

BAB III

METODE

3.1 Metode Penelitian

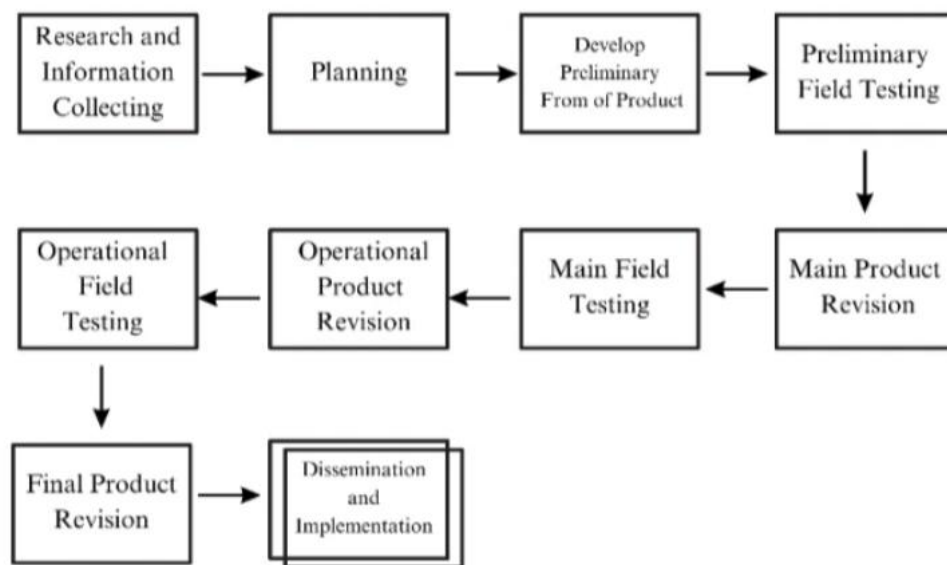
Metode penelitian menurut Sugiyono (2017) didefinisikan sebagai metode penelitian yang dasarnya memiliki cara ilmiah memperoleh suatu data yang sebenarnya atau nyata dengan tujuan tertentu semana mestinya. Berdasarkan pengertian metode penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan demi mencapai tujuan yang diharapkan dan kegunaannya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D) atau yang disebut dengan metode pengembangan. Metode ini merupakan metode yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk untuk kepentingan pengembangan pendidikan (Borg and Gall, 1983). Hal serupa dikemukakan oleh Sudaryono yaitu, metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (2016: 16). R&D merupakan cara ilmiah dalam penelitian, perancangan, produksi dan pengujian produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Research dan Development* (R&D) adalah suatu metode untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan R&D tersebut.

3.2 Model Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian menurut Borg and Gall (1983) ada 10 tahapan meliputi: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final product revision*, (10) *Dissemination and implementation*. Berikut merupakan penjelasan dari 10 tahapan menurut Borg and Gall (1983) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Metode Research and Development Borg And Gall

3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Langkah awal ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menciptakan suatu produk. Tahapan ini bertujuan untuk memunculkan masalah-masalah dasar.

Menurut Sugiyono (2022), masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Menurut KBBI pengertian masalah adalah sesuatu yang harus diselesaikan (dipecahkan).

Masalah yang melatarbelakangi pembuatan Buku *Kaiseki Ryouri* Sebagai Pengenalan Budaya dan Etiket Makan Tradisional Jepang Bagi Peminat Kuliner Jepang adalah ketika penulis melakukan *internship* di hotel Ogawaya Gero Onsen Jepang, penulis mendapatkan kesulitan saat menghadiri jamuan makan tradisional yang diadakan di hotel Suimeikan Gero Onsen Jepang. Jamuan makan tradisional Jepang ini dinamakan *kaiseki ryouri*. Kesulitan ini tidak hanya dirasakan penulis, tetapi teman-teman sekeliling penulis juga kesulitan dengan budaya dan etiket makan tradisional Jepang pada jamuan makan yang dihadiri, dikarenakan latar belakang penulis yang *internship* dibidang perhotelan bukan dibagian restoran.

Sumber referensi yang juga minim tersedia dalam bentuk buku berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis tergerak untuk menyusun sebuah buku informasi berisi pengenalan *kaiseki ryouri* serta budaya dan etiket makan tradisional Jepang. Buku ini diharapkan dapat menjadi sumber yang bermanfaat bagi siapa saja yang juga tertarik mempelajari budaya dan etiket makan tradisional Jepang. Dengan adanya buku informasi ini, diharapkan semua orang dapat lebih mudah mengakses dan memahami hidangan *kaiseki* dan budaya-budaya makan orang Jepang, sehingga pengetahuan mereka dapat meningkat.

Informasi mengenai potensi dan permasalahan tidak harus diperoleh secara langsung, melainkan dapat diambil dari laporan penelitian pihak lain atau laporan dokumentasi kegiatan individu maupun lembaga yang masih bersifat terkini.

Langkah selanjutnya, tahap pengumpulan data pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan kebutuhan dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, melalui observasi, wawancara, dokumentasi angket atau metode lain yang mendukung. Pada penelitian ini subjek yang diambil penulis adalah mahasiswa yang melakukan kegiatan *internship* di hotel Ogawaya Gero Onsen. Observasi dilakukan dengan melihat keadaan nyata dilapangan, melalui pengalaman penulis yang pernah melakukan kegiatan *internship* pada tempat terkait. Selanjutnya, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan saran dari mahasiswa yang juga melakukan *internship* sebagai calon pengguna produk.

3.2.2 Perencanaan (*Planning*)

Langkah setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data adalah melakukan perencanaan. Pada tahap ini hal-hal yang termasuk ke dalam menyusun rencana perencanaan seperti menyusun masalah dari penelitian yang dilakukan, pengembangan tujuan dari penelitian yang dilakukan, desain atau langkah-langkah penelitian. Penulis melakukan perencanaan isi materi yang akan dimasukkan ke dalam buku dengan mengacu pada tujuan khusus terkait unsur-unsur pengenalan makanan tradisional Jepang *kaiseki ryouri* serta pengenalan budaya dan etiket makan tradisionalnya berdasarkan aturan yang telah ditetapkan.

3.2.3 Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Produk yang telah disusun oleh penulis selanjutnya dikembangkan berdasarkan data yang telah diperoleh penulis. Di tahap ini, pembuatan desain *cover* dan isi produk dirancang di aplikasi Adobe Illustrator. Produk dibuat dalam ukuran A4(21 x 29,7 cm) tujuannya buku cetak yang dihasilkan dapat dibaca dengan jelas, karena menggunakan konsep buku informasi berbentuk majalah.

Penulis menyesuaikan gaya bahasa yang digunakan agar bersifat komunikatif namun tetap informatif. Warna, jenis huruf, dan tata letak teks dipilih secara harmonis agar menunjang nilai estetika produk. Dalam tahap ini, penulis juga mengumpulkan ilustrasi yang relevan seperti gambar makanan, etiket makan, serta suasana penyajian yang sesuai dengan konteks budaya Jepang.

Setelah rancangan awal produk selesai, draf ini akan melalui tahap validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan tampilan visual dari produk yang dibuat. Hasil akhir dari kegiatan ini berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

3.2.4 Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Pada tahap ini produk yang telah dirancang dan dibuat diuji untuk menilai kelayakannya. Validasi ahli dapat dilakukan dengan menghadirkan ahli atau praktisi yang telah berpengalaman untuk mengevaluasi kualitas produk baru tersebut. Validasi ini melibatkan ahli yang memiliki kompetensi pada bidang terkait. Tujuan dari tahap ini untuk memastikan bahwa produk yang disusun telah memenuhi standar yang sesuai dan memiliki fungsi yang diharapkan. Melalui tahap ini, berbagai aspek produk diuji dan dinilai. Partisipasi dari berbagai ahli bidang yang beragam untuk memastikan bahwa produk yang dibuat penulis tersebut layak dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan awal pembuatan produk.

3.2.5 Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Tahapan ini dilakukan untuk meninjau serta mengevaluasi kelayakan desain produk yang telah dikembangkan. Revisi dapat mencakup berbagai aspek seperti isi, cara penyampaian, bahasa, tampilan, maupun aspek teknis penulisan pada buku *kaiseki* ini. Proses revisi dapat dilakukan berulang kali hingga produk mendapatkan

persetujuan dari dosen pembimbing dan dinyatakan layak untuk diuji coba. Dengan adanya tahapan revisi ini, diharapkan produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan siap dilanjutkan ke tahapan selanjutnya.

3.2.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Tahapan ini dilakukan untuk menilai sejauh mana produk dapat diterapkan dan dampaknya setelah melalui proses revisi. Penilaian kelayakan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang dibagikan menggunakan *google form* dan pemilihan responden dilakukan secara acak dan sederhana.

Menurut Arikunto (2006), definisi kuesioner sebagai pertanyaan ditujukan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner merupakan sebuah metode pengumpulan data yang lebih efisiensi dalam memberikan informasi jawaban pada pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Calon pengguna produk diberikan tautan kuesioner untuk diisi berdasarkan opini pribadi mengenai isi keseluruhan dari produk tersebut. Kuesioner ini terbagi ke dalam dua bagian utama, yaitu isi materi dan desain buku terkait.

