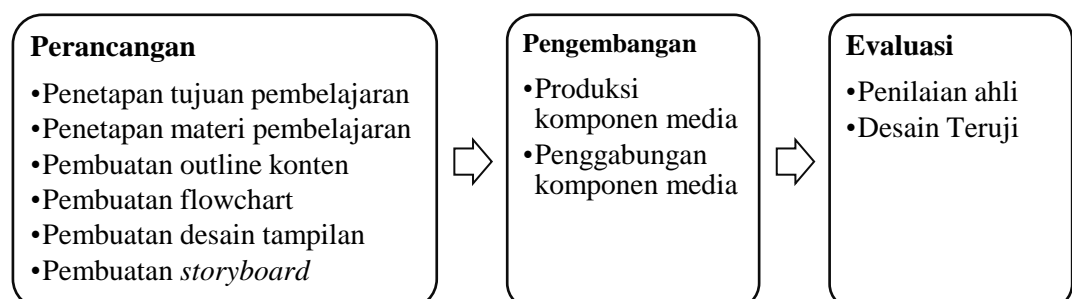
Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian

No	Partisipan	Jumlah	Peran
1	Validator Konstruk	1	Berperan dalam memvalidasi konstruk Multimedia Interaktif (MMI) yang dikembangkan.
2	Validator Bahasa	1	Berperan dalam memvalidasi penggunaan bahasa pada Multimedia Interaktif (MMI) yang dikembangkan.
3	Validator Konten	1	Berperan dalam memvalidasi isi Multimedia Interaktif (MMI) yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung Jawa Barat.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur yang akan dilakukan dalam menjalankan penelitian ini tergambar dalam diagram alur pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Pada tahap pembuatan desain dilakukan proses penetapan tujuan dan inti materi pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* yang dijadikan materi pembelajaran. Setelah itu dilakukan pembuatan atau perancangan *outline* konten, *flowchart*, tampilan multimedia dan *storyboard*.

Pada tahap pengembangan, dilakukan produksi komponen media sesuai dengan hasil rancangan pada tahap desain. Setelah komponen media siap, dilanjutkan dengan proses penggabungan atau penyusunan komponen sehingga menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang siap diinstal.

Pada tahap akhir dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud pada tahap ini adalah validasi oleh validator ahli. Proses validasi ini menggunakan instrument berupa lembar validasi skala guttman dengan bentuk *ceklist* yang dijadikan panduan oleh validator yang ahli di bidangnya. Skala guttman digunakan untuk mendapat penilaian yang tegas terhadap suatu permasalahan yang dipertanyakan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini dilakukan analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil validasi dari para ahli dideskripsikan untuk menentukan tingkat kevalidan Multimedia Interaktif berbasis Android yang dikembangkan.