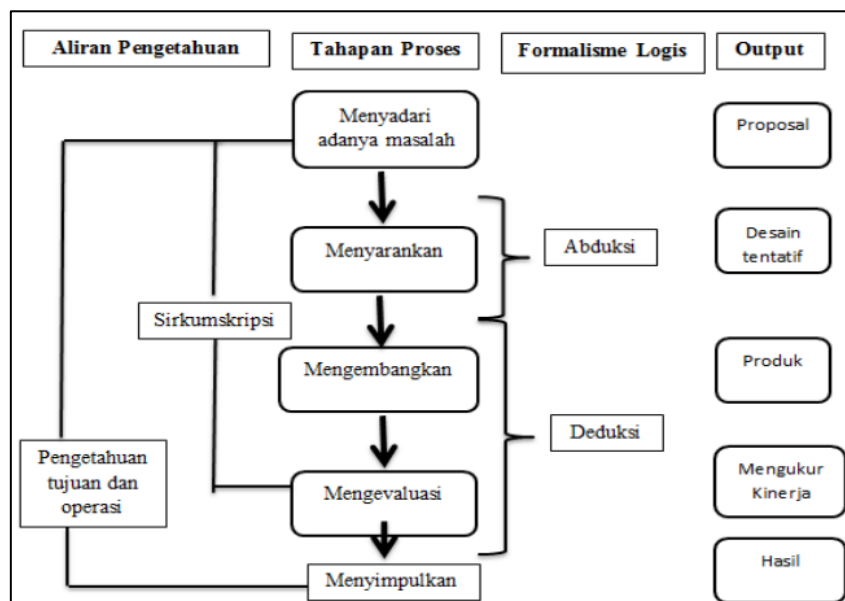


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian berjudul “Perancangan Video “Detoksgo” Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Detoks *Game Online* Bagi Remaja” menggunakan model *Design and Development (D&D)*. Richey & Klein (2007) Menjelaskan bahwa model D&D merupakan metode penelitian yang meneliti studi sistematis proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Thomas & Rothman (2013) menyatakan penelitian menggunakan D&D dilakukan untuk menciptakan solusi bagi suatu permasalahan yang nyata. Solusi tersebut bisa dalam bentuk pengembangan produk, alat, maupun media edukasi.

Tahapan dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan D&D model N.J. Manson yang melalui 5 tahapan utama (Rusdi, 2018). Tahap tersebut dimulai dengan kepekaan terhadap masalah (*awareness of problem*), pemberian saran (*suggestion*), pengembangan produk (*development*), pelaksanaan evaluasi (*evaluation*), dan menentukan kesimpulan (*conclusion*). Agustiani (2020) menggambarkan model N.J Manson sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model N.J Manson

3.1.1 Kepekaan Terhadap Masalah (*Awareness of Problem*)

Penelitian ini diawali karena penulis menyadari sebuah fenomena yang ada di lingkungan masyarakat, fenomena tersebut adalah maraknya para remaja dalam memainkan *game online* dengan durasi yang lama. Masalah yang ditemukan adalah para remaja telah menunjukkan ciri-ciri dari kecanduan bermain *game online*, hal ini dapat berdampak pada kondisi fisik, mental, kesehatan dan perkembangan remaja. Pada tahap ini peneliti memulai dengan menyusun usulan atau proposal penelitian mengenai desain dan pengembangan dengan menggunakan data data sebagai penguatnya. Dalam mengumpulkan data peneliti melakukan kajian pustaka dari penelitian terdahulu dan melakukan observasi menggunakan *googleform* yang disebar pada 30 remaja di kota bandung.

3.1.2 Pemberian Saran (*Suggestion*)

Setelah menemukan masalah, peneliti lalu mengkaji penggunaan media sebagai sarana edukasi yang dapat menarik minat remaja pada saat menggunakannya, peneliti menemukan alternatif solusi dari permasalahan *game online* dengan menggunakan video berbasis *motion graphic*, media tersebut dipilih karena dalam video berbasis *motion graphic* tersebut menarik dan banyak disukai oleh remaja. Serta media *motion graphic* efektif dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar. *Motion graphic* juga telah diakui sebagai media yang efektif untuk mengkomunikasikan ide (Zhao & Elmqvist, 2022).