Pengisian kuesioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang memiliki 5 pilihan jawaban. Setiap indikator yang dinilai diberikan skala penilaian dari 1 sampai 5, yaitu:

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Sangat Tidak Setuju

Setelah diperoleh data, dilakukan perhitungan untuk melihat hasil masing-masing indikator dan skor rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots (3)$$

Keterangan:

$\bar{x}$: skor rata-rata

n : jumlah penilai

$\sum x$: skor total masing-masing

Gambar 3.2 Rumus Perhitungan Skor Masing-Masing Indikator

(Penelitian Sebelumnya, 2019)

Menentukan interval untuk memudahkan penilaian dari rata-rata setiap jawaban. Untuk menentukan panjang kelas interval dengan banyak kelas interval sebesar 5 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rata - rata = \frac{Nilai\ total}{Jumlah\ responden}$$

Kategori kelayakan berdasarkan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala likert oleh Sugiyono

(sumber: Penelitian Sebelumnya, 2025)

Skala	Skor	Rentang Skala
Sangat Setuju	5	4,20-5,00
Setuju	4	3,40-4,19
Cukup Setuju	3	2,60-3,39
Tidak Setuju	2	1,80-2,59
Sangat Tidak Setuju	1	1,00-1,79

Menurut Sugiyono dalam penelitian (Rofiqoh, 2024) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Skala likert ini umumnya digunakan dalam bentuk kuesioner, yang mana responden diminta untuk menyatakan tingkat persetujuannya terhadap suatu pernyataan. Skala ini memiliki lima pilihan jawaban yang menjelaskan tingkat persetujuan sebagai berikut: (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) cukup setuju, (4) tidak setuju, (5) sangat tidak setuju.

Tujuan dari pengisian kuesioner ini adalah untuk memperoleh masukan dan saran terkait isi materi maupun desain yang ada dalam produk. Tanggapan yang

nantinya diperoleh akan dijadikan dasar sebagai perbaikan dan penyempurnaan produk. Sebelum disebarkan, kuesioner ini telah melewati tahap uji coba dan diskusi bersama dengan dosen pembimbing. Adapun pertanyaan dalam kuesioner dijabarkan sebagai berikut:

3.2.7 Revisi Final Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Tahapan revisi produk akhir ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk yang telah dikembangkan sebelum melalui proses diseminasi dan implementasi. Tanggapan yang diberikan oleh responden digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk tersebut. Masukan yang diberikan dapat memperkuat kualitas dan efektivitas produk karena responden telah menggunakan produk tersebut dan memiliki pengalaman langsung merasakan produk tersebut.

3.2.8 Desiminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Menurut Borg and Gall dalam penelitian (Rofiqoh, 2024), desiminasi dan implementasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan metode *Research and Development*. Tahapan ini menjadi tahapan akhir dalam produksi produk yang berupa Buku Informasi tentang *kaiseki ryouri*. Tujuannya agar produk ini digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penulis memperkenalkan produk ini dalam skala terbatas terlebih dahulu, tidak langsung memproduksi secara massal karena masih memerlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan kelayakan. Penulis melakukan pendaftaran hak cipta sebagai bentuk perlindungan karya. Setelah melalui proses ini, buku dapat digunakan oleh pihak terkait dengan aman dan agar hasil yang optimal akan dilakukan langkah-langkah penting seperti pengecekan ulang, perbaikan isi, dan penyempurnaan desain dilakukan untuk memastikan buku dapat dimanfaatkan oleh para pengguna.

3.3 Rincian Anggaran

Terdapat biaya yang harus dikeluarkan dalam pembuatan produk buku informasi tentang *kaiseki* ini, yang mana produk ini akan berbentuk produk fisik. Biaya yang dikeluarkan mulai dari biaya tak ternilai hingga biaya yang terhitung

seperti biaya dalam proses percetakan produk buku. Rincian biaya tersebut tertulis sebagai berikut:

Tabel 3.2 Anggaran

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Harga	Total
1	Percetakan Produk	7 Buku	Rp 90.000	Rp 630.000
2	Materai	3 Lembar	Rp 12.000	Rp 36.000
3	Listrik	4 Bulan	Rp 50.000	Rp 200.000
4	Kuota	4 Bulan	Rp 50.000	Rp 200.000
5	Transportasi	4 Bulan	Rp 20.000	Rp 100.000
6	Prototype Produk	3 Buku	Rp 100.000	Rp 300.000
Total				Rp 1.466.000