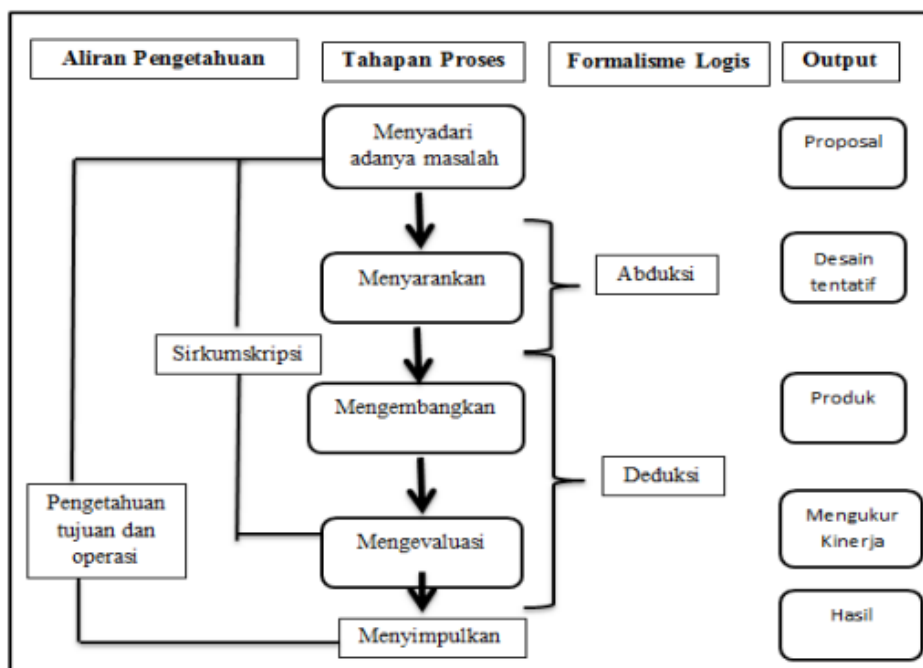


BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian berjudul “Perancangan Video Edukasi Berformat *Talking Head Video* Mengenai Bahaya Narkoba Untuk Remaja di kota Bandung” Peneliti menggunakan pendekatan *Design and Development Research* (DDR). Penggunaan pendekatan DDR karena pada penelitian ini nantinya akan ada produk baru berupa video edukasi untuk menjadi solusi dalam membuat media edukasi mengenai bahaya narkoba bagi remaja.



Gambar 3.1 Model N.J Manson

Tahapan dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan DDR menurut desain model N.J. Manson dalam (Rusdi, 2018) dimulai dengan kepekaan terhadap masalah (*Awareness of problem*), Pemberian saran (*Suggestion*), pengembangan produk (*Development*), pelaksanaan evaluasi (*Evaluation*), dan menentukan kesimpulan (*Conclusion*).

3.1.1 Kepekaan terhadap Masalah (*Awareness of Problem*)

Penelitian ini diawali karena penulis menyadari sebuah fenomena yang ada di lingkungan masyarakat yaitu naiknya penyalahgunaan narkoba oleh remaja dari

tahun 2019-2021. Dikarenakan hal ini peneliti berniat untuk membuat media edukasi video mengenai bahaya narkoba terhadap remaja.

3.1.2 Pemberian Saran (*Suggestion*)

Setelah menemukan masalah, peneliti lalu mengkaji media yang dapat menarik minat remaja pada saat menggunakannya, peneliti menemukan alternatif solusi dari permasalahan penyalahgunaan narkoba dengan menggunakan media edukasi video, media tersebut dipilih karena video merupakan media edukasi yang efektif dan sesuai dengan media yang sedang populer di kalangan remaja

3.1.3 Pengembangan Produk (*Development*)

Setelah melakukan pengkajian, tahap berikutnya adalah pembuatan video edukasi, pada tahap ini perancangan video edukasi akan direalisasikan melalui 3 tahap (Pra produksi, produksi dan pasca produksi) pada tahap pra produksi, peneliti akan membuat kerangka materi mengenai bahaya narkoba, kemudian Menyusun *storyline*, *storboard* dan narasi. Pada tahap produksi peneliti melakukan perekaman video, pembuatan *voice over* dan *sound effect*, pembuatan video, dan proses editing akhir video. Pasca produksi melakukan tahap pendistribusian video dan pengujicobaan. Materi-materi dalam video edukasi adalah sebagai berikut:

- a. Materi bahaya narkoba secara umum
- b. Materi mengidentifikasi jenis-jenis narkoba dan bahayanya masing-masing jenis narkoba tersebut
- c. Materi dampak negatif narkoba terhadap kesehatan tubuh
- d. Materi dampak negatif narkoba terhadap kehidupan sosial

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 dapat menunjang kompetensi atau pengetahuan yang dibutuhkan oleh remaja dan apakah telah menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, validasi media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah

dibuat layak dari segi desain dan kreatifitas untuk diuji cobakan atau ada revisi. Kemudian Angket respon remaja terhadap media .

