

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *R&D Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) atau biasa disebut dengan istilah R&D. Model yang digunakan dari metode R&D dalam penelitian ini, mengadopsi langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan model PPE (*Planning, Production dan Evaluation*) menurut Richey dan Klein (2007). Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pembuatan video yang digunakan sebagai media dalam penyuluhan terkait kebersihan diri anak.

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap *planning* dari penelitian ini merupakan kegiatan perencanaan produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Pada tahap ini peneliti menetapkan storyboard pada tahap perencanaan pembuatan video animasi.

2. *Production* (Produksi)

Tahap *production* dalam penelitian ini merupakan tahap pembuatan media video animasi penyuluhan tentang perawatan kebersihan diri berbasis *life skill*.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan kegiatan menilai produk yang dilakukan oleh ahli (*expert judgment*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan guna mengetahui kekurangan atau kelebihan produk serta masukan ahli sehingga produk dapat memiliki kelayakan dan kualitas yang lebih baik untuk digunakan. Hal ini seperti diungkapkan oleh Thiagarajan (1974, p.8), bahwa, "*Expert judgment is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material, to make the product more appropriate, effective, usable, and of high technical quality*". (Penilaian ahli merupakan teknik untuk memperoleh saran guna peningkatan produk, untuk membuat produk lebih sesuai, efektif, dapat digunakan dan memiliki kualitas teknis yang tinggi).

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media yang akan melakukan *expert judgment* dengan jumlah dua orang.

Tabel 3.1 Rincian Validator

No.	Validator	Jumlah
1.	Akademisi di bidang ahli media	1 orang
2.	Akademisi di bidang ahli anak	1 orang
3.	Praktisi	1 orang
Jumlah		3 orang

3.3 Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu format validasi *expert judgment*. Pada instrumen lembar validasi *expert judgment* ini terdiri dari dua aspek yang akan dinilai oleh ahli untuk perancangan multimedia berupa video animasi, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. *Expert judgment* menggunakan format validasi untuk mengetahui kelayakan video yang dibuat peneliti untuk ditunjukkan kepada validator, yaitu akedimisi di bidang ahli media dan ahli pendidikan anak

3.4 Analisis Data

Kategori kelayakan video animasi sebgaia media dalam penyuluhan ditentukan dengan mnegggunakan lembar penilaian yang telah dilakukan validasi dengan *expert judgement* oleh ahli media. Lembar penilaian yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan video animasi dalam penelitian menggunakan skala *Guttman* untuk *expert judgement* oleh ahli media dengan dua pilihan jawaban layak atau tidak layak. Interetasi kelayakan ahli pada tabel 3.2 dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis *expert judgement* pada perancangan video animasi.

Tabel 3.2 Interpretasi Kelayakan Ahli

Kategori Penelitian	Interpretasi
Layak	Ahli media/materi menyatakan bahwa video animasi tentang kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> layak digunakan sebagai media dalam penyuluhan
Tidak Layak	Ahli media/materi menyatakan bahwa video animasi tentang kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> tidak layak digunakan sebagai media dalam penyuluhan dan adanya saran masukan dari ahli untuk perbaikan.

3.5 Persentase Data

3.5.1 Persentase data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu menghitung presentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk persentase validasi media pembelajaran (Ali, 2009, hlm.184), sebagai berikut. $P = \frac{n}{N} \times 100\%$

Keterangan

P : presentase (jawaban yang dicari)

n : jumlah jawaban layak

N : jumlah seluruh kriterium

100% : bilangan tetap

3.5.2 Penafsiran Data

Penafsiran data dilakukan untuk memperoleh gambaran terhadap jawaban dari lembar validasi. Penafsiran data yang digunakan dalam validasi menggunakan kriteria kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005, hlm.91), yang ditunjukkan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Kriteria Kualifikasi Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Validasi
1.	82% - 100%	Sangat Layak
2.	63% - 81%	Layak
3.	44% - 62%	Kurang Layak
4.	25% - 43%	Tidak Layak

Kriteria kualifikasi penilaian disesuaikan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, berikut penjelasannya:

82% - 100%	Perancangan video animasi yang digunakan untuk penyuluhan terkait kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> pada anak telah dibuat sangat layak tanpa revisi.
63% - 81%	Perancangan video animasi yang digunakan untuk penyuluhan terkait kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> pada anak telah dibuat layak dengan revisi.
44% - 62%	Perancangan video animasi yang digunakan untuk penyuluhan terkait kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> pada anak telah dibuat kurang layak digunakan, memerlukan banyak revisi.
25% - 43%	Perancangan video animasi yang digunakan untuk penyuluhan terkait kebersihan diri berbasis <i>life skill</i> pada anak telah dibuat tidak layak digunakan.