3.1.3 Pengembangan Produk (*Development*)

Setelah menemukan solusi dari permasalahan, tahap berikutnya adalah perancangan video *motion graphic*, perancangan video *motion graphic* terdiri dari 3 tahap mencakup pra produksi, produksi dan pasca produksi, tahap pra produksi mencakup (1) *Initial concept*, (2) Pembuatan Naskah, (3) Pembuatan *Stroryboard*, (4) Perancangan konsep desain. Kemudian tahap produksi mencakup :(5) Digitalisasi desain, (6) *animating*, (7) Pembuatan audio. Kemudian untuk tahap pasca produksi mencakup : (8) *Editing*.

3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap selanjutnya adalah validasi materi, validasi media, dan angket respon remaja. Validasi materi dilakukan untuk menilai sejauh mana materi kelayakan yang ada dalam media dan validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan (Maulidta & Sukartiningsih, 2018)

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk akan diujicobakan untuk mengetahui respon remaja terhadap produk. Teknik pengumpulan data menggunakan *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008). Sampel penelitian adalah 30 remaja dengan rentang usia 17-25 tahun di kota bandung. Skala yang digunakan untuk validasi materi, validasi media dan angket respon remaja adalah skala likert rentang poin 1-5. Proses validasi dan uji coba produk dikatakan layak jika nilai validasi yang diberikan ahli materi, media dan angket respon remaja >61% (Putri, 2020).

3.1.5 Menentukan Kesimpulan (*Conclusion*)

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dimana peneliti memetakan hasil uji ahli materi, ahli media dan angket respon remaja. Analisis pengolahan data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif dihasilkan dari poin penilaian validasi materi, validasi media dan angket respon remaja yang diolah kedalam bentuk angka dan persentase. Skala yang digunakan untuk validasi materi, validasi media dan angket respon remaja adalah skala likert rentang poin 1-5.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan responden. Ahli materi yang terlibat dalam validasi materi adalah bapak Reza Fairuz Hilmy S.Psi seorang HR Assesor dan lulusan S1 Psikologi. Ahli media yang terlibat dalam validasi media adalah bapak Muhammad Rizky Nurhuda, S.Pd., Gr. Seorang ketua program multimedia dan mengajar desain komunikasi visual dan animasi di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah kumpulan individu yang berusia 17 hingga 25 tahun atau disebut juga dengan remaja akhir.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja akhir dengan rentang usia 17 - 25 tahun di kota Bandung. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008). Kerlinger dan Lee (2000) menyatakan jumlah minimal sampel yang disarankan dalam penelitian kuantitatif adalah sebanyak 30 sampel. Oleh sebab itu, peneliti mengambil 30 sampel remaja di kota Bandung yang diambil secara random dengan memperhatikan rentang usianya. Sampel 30 orang ini dipilih untuk mempersingkat waktu dan menghemat biaya yang dikeluarkan dalam proses penelitian.

3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang valid adalah dengan menggunakan lembar validasi dan angket. Terdapat 2 pengujian validasi yaitu validasi materi dan media, serta terdapat angket yang akan disebarakan pada remaja dengan kriteria usia 17-25 tahun. Penggunaan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data video *motion graphic* adalah sebagai berikut.

3.4.1 Validasi Materi

Validasi materi adalah uji kelayakan materi yang akan dinilai oleh ahli materi yang sudah menguasai materi edukasi untuk remaja, maka dari itu seseorang yang memiliki keilmuan tersebut dapat dijadikan validator ahli materi. Materi dapat dikatakan valid jika mendapatkan hasil >61% (Putri, 2020). Instrumen validasi materi diadaptasi dari standar penilaian bahan ajar (Purwono, 2008).

