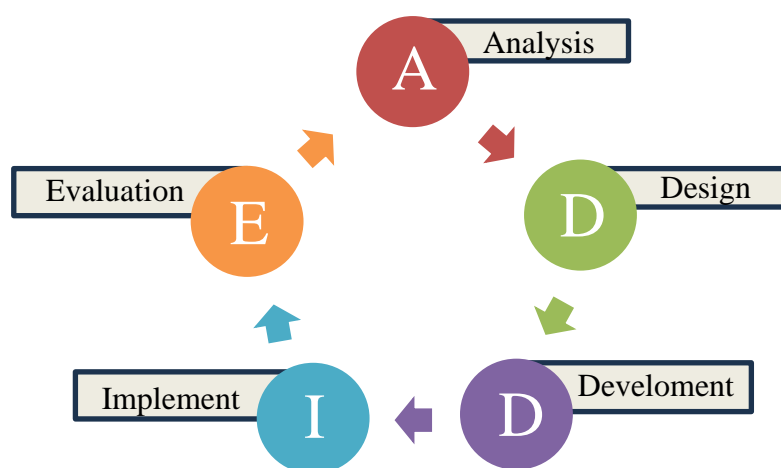


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Riset dilakukan guna membuat video pengenalan *platform* behance berbasis *motion graphic* yang dirancang sesuai dengan tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE. Alasan kenapa peneliti memilih model penelitian ini karena model ADDIE merupakan pengembangan produk dengan model yang sistematis dan prosedural (Branch, 2010; Molenda, 2003), dan salah satu alat yang paling efektif serta sederhana yang dapat dilakukan secara bertahap untuk membuat sebuah produk yang diinginkan (Pribadi, 2016). ADDIE merupakan suatu pendekatan analisis dimana pada setiap tahapan yang dimiliki dapat berkaitan satu dengan yang lain, berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Dapat dilihat pada gambar berikut :

