

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media latihan olahraga kesehatan bagi masyarakat umum berbasis WEB. Metode yang digunakan adalah metode R & D karena hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan video visual tentang olahraga kesehatan untuk masyarakat umum berbasis WEB . Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) Menurut Sugiyono (2016, hlm. 297) adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi di masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini bentuk pengujian keefektifan produk (video visual) berupa tanggapan dari para ahli dan masyarakat mengenai produk (video visual).



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Video (Audio Visual)

Y : Tanggapan Para Ahli dan Masyarakat

B. Partisipan Penelitian

Uji coba produk audio visual (video) tentang olahraga kesehatan berbasis WEB ini melibatkan ahli dibidang kesehatan, ahli dibidang komunikasi masyarakat, ahli multimedia dan masyarakat luas. Peneliti menetapkan partisipan sebagai berikut karena pada pengujian kali ini digunakan untuk melihat manfaat yang diberikan dari pembuatan video visual berbasis WEB dikalangan masyarakat.

C. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian adalah kelompok, individu atau objek tempat memperoleh informasi Fraenkel (dalam Adang & Nur Indri, 2015, hlm. 67). Dalam rangka uji coba video yang telah dibuat, peneliti bermaksud untuk mengambil sampel 20 orang untuk menonton secara langsung video yang telah dibuat dan memberikan sebuah borang indikator atau angket yang berisi tentang penilaian terhadap tampilan dan unsur isi pada video. Pengambilan sampel menggunakan teknik Sempel Random Sampling, dimana semua orang dalam populasi memiliki probabilitas yang sama untuk menjadi sampel tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi, Adang dan Nur Indri (2015, hlm.68).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat untuk menguji kualitas suatu penelitian maupun produk. Penelitian pengembangan media video latihan olahraga kesehatan bagi masyarakat umum berbasis WEB ini membutuhkan suatu instrument berupa validasi produk dan penilaian masyarakat. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 302), validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Pengujian dilakukan dengan cara yaitu :

1. Validasi Ahli

Video olahraga yang telah dibuat akan diuji kualitasnya melalui proses validitas oleh para ahli. Adapun Ahli atau pakar yang akan menjadi validator dalam penelitian ini yaitu ahli dibidang komunikasi masyarakat, ahli dibidang multimedia dan ahli dibidang olahraga kesehatan. Bentuk validasi produk video olahraga kesehatan ini menggunakan keusioner penilaian yang akan diberikan kepada para ahli dengan metode *Face to Face Questionnaire* atau kuesioner diberikan kepada ahli pada lokasi yang sama secara bertatap muka, Adang dan Nur Indri (2015, hlm.115).

2. Penilaian Masyarakat

Selain melakukan validasi produk, video olahraga kesehatan yang dibuat bagi masyarakat umum ini pun akan diuji coba atau dinilai kualitasnya langsung oleh masyarakat. Penilaian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner menggunakan metode *Face to Face Questionnaire* kepada 20 orang masyarakat yang berperan sebagai *viewer* atau masyarakat yang sudah menonton langsung produk video yang telah dibuat.

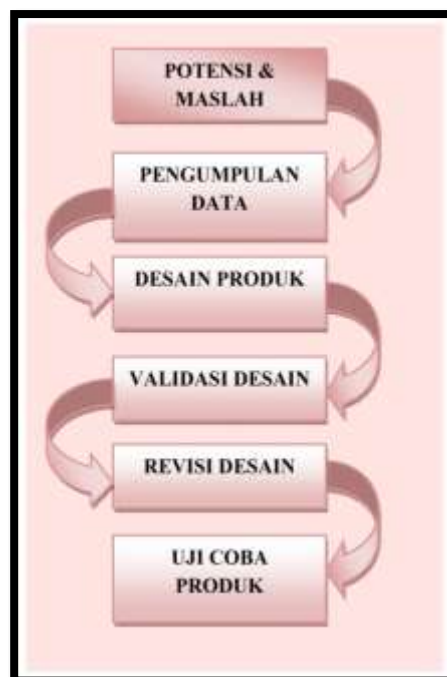
E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu berupa langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian *Research and Development* menurut Sugiyono (2016, hlm. 298) sebagai berikut :



Gambar 3.2. Langkah-langkah (R&D)

Dari 10 langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono, hanya 6 langkah yang akan diadaptasikan pada penelitian kali ini yaitu langkah 1 sampai dengan 6, berikut adalah diagram alur penelitian yang digunakan pada penelitian ini :



Gambar 3.3. Adaptasi Langkah-langkah (R&D)

Keterangan :**1. Potensi dan Masalah :**

Potensi menurut Sugiyono (2016, hlm. 298) adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Dalam penelitian ini potensi perkembangan masyarakat Indonesia yang semakin modern dalam mengakses pengetahuan khususnya olahraga kesehatan melalui media sosial dan internet mendukung pembuatan video olahraga kesehatan berbasis WEB.

Masalah menurut Sugiyono (2016, hlm. 299) adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam hal ini masalah yang melatarbelakangi penelitian yaitu belum adanya keselarasan antara kesadaran masyarakat dalam berolahraga dengan pengetahuan dan pelaksanaan berolahraga sesuai prinsip FITT.

2. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data berupa referensi dan analisis video-video yang sudah ada tentang olahraga kesehatan khususnya bagi para dewasa awal dan dewasa akhir (lansia) berbasis WEB. Selain itu pengumpulan data juga berupa referensi dari teori-teori yang berkaitan dengan unsur-unsur dan indikator video olahraga kesehatan berbasis WEB yang akan dibuat.

3. Desain Produk

Desain produk yang akan rancang untuk membuat produk video olahraga kesehatan berbasis WEB ini yaitu berupa kumpulan *script* video dan *story board* yang berupa kumpulan foto beserta keterangan tertulis.

4. Validasi Desain

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 302) validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Dalam penelitian ini desain akan di validasi oleh

beberapa ahli dibidang ilmu kesehatan olahraga, ahli dibidang ilmu teknologi dan ahli dibidang ilmu komunikasi masyarakat.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dan konsultasi oleh para ahli, maka desain akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba oleh peneliti untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini uji coba produk dilakukan dengan cara mengupload video sebanyak situs internet dan menyebarkannya melalui media sosial.