

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video klip dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Tata Boga, yang beralamat di Gedung H, Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13120. Waktu penelitian berlangsung pada bulan Desember 2016 –Agustus 2017.

3.2 Metode Pengembangan Produk

3.2.1 Tujuan Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran video ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan dasar kopi dan metode penyeduhan *cold brew*. Seperti yang telah dibahas pada bab dua tentang manfaat dan kelebihan media video yang dapat menjadi alat bantu pada kegiatan pembelajaran.

3.2.2 Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*, R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan penguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

Langkah langkah dari metode penelitian R&D ini adalah mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, bidang pengujian dalam pengaturan di mana akan digunakan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian

3.2.3. Sasaran Produk

Media pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan sebagai pembelajaran pengetahuan dasar kopi dan penyeduhan dengan metode *cold brew*. Pengembangan media pembelajaran ini ditunjukkan untuk peserta didik SMK Tata Boga.

3.2.4 Analysis (Analisis)

Pada tahap awal peneliti mendiskusikan dengan dosen pengampu dan melakukan analisa terhadap metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran. Analisis permasalahan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Melihat kondisi pembelajaran dan media yang digunakan pada mata kuliah Teknologi Minuman.
2. Menganalisis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pengolahan kopi, kemudian menentukan media pembelajaran yang ingin dikembangkan.
3. Menganalisis jenis media pembelajaran pengolahan minuman kopi yang akan dikembangkan.

3.2.5 *Design (Desain)*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah:

1. Menentukan kompetensi dan Indikator pembelajaran materi pengolahan kopi.
2. Menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

3.2.6 *Development (Pengembangan)*

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan yang dilakukan peneliti adalah:

1. Membuat garis besar isi media dan jabaran materi.
2. Melakukan pembuatan skenario dan *story board* .
3. Membuat garis besar isi media dan jabaran materi.
4. Melakukan pengambilan gambar pada tahap pengambilan gambar langkah awal yang dilakukan adalah merekam proses penyeduhan dengan metode *Steeping* yaitu *Cold Brew*.
5. Mengedit hasil pengambilan gambar dengan menyatukan gambar animasi dengan hasil rekaman yang telah diambil dan disesuaikan dengan *story board* yang telah dibuat, kemudian menambahkan judul, *music background*, dan narasi .
6. Menyusun instrument untuk di uji coba kepada ahli media dan materi.

3.2.7 *Implementation (Impelentasi)*

Pada tahap ini langkah yang dilakukan peneliti adalah menguji coba kualitas video klip dan pemeriksaan kesalahan pada video klip dengan tiga tahapan uji coba yaitu *one to one* (perseorangan), *small group* (kelompok kecil), dan *field test* (kelompok besar/lapangan). Uji coba dilakukan dengan mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta yang sudah menempuh mata kuliah Teknologi Minuman.

Tabel 3.1 Aspek Nilai Uji Coba One to One (Perseorangan), *Small Group* (Terbatas), dan *Field Evaluation* (Lapangan)

No.	Aspek Kualitas Tampilan
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program
2.	Keterbacaan teks/ tulisan
3.	Kualitas tampilan gambar
4.	Komposisi warna
5.	Kejelasan suara
6.	Daya dukung musik
No.	Aspek Penyajian Materi
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran
2.	Kejelasan petunjuk belajar
3.	Kemudahan memahami kalimat pada teks / tulisan
4.	Kemudahan memahami materi / isi pelajaran
5.	Ketepatan urutan penyajian
6.	Kecukupan latihan
7.	Kejelasan Umpan balik / respon
8.	Pembelajaran dengan program video klip

Sumber: Jurnal DIDAKTIKA

3.2.8 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi dengan menguji coba dengan memberikan instrument penilaian pendidikan kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi. Pemberian nilai berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Serta melakukan evaluasi dengan dosen pembimbing.

Menurut Sadiman (2012) Tahap evaluasi terhadap produk media pembelajaran video klip terbagi atas evaluasi ahli materi, evaluasi siswa.

Prosedur evaluasi ahli materi meliputi:

Tabel 3.2 Prosedur Evaluasi Ahli Materi

1. Instruksional	Tujuan instruksional Kejelasan tujuan instruksional Penjelasan materi Pemberian latihan Umpan balik Tes penggunaan bahasa
2. Isi	Salah/ Keliru Jenis Kesalahan Saran perbaikan
3. Saran dan Kesimpulan	Komentar/ Saran Kesimpulan Nilai

Sumber: Sadiman (2012)

Sedangkan prosedur evaluasi ahli media meliputi:

Tabel 3.3 Prosedur Evaluasi Untuk Ahli Media

Kualitas gambar video
Kualitas suara
Latar tempat pengambilan video
Latar musik
Latar keserasian barang
Peralatan pendukung
Peralatan pendukung pemain utama
Peralatan pendukung sesuai dengan materi
Penggunaan ilustrasi
Penggunaan caption dan grafis
Alur penayangan/ sajian video

Sumber: Sadiman (2012)

Program yang terdiri dari pemilihan gambar, kejelasan petunjuk dan kemudahan penggunaan, efisiensi dan keamanan video klip, antisipasi kemungkinan respon siswa, kejelasan prosedur. Instruksional terdiri dari ketetapan pemilihan topik untuk multimedia, kejelasan tujuan instruksional dan sasaran, konsistensi, penjelasan materi, pemberian latihan, penggunaan logika umpan balik kepada siswa, pemberian motivasi.