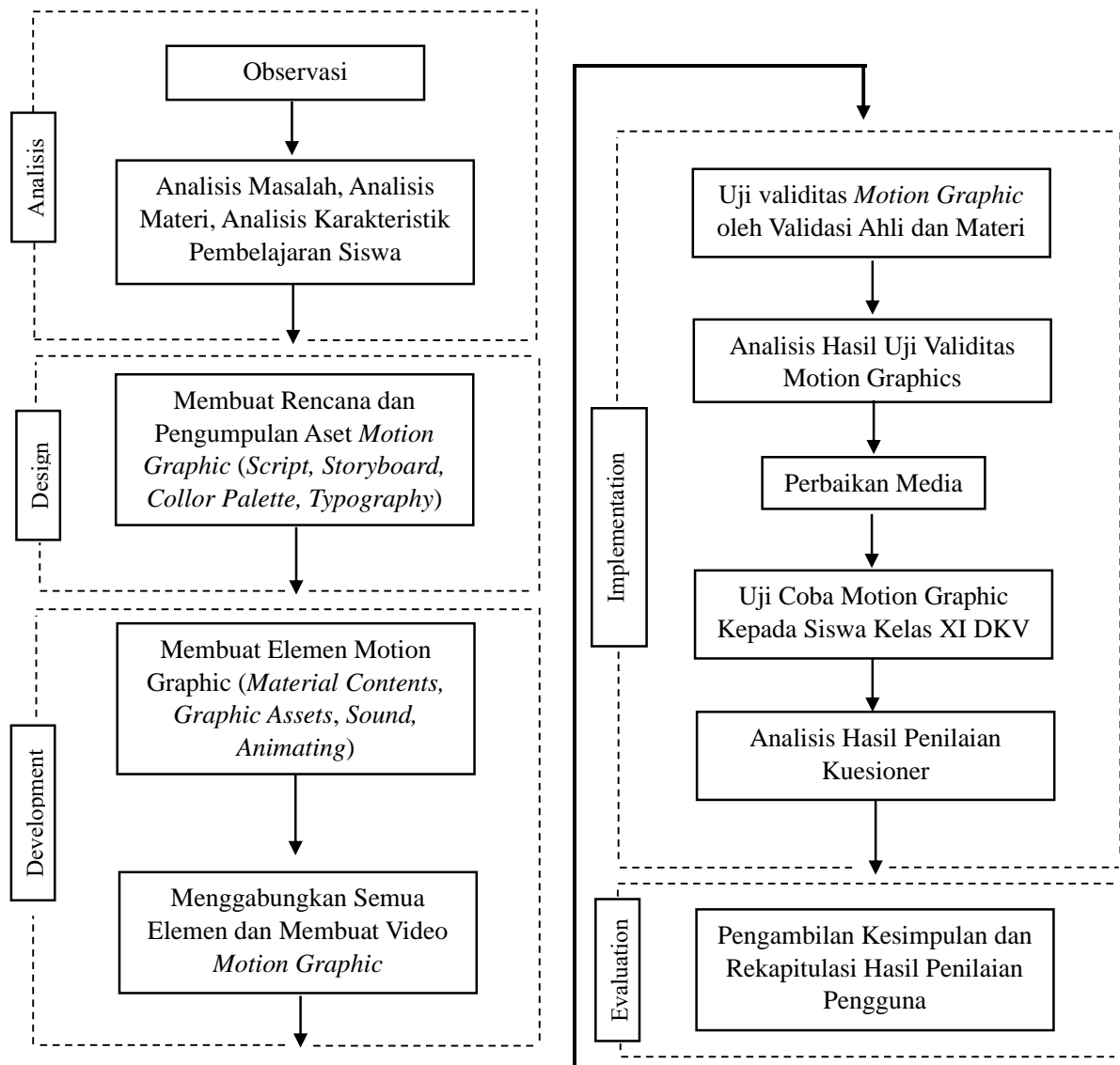


Gambar 3.1 ADDIE Model Diagram

(Sumber: Rusmayana, 2021)

3.1.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE, Menurut (Branch, 2010; Molenda, 2003) model ADDIE merupakan akronim dari suatu proses yang terorganisir yang terdiri dari lima langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*).



Gambar 3.2 Flow Chart ADDIE Model

Berikut merupakan tahapan dari prosedur pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE yang dilakukan pada pengembangan video pengenalan *platform* portfolio behance berbasis *motion graphic* diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat analisis pada kondisi peserta didik di sekolah menengah kejuruan pada kegiatan evaluasi pembelajaran, serta kondisi peserta didik di era Merdeka Belajar, Diketahui bahwa masih terdapat evaluasi pembelajaran yang bersifat monoton serta kurangnya pemanfaatan teknologi.

Untuk itu peneliti berupaya untuk memperkenalkan sebuah media evaluasi yang diharapkan dapat menciptakan antusias para peserta didik dan suasana baru untuk sebuah evaluasi pembelajaran di sekolah. Langkah pertama dalam menciptakan produk media pengenalan berbasis motion graphic menggunakan model ADDIE yaitu melakukan analisis produk yang dibutuhkan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini mulai menyusun GBPM (Garis Besar Program Media) membuat tujuan yang jelas serta struktur yang lebih detail untuk video pengenalan yang dibuat, merancang konsep serta desain untuk pembuatan video. membuat *storyboard* untuk memberikan keterangan lebih detail dari isi video, melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing lalu melakukan penyempurnaan revisi konsep video yang telah dibuat. Lalu melakukan, pemilihan *color pallete*, pemilihan tipografi untuk digunakan pada perancangan video, hasil dari tahap desain ini yaitu konsep serta mengumpulkan aset untuk pembuatan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada langkah pengembangan ini dilakukan proses pengembangan media yang berupa video *motion graphic*, *software* yang digunakan yaitu *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect* dan *Cupcut PC* dengan fungsi yang berbeda-beda. Pada tahap ini, terdapat pembuatan naskah materi untuk disajikan pada video, pembuatan aset grafis dan pemilihan audio dan *sound effect*. Setelah itu dibuat animasi dan dilakukan proses pembuatan video pengenalan *motion graphic* secara keseluruhan yang disampaikan sesuai dengan materi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Produk yang telah dibuat akan melewati tahap pengujian terlebih dahulu, berikut merupakan tahapan pengujian pada produk diantaranya sebagai berikut:

