

BAB III

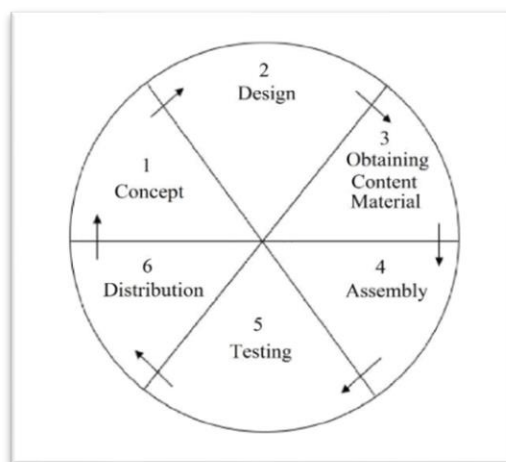
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) guna mencapai tujuan dari penelitian yang dilaksanakan yaitu rancang bangun media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Metode MDLC merupakan singkatan dari *Multimedia Development Cycle*, metode yang sesuai dalam merancang atau membangun suatu aplikasi yang berisi gabungan dari gambar, suara, video, animasi dan lainnya (Suhardi, 2018).

3.1.1 Prosedur Penelitian

Metode Perancangan MDLC ini ada enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Mustika dkk., 2018). Keenam tahap tersebut harus berurutan



Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC

Proses tahapan yang ada di gambar tersebut, dipaparkan sebagai berikut:

A. *Concept*

Tahapan ini peneliti menentukan konsep dari media yang akan dibuat. Mulai dari tujuan pembuatan aplikasi, sasaran aplikasi, hingga manfaat dari aplikasi tersebut

B. Design

Tahap Design merupakan dimana proses penyusunan naskah hingga *storyboard*, *wireframe* dan *flowchart* untuk media pembelajaran digital interaktif, lalu pembuatan asset grafis

C. Material Collecting

Tahap Material Collecting ini merupakan tahapan mengumpulkan aset yang dibutuhkan untuk dimasukkan pada aplikasi yang akan dibuat.

D. Assembly

Tahap Assembly merupakan tahap pengumpulan aset yang sudah dibuat dan disatukan, lalu disusun atau diedit hingga media pembelajaran interaktif yang dibuat telah selesai. Tahap *Assembly* pada penelitian ini menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk video *Motion* dan Adobe Animate untuk pembuatan media pembelajaran digital interaktif

E. Testing

Setelah tahap Assembly dan media telah selesai maka tahap selanjutnya ada testing atau pengujian guna mengetahui media yang sudah dibuat berfungsi dengan baik atau tidak.

F. Distribution

Setelah dilakukan pengujian dan aplikasi berfungsi dengan baik, maka aplikasi akan di distribuisikan kepada sasaran

3.2 Populasi dan Sample

Populasi dan sampel merupakan kelompok yang dipilih untuk diambil data yang digunakan pada penelitian yang dirancang (Hernaeny, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) SMKN 14 Bandung program keahlian Multimedia ajaran 2021/2022. Sampel pada penelitian ini siswa kelas X (sepuluh) Multimedia 3 tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 35 orang

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa angket. Menurut (Sugiyono, 2012) angket kuesioner atau tes adalah teknik pengumpulan data berupa selembar kertas tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden tentang pertanyaan yang diajukan. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan siswa

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli media

Aspek yang dinilai	
Program Aplikasi	Aplikasi mudah untuk digunakan atau diakses pada komputer/PC
	Aplikasi dapat berjalan dengan lancar
	Seluruh tombol navigasi pada aplikasi berfungsi dengan baik dan jelas
	Tidak ditemukan bug, error, ataupun force close pada aplikasi saat digunakan
Tampilan Aplikasi	Teks, gambar, ataupun ilustrasi pada aplikasi dapat terbaca atau terlihat dengan jelas
	Tata letak tombol pada layout aplikasi sudah tertata dengan baik
	Komposisi pemilihan warna yang digunakan pada aplikasi sudah baik
	Tampilan layout pada aplikasi sudah baik
	Penggunaan bahasa yang digunakan pada aplikasi sudah tepat untuk siswa kelas X SMK

	Aplikasi media pembelajaran yang dibuat menarik dan kreatif
--	---

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi

	Aspek yang dinilai
Materi / Isi	Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
	Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran)
	Contoh ataupun gambar yang digunakan berhubungan dan mendukung kejelasan materi
	Materi yang ditampilkan sudah lengkap
	Soal – soal latihan yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi
Bahasa	Penggunaan bahasa sudah sesuai untuk siswa kelas X SMK
	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)
	Penggunaan tanda baca sudah tepat dan benar

	Aspek yang dinilai
Manfaat Bagi Siswa	Aplikasi ini sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas X SMK
	Aplikasi ini dapat memotivasi minat belajar siswa

Tabel 3. 3 Kisi-kisi respon siswa

	Aspek yang dinilai
Tampilan Aplikasi	Teks pada aplikasi dapat terbaca dengan jelas
	Kalimat atau bahasa yang disajikan pada aplikasi mudah dipahami
	Gambar, video atau ilustrasi yang ditampilkan pada aplikasi dapat terlihat dengan jelas
	Gambar, video atau ilustrasi yang ditampilkan pada aplikasi menarik
	Keseluruhan tampilan pada aplikasi ini menarik
Penyajian Materi	Materi yang disajikan pada aplikasi ini mudah untuk dipahami

	Menu latihan soal terkait materi mudah untuk dipahami
	Contoh gambar atau ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dan berhubungan dengan materi
Manfaat	Aplikasi ini dapat memotivasi saya untuk belajar

3.4 Analisis Data

Pada tahap ini ketika data sudah dikumpulkan maka akan dianalisis guna mengetahui hasil dari produk yang telah dibuat untuk menganalisis data tersebut berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik instrumen skala likert. Menurut (Budiaji, 2013) skala likert adalah perhitungan yang mengukur sifat/ sikap individu dengan menggunakan skor total dari butir pertanyaan. Setiap data dianalisis dengan menggunakan point 1 sampai point 5 disetiap pertanyaan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

P = Persentase skor

Skor ideal = skor tertinggi setiap butir pertanyaan x
jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Rumus

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Setelah dihitung persentase skornya, peneliti membuat tingkatan validasi penelitian dengan pembagian lima kategori berdasarkan interpretasi (Anisyah dkk., 2019) dengan rincian skala berikut :

Angka 0% – 19,99% = Sangat kurang
Angka 20% – 39,99% = Kurang
Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral
Angka 60% – 79,99% = Baik
Angka 80% – 100% = Sangat Baik