Prosedur evaluasi untuk siswa meliputi:

Tabel 3.4 Prosedur Evaluasi Siswa

Kualitas tampilan
Kualitas penyajian materi
Komentar
Saran dan kesimpulan

Sumber: Sadiman (2012)

Tahapan evaluasi siswa melalui 3 tahapan yaitu :

1. Evaluasi *one to one*, dipilih tiga orang yang dapat mewakili populasi dari target media yang dibuat. Media yang dibuat disajikan kepada siswa secara individual. Kedua orang tersebut yang dipilih, satu diantaranya mempunyai kemampuan dibawah rata-rata dan yang satunya lagi diatas rata-rata. Kemudian dilakukan prosedur evaluasi, setelah prosedur evaluasi dilakukan maka diperoleh beberapa informasi seperti kesalahan pemilihan kata atau uraian kurang jelas dan tujuan yang tidak sesuai dengan materi dan sebagainya.
2. Evaluasi kelompok kecil/ *small group evaluation*, dilakukan pada 5-10 orang mahasiswa yang dapat mewakili populasi. Usahakan siswa yang dipilih tersebut terdiri dari mahasiswa yang kemampuannya di bawah rata-rata, sedang, dan di atas rata-rata. Mahasiswa laki-laki dan perempuan yang terdiri dari berbagai macam latar belakang.
3. Evaluasi lapangan/ *field evaluation*, merupakan tahap terakhir dari evaluasi formatif. Untuk itu diusahakan situasi yang mirip dengan situasi sebenarnya. Dalam pelaksanaan dipilih 30 orang mahasiswa dengan berbagai karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian, kelas, usia, jenis kelamin, kemajuan belajar dan latar belakang yang berbeda-beda. Hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu maupun lebih lagi untuk tahap evaluasi lapangan

adalah yang disebut dengan efek halo/ *hallo effect*. Situasi ini sering muncul apabila membuat program video klip lalu menguji coba kepada mahasiswa yang belum pernah melihat program video klip atau transparansi OHP dan kepada mahasiswa yang belum pernah memperoleh sajian dengan transparansi atau melihat video klip. Pada situasi ini informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebetulan sehingga hasilnya kurang dapat dipercaya.

4. Video yang telah rampung akan dibuat dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Instrument uji coba media pembelajaran video klip ini mengacu pada instrument yang direferensi dari Jurnal Ilmiah Didaktika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Instrument berbentuk daftar cek skala penilaian yang terdiri dari lima pilihan yang masing-masing memiliki nilai berlainan yaitu:

Tabel Skala Penilaian

NILAI	KETERANGAN
5	Sangat jelas
4	Jelas
3	Cukup jelas
2	Kurang jelas
1	Tidak jelas

Sumber : Jurnal DIDAKTIKA

3.5 Tabel Klasifikasi Kualitas Media

NILAI	KETERANGAN
4 – 5	Sangat Baik
3 – 3,9	Baik
2 – 2,9	Cukup
1 – 1,9	Kurang
0 – 0,9	Sangat Kurang

Sumber: Jurnal DIDAKTIKA

Instrument penilai yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi tentang pengembangan media pembelajaran video klip teknik penyeduhan kopi manual meliputi kesesuaian materi, kemenarikan media, aspek pembelajaran dan aspek media yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

3.6 Tabel Aspek Penilaian Ahli Media

No.	Kategori Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia	Ukuran huruf Bentuk/ jenis huruf Warna huruf Kualitas gambar Komposisi warna terhadap warna <i>background</i> Kejelasan narasi Keefektifan gambar
2.	Audio atau suara	Musik Pengiring Suara Narator
3.	Kemudahan pengoperasian program	Program mudah dioperasikan/ digunakan Sistematika penyajian

3.7 Tabel Aspek Penilaian Ahli Materi

Kategori Aspek Yang Dinilai
Ketepatan pemilihan topik untuk multimedia
Kejelasan rumusan tujuan instruksional
Kejelasan sasaran
Konsistensi isi dengan tujuan instruksional kegiatan
Kejelasan/uraian penjelasan materi
Kejelasan contoh yang diberikan
Pemberian latihan
Pemberian umpan balik
Penggunaan logika
Kualitas interaksi pembelajaran
Personalisasi dan individualisasi
Pembabakan/ urutan/ sekuensial
Konsistensi tes dengan tujuan instruksional pembelajaran
Umpan balik terhadap hasil tes mahasiswa
Pemberian motivasi