- a. Tahap pengujian media oleh dosen pembimbing. Tahap ini merupakan sesi konsultasi dengan dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 mengenai media yang telah dibuat, tahap ini bertujuan untuk mengetahui masukan serta ketentuan dari dosen pembimbing agar media yang telah dibuat lebih layak. Media yang telah dikonsultasikan akan di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan.
- b. Tahap penguji oleh validator. Media yang telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing, pada tahap ini media diserahkan pada validator ahli media dan ahli materi. Ahli media bertugas untuk memberikan validasi atas media yang telah dibuat, apakah video *motion graphic* sudah cukup baik, sedangkan ahli materi bertugas untuk memeriksa isi materi pada media yang disajikan, apakah materi itu layak dan valid.

Melakukan uji coba media yang telah dibuat yaitu video *motion graphic* kepada siswa dan guru, lalu melakukan tes pemahaman mengenai video dengan materi pengenalan *platform* portfolio behance menyebarkan kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru untuk mengetahui hasil kelayakan media yang telah dibuat.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pengambilan kesimpulan dan juga catatan perbaikan yang dapat digunakan sebagai pengembangan media selanjutnya.

3.2 Subjek Penelitian

Partisipan yang terlibat pada penelitian ini diantaranya terdapat, ahli materi yaitu dosen program studi pendidikan multimedia dan guru pada bidang keahlian DKV, lalu terdapat ahli media yang merupakan dosen program studi DKV, dan siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Majalaya. Pada penelitian ini terdapat populasi dan sampel yang digunakan sebagai sumber data.

3.2.1 Populasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Majalaya di Kabupaten Bandung dengan akreditasi A dan sudah memiliki program SMK pusat keunggulan, Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Majalaya pada bidang keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan jumlah 106 siswa. Penentuan jumlah populasi dan sampel dilakukan dengan teori menurut Yount (1999) pada (Muizu et al., 2021) dimana sampel dihitung dari berapa besar jumlah

populasi. Peneliti memilih siswa kelas XI karena sudah termasuk pada pembelajaran kurikulum Merdeka Belajar dan mereka telah melakukan proyek yang dapat dibuat portfolio sebagai evaluasi pembelajaran. sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan portofolio. Adapun data dari jumlah populasi kelas XI sebagai berikut :

Tabel 3.1
Data Populasi Kelas XI Desain Komunikasi Visual

No.	Kelas Desain Komunikasi Visual	Jumlah Siswa
1	XI DKV 1	37
2	XI DKV 2	35
3	XI DKV 3	34

3.2.2 Sampel Penelitian

Untuk menentukan berapa banyak sampel yang terlibat pada penelitian ini, didasari dengan pendapat dari Yount (1999) pada (Muizu et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat penentuan jumlah sampel berdasarkan *persentase* besarnya populasi, perhitungan jumlah sampling dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Penentuan Sampel

Besar Populasi	Besar Sampel
0 – 100	100%
101 – 1.000	10%
1.001 – 5.000	5%
5.001 – 10.000	3%
>10.000	1%

(Sumber : Yount, 1999)

Sejalan dengan *persentase* sampling menurut Yount (1999), maka populasi pada penelitian ini termasuk pada kategori besar populasi 101 – 1.000. Dengan begitu jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini 10% dari jumlah siswa

kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Majalaya, namun karena populasi relatif kecil menurut Gay (1992) sampel minimal diambil 20% dari populasi, dengan jumlah siswa 105 maka *persentase* sampel yang dibutuhkan hanya 21 siswa. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan jumlah sampel 21 siswa yang dapat mencukupi semua kebutuhan *persentase* sampel.

3.2.3 Tempat Penelitian

Berdasarkan dengan metode penelitian yang digunakan, penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Majalaya, Jl. Idris No.99, Sukamukti, Kec. Majalaya, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40382, Indonesia secara tatap muka.

3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Menurut Djaman Satori dan Aan Komariah (2011: 103) pengumpulan data dan instrument penelitian merupakan sebuah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan bagi penelitian. Adapun menurut sugiyono (2013) metode pengumpulan data adalah suatu langkah yang strategi untuk digunakan dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mengumpulkan data. Jenis metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data primer, metode pengumpulan data primer terdapat dua bagian yaitu teknik dalam metode kuantitatif dan kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti di lapangan melalui reponden yang dikumpulkan melalui observasi, penyebaran angket dan wawancara (Fathonah & Ratnasari, 2020). Data primer yang digunakan yaitu berupa hasil kuesioner serta beberapa laporan publikasi yang diperoleh dari sampel peneliti.

Teknik yang ada pada pengumpulan data ini merupakan suatu langkah yang strategis untuk dilakukan seorang peneliti karena sesuai dengan tujuan utamanya yaitu mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Pengumpulan data melalui studi kepustakaan ini merupakan pengkajian yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi bersifat ilmiah bertujuan untuk

mendukung penelitian. Informasi atau literatur yang dikumpulkan yaitu berupa buku, jurnal, ataupun makalah yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran pada siswa kelas XI SMAN 1 Majalaya. Menurut (Sugiyono, 2014) Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang tidak terpaku dengan pedoman wawancara namun bertanya mengenai permasalahan yang ada. Membuktikan apakah proses tersebut dapat sejalan dengan penelitian, sehingga pelaksanaan penelitian dapat menghasilkan dampak yang baik.

3. Laporan Data Angket

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara menyebarkan angket kuesioner dan pengolahan data primer yang diambil dari sumber-sumber terkait pada masalah yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kertas tertulis kepada validator dan kuesioner google formulir kepada responden untuk mendapatkan data informasi pertanyaan (Sugiyono, 2014). Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari validasi para ahli, guru dan siswa terkait dengan pertanyaan yang diberikan mengenai pengembangan video *motion graphic*.

Pada teknik pengumpulan data menggunakan angket kuesioner, terdapat kisi-kisi instrumen untuk validasi kepada para ahli dan untuk data penilaian siswa, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Aspek Kualitas Tampilan	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Keserasian warna pada video <i>motion graphic</i>	1
		Kejelasan gambar pada video <i>motion graphic</i>	1
		Kejelasan teks pada video	1
		Komposisi layout/template	1

		Kejelasan backsound pada video <i>motion graphic</i>	1
2.	Aspek Kelengkapan Media	Media video <i>motion graphic</i> mempermudah penyampaian informasi	1
		Media video <i>motion graphic</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	1
		Media video <i>motion graphic</i> dapat dijalankan diberbagai perangkat	1
		Media video <i>motion graphic</i> mampu memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan peserta didik	1

(Diadaptasi : Sunaryo Soenarto dalam Radyan, 2012)

Tabel 3.4

Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian Materi dengan CP	Kelengkapan materi yang disajikan pada video <i>motion graphic</i>	2
		Keluasan materi yang dijabarkan pada video <i>motion graphic</i>	1
		Kedalaman materi yang dijabarkan pada video <i>motion graphic</i>	2
2.	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep serta informasi tentang materi yang disampaikan pada video <i>motion graphic</i>	1
		Keakuratan data dan fakta yang disajikan pada isi materi	1
		Keakuratan gambar, ilustrasi, dan video pada isi materi	1
		Keakuratan video tutorial pada isi materi	1
3.	Mendorong Keingintahuan	Video <i>motion graphic</i> mendorong rasa ingin tahu	1

		Video <i>motion graphic</i> meningkatkan minat dan semangat belajar para peserta didik	1
--	--	--	---

(Sumber : Badan Standar Pendidikan Nasional (BSPN), 2008)

Tabel 3.5

Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Aspek Kesenangan	Kesenangan dalam menggunakan media <i>motion graphic</i> sebagai media informasi	1
		Kemudahan dalam mempelajari materi pada video <i>motion graphic</i>	2
2.	Aspek Ketertarikan	Ketertarikan peserta didik pada media <i>motion graphic</i>	2
		Keaktifan peserta didik dalam menerima informasi melewati media <i>motion graphic</i>	1
3.	Aspek Kepuasan	Kepuasan peserta didik setelah menerima informasi melewati media <i>motion graphic</i>	2
		Kepuasan peserta didik terhadap video <i>motion</i> sebagai media informasi	2
		Kepuasan peserta didik terhadap isi materi yang disampaikan Behance.net	2
4	Aspek Keterlaksanaan	Pemahaman peserta didik pada isi video <i>motion graphic</i>	2
		Kejelasan isi video dan informasi	2
		Kesesuaian tampilan pada video <i>motion graphic</i>	2

(Diadaptasi : Sunaryo Soenarto dalam Radyan, 2012)

3.4 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan *skala likert*, data setiap indikator menggunakan pengukuran skala berdasarkan skala likert, terdapat interval positif hingga negatif. Adapun *Skala likert* menurut (Sugiyono, 2014) skala yang

dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang maupun kelompok terhadap fenomena atau peristiwa tertentu. Maka dari itu skala likert menjadi pedoman pada penilaian analisis data skor serta dapat memenuhi kriteria yang terdapat pada indikator validasi, berikut skor pada penilaian *skala likert*:

Tabel 3.6
Penilaian *Skala Likert*

Skala Jawaban	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Setelah semua data responden terkumpul, dilakukan hitung *persentase* data yang merupakan salah satu bagian dari teknik analisis data, *persentase* data ini dihitung melalui jumlah soal yang terdapat pada setiap item, karena setiap soal yang dijawab responden tentunya akan berbeda. Hasil data akan diolah secara deskriptif dengan rumus *persentase* ini dikemukakan oleh Ali (1985:184) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = *Persentase* (total yang dicari)

f = Frekuensi jawaban responden

n = Jumlah sampel

100% = Bilangan tetap

Jika hasil *persentase* data telah ditemukan, terdapat penafsiran data yang merupakan jawaban dan pertanyaan instrumen tes efektifitas pengenalan *platform*

behance berbasis *motion graphic* yang hanya boleh dijawab satu kemungkinan jawaban, yang menghasilkan jumlah frekuensi jawaban akan sama seperti jumlah responden. Kriteria pada penafsiran data penelitian ini mengacu pada batasan yang berhasil dikemukakan oleh Muhamad Ali (1985).

Tabel 3.7
Penafsiran Data Persentase

Jumlah Persentase	Keterangan
100%	Seluruh
76%-99%	Sebagian besar
51%-75%	Lebih dari setengah
50%	Setengah
26%-49%	Kurang dari setengah
1%-25%	Sebagian kecil
0%	Tidak seorangpun

(Sumber: Muhamad Ali, 1985)

Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas pada setiap pertanyaan. Dikutip oleh Muhamad Ali (1985). Kriteria interpretasi skor ini telah disesuaikan oleh penulis diantaranya yaitu:

Tabel 3.8
Penafsiran Data Persentase Akhir

Jumlah Persentase	Keterangan
81%-100%	Sangat tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup tinggi
21%-40%	Rendah
0%-20%	Sangat rendah

(Sumber: Muhamad Ali, 1985)