3.1.5 Menentukan Kesimpulan (*Conclusion*)

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dimana peneliti memetakan hasil uji ahli materi, ahli media dan respon angket remaja secara probability random sampling. Analisis pengolahan data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dihasilkan dari poin penilaian validasi materi, validasi media dan angket respon remaja. Skala yang digunakan untuk validasi materi, validasi media dan angket respon remaja adalah skala Likert rentang poin 1-5. Kemudian analisis kualitatif adalah analisis dari kritik dan saran terhadap perancangan media.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 16-24 tahun di kota Bandung. Pengambilan kelompok umur berdasarkan dengan deskripsi *youth* atau pemuda menurut *United Nations*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan pengambilan sampel yang sesuai dengan penelitian. Teknik penentuan sampel ini lebih sesuai untuk penelitian kualitatif atau penelitian yang tidak melibatkan generalisasi (Sugiyono, 2013). Kriteria yang masuk kedalam sampel adalah 30 remaja di kota Bandung.

3.3 Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrument 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 disebarkan pada remaja dengan kriteria usia 16-24 tahun. Penggunaan instrument penelitian untuk mengumpulkan data video edukasi adalah sebagai berikut.

3.3.1 Validasi materi

Validasi materi adalah uji kelayakan materi yang akan dinilai oleh ahli materi yang sudah menguasai materi belajar untuk remaja, maka dari itu seseorang

yang memiliki keilmuan tersebut dapat dijadikan validator ahli materi. Instrumen validasi materi diterapkan dengan menggunakan referensi-referensi dari Sari (2023) dan mengambil saran dari ahli materi

Tabel 3.1
Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi Materi					
1.1	Kebenaran materi yang disampaikan					
1.2	Kebaruan materi yang disampaikan					
1.3	Materi dapat digunakan sebagai media ajar mandiri					
2	Bahasa					
2.1	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.					
3	Penyajian					
3.1	Pemahaman materi yang mudah yang disampaikan dalam video					
6	Dapat menambahkan wawasan terhadap remaja					
7	Penyajian materi dapat menarik perhatian remaja					
8	Aset-aset yang digunakan dalam video sesuai dengan materi					

3.3.2 Validasi media

Validasi media adalah uji kelayakan media yang akan dinilai oleh ahli media yang sudah menguasai ilmu penyajian suatu media untuk digunakan, maka Alanna Hassel Rahman Ramadhan, 2024
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI DENGAN TEKNIK TALKING HEAD VIDEO MENGENAI BAHAYA NARKOBA UNTUK REMAJA DI KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari itu seseorang yang memiliki keilmuan tersebut dapat dijadikan validator ahli media. Instrumen validasi materi diterapkan dengan menggunakan referensi-referensi dari Putri (2015) dan dari saran dari ahli media

Tabel 3.2
Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Visual					
1.1	Video terlihat dengan jelas					
1.2	Tata letak aset-aset grafis dan video					
1.3	Kesesuaian <i>background video</i> dengan segmen video					
1.4	Pemilihan warna aset-aset grafis					
1.5	Pemilihan aset-aset video					
2	Audio					
2.1	Audio <i>voice over</i> terdengar dengan jelas					
2.2	Aset-aset audio sesuai dengan materi					
2.3	Artikulasi <i>voice over</i> terdengar dengan jelas					
3	Tipografi					
3.1	Pemilihan font sesuai dengan materi					
3.2	Ukuran font dapat terlihat dengan jelas					
4	Fungsi dan Manfaat					
4.1	Format video sesuai dengan materi yang disampaikan					
4.2	Konten video menarik perhatian					

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
4.3	Durasi video sesuai dengan materi					
4.4	Media dapat meningkatkan pemahaman mengenai bahaya narkoba terhadap remaja					

3.3.3 Angket respon remaja

Angket respon remaja melibatkan 30 remaja pada usia 16-24 tahun di kota Bandung. Proses validasi dilakukan untuk melihat kelayakan video edukasi. Instrumen angket respon remaja mendapatkan referensi dari standar penilaian bahan ajar (Purwono, 2008) dan saran dari ahli media dan materi.

Tabel 3.3
Angket respon remaja

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aspek Materi					
1.1	Saya dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh video					
1.2	Penyampaian materi dalam video dapat ditangkap secara keseluruhan					
1.3	Materi yang disampaikan membuat saya ingin menonton video lain yang memiliki materi yang sama					
1.4	Materi yang disampaikan membuat saya mengetahui bahaya-bahaya narkoba dari aspek medis					

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.5	Materi yang disampaikan membuat saya mengetahui bahaya-bahaya narkoba dari aspek sosial					
1.6	Materi yang disampaikan membuat saya mengetahui bahaya-bahaya narkoba dari aspek ekonomi					
2	Aspek Video					
2.1	Konten-konten yang ada di dalam video dapat saya lihat dengan jelas					
2.2	Konten-konten yang ada di dalam video dapat saya dengar dengan jelas					
2.3	Aset-aset yang digunakan di dalam video sangat menarik					
2.4	Pergerakan efek motion atau animasi dalam video menarik					
2.5	Warna yang digunakan dalam video menarik					
2.6	Teks dalam video dapat dibaca dengan jelas					
2.7	Video edukasi yang dibuat layak dijadikan sebagai media edukasi mengenai bahaya narkoba bagi remaja					

3.4 Analisis Data

Penelitian ini menerapkan metode teknik analisis deskriptif kuantitatif yang merupakan pendekatan kuantitatif berdasarkan filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Pendekatan kuantitatif ini dipilih oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam perancangan video motion graphic edukasi mengenai detoks game online bagi remaja. Analisis kuantitatif melibatkan penyusunan data hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan angket respons remaja menjadi bentuk persentase. Teknik pengukuran skala Likert dengan rentang 1-5 digunakan dalam penelitian 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 kurang setuju
2	Kurang setuju
3	Ragu--ragu
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