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kelayakan Kebahasaan						
1	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami					

2	Kemudahan untuk memahami materi yang disampaikan dalam <i>motion graphic</i>					
3	Penggunaan kalimat yang tepat untuk mewakili informasi					
4	Dapat menambah wawasan kepada remaja					
Kelayakan Isi						
5	Ketepatan isi materi detoks <i>game online</i>					
6	Bobot materi yang dibahas					
Kelayakan Penyajian						
7	Visual yang disajikan dalam video berbasis <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi					
8	Cara penyajiannya dapat menarik perhatian remaja					

3.4.2 Validasi Media

Validasi media adalah uji kelayakan media yang akan dinilai oleh ahli media yang sudah menguasai ilmu penyajian suatu media untuk digunakan, maka dari itu seseorang yang memiliki keilmuan tersebut dapat dijadikan validator ahli media. Media dapat dikatakan valid jika mendapatkan hasil $>61\%$ (Putri, 2020). Instrumen validasi media diadaptasi dari lembar validasi ahli media (Putri, 2014).

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Fungsi dan Manfaat						
1	Media yang dibuat memperjelas dan mempermudah penyampaian materi detoks <i>game online</i>					

2	Media yang dibuat dapat membangkitkan minat dan motivasi remaja untuk melakukan detoks <i>game online</i>					
Aspek Visual Media						
3	Kualitas desain karakter dan background pada <i>motion graphic</i>					
4	Keserasian warna yang digunakan dalam <i>motion graphic</i>					
5	Kesesuaian kecepatan pergerakan dalam <i>motion graphic</i>					
6	Kesesuaian Tata letak dan ukuran objek pada <i>motion graphic</i>					
Aspek Audio						
7	Ketetapan suara musik dan suara narasi pada <i>motion graphic</i>					
8	Kejelasan dan kejernihan suara pada <i>motion graphic</i>					
Aspek Tipografi						
9	Pemilihan jenis dan warna font pada <i>motion graphic</i>					

10	Keterbacaan teks pada <i>motion graphic</i>					
Aspek Penyajian						
11	Cara penyampaian visualisasi materi menarik					

3.4.3 Angket Respon Remaja

Angket respon remaja melibatkan 30 remaja pada usia 17-25 tahun di kota Bandung. Proses validasi dilakukan untuk melihat kelayakan video *motion graphic* yang dibuat. Media dapat dikatakan valid jika mendapatkan hasil >61% (Putri, 2020). Instrumen angket respon remaja diadaptasi dari standar penilaian bahan ajar (Purwono, 2008).

Tabel 3.3 Angket Respon Remaja

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek materi						
1	Saya memahami maksud yang disampaikan video <i>motion graphic</i> yang dirancang					
2	Penyampaian materi dikemas menarik					
3	Video <i>motion graphic</i> dapat membuat saya mengenal detoks <i>game online</i>					
4	Setelah saya menonton video ini, saya termotivasi untuk melakukan detoks <i>game online</i>					

5	Informasi yang disajikan dalam video <i>motion graphic</i> sangat bermanfaat bagi saya					
Aspek Media						
6	ilustrasi dalam video berbasis <i>motion graphic</i> menarik					
7	Warna yang digunakan menarik					
8	Pergerakan animasinya menarik					
9	Teks dalam <i>motion graphic</i> mudah dibaca					
10	Video <i>motion graphic</i> yang dibuat layak untuk dijadikan media edukasi detoks <i>game online</i>					

3.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengaju hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam perancangan video motion graphic edukasi detoks *game online* bagi remaja. Analisis kuantitatif adalah penyusunan data dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media dan angket respon remaja kedalam bentuk persentase, penelitian ini menggunakan teknik pengukuran skala likert dengan rentang 1-5, seperti berikut ini :

Tabel 3.4 Keterangan Skor Lembar Validasi Ahli

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Tabel 3.5 Keterangan Skor Angket Respon Remaja

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Hasil akhir data dari validasi dan angket remaja kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata rata, skor yang diperoleh dari hasil perhitungan tersebut akan menjadi kriteria kelayakan dari media yang dirancang, proses perhitungan menggunakan persentase interpretasi skor dengan rumus,

$$Ps = S/N \times 100\%$$

Ps = Interpretasi skor

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Tabel 3.6 Interpretasi Kelayakan Uji Validasi

Skor	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak