

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Kirk dan Miller (dalam Moleong, 2017, hlm. 4) penelitian kualitatif merupakan sebuah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Secara umum fungsi utama dari penelitian ini adalah menyelidiki suatu fenomena dalam situasi yang alami, artinya proses dalam penelitian kualitatif ini berjalan secara natural dan wajar mengikuti kondisi yang ada di lapangan (Arifin, 2014). Selain itu, dalam memaparkan datanya penelitian kualitatif ini tidak mengandalkan prosedur analisis secara statistik maupun metode kuantitatif lainnya, melainkan menggunakan kata-kata atau penggambaran secara deskriptif.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*). Holsti (dalam Moleong, 2017) mendefinisikan bahwa analisis isi merupakan suatu teknik yang digunakan dengan tujuan untuk menarik kesimpulan dari sebuah karakteristik pesan, dengan bersifat objektif dan dilakukan secara sistematis. Penelitian ini ingin mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang ada pada film pendek “JAGA”, dengan melihat aspek-aspek prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip pengulangan dan prinsip umpan balik.

#### **3.2. Partisipan**

Penelitian yang diangkat yaitu berupa analisis desain komunikasi dalam sebuah media film pendek. Maka dari itu partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang pembelajaran, komunikasi, dan media video. Ketiga ahli ini bertindak sebagai juri yang akan menilai tayangan film JAGA berdasarkan lembar koding yang telah disediakan oleh peneliti. Alasan peneliti memilih partisipan-partisipan tersebut karena untuk mengetahui kualitas media, desain pesan, serta kesesuaiannya dengan pembelajaran.

### 3.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik dokumentasi. Menurut Sugiyono (2021) dokumen ini dapat berupa tulisan, gambar, ataupun karya-karya. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berbentuk karya berupa video/film. Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap film pendek JAGA, kemudian mengumpulkan data-data berupa adegan-adegan yang dianggap mengandung unsur prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam tayangannya.

### 3.4. Analisis Data

Semua data yang diperoleh pada proses pengumpulan data kemudian diolah dan dianalisis oleh peneliti. Pada kegiatan ini peneliti melakukan tahapan analisis data sebagai berikut:

#### 1) Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara mencatat data-data pokok kemudian merangkumnya. Pada kegiatan ini, peneliti memilah data-data secara rinci dengan memfokuskan penelitian sesuai dengan pertanyaan penelitian.

#### 2) Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dapat berbentuk teks naratif, bagan/*flowchart* dan sejenisnya. Pada penelitian ini peneliti menyajikan data kedalam tabel dalam mendisplaykan data.

#### 3) Kesimpulan/Verifikasi

Setelah data-data berhasil dirangkum sesuai dengan penelitian. Selanjutnya peneliti menarik kesimpulan data-data berdasarkan dengan bukti-bukti yang mendukung.

### 3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pengambilan data. Dalam penelitian kualitatif instrumen atau alat ukur utamanya adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*). *Human instrument* ini berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, sumber data, cara pengumpulan data, menganalisis data, serta membuat kesimpulan berdasarkan temuan yang telah

didapatkan (Sugiyono, 2021). Berikut merupakan perangkat yang digunakan peneliti dalam proses penelitian:

*Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen*

No.	Pertanyaan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Instrumen	Sumber Data	Jml Item	Sebaran Item
1.	Bagaimana penyajian prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada tayangan film pendek “JAGA”?	Sajian prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran	a. Kejelasan materi b. Terdapat pesan bermakna	Peneliti sendiri ( <i>human instrument</i> )	Ahli pembelajaran, ahli komunikasi, ahli media video	4	1c, 1e, 4a, 4b,
2.	Prinsip apa saja yang dimuat dalam film	Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dimuat	a. Bentuk audio, visual atau audio visual yang dapat menyiapkan mental, fisik serta memotivasi penonton untuk menyaksikan film. b. Bentuk audio, visual atau audio visual yang dapat menarik	Peneliti sendiri ( <i>human instrument</i> )	Ahli pembelajaran, ahli komunikasi, ahli media video	16	1a-1e, 2a-2d, 3a-3b, 4a-4b, 5a-5c

			<p>perhatian penonton untuk tetap fokus mengikuti film.</p> <p>c. Bentuk audio, visual atau audio visual yang dapat menstimulasi penonton agar ikut terlibat dengan film.</p> <p>d. Bentuk audio, visual atau audiovisual yang menyajikan pengulangan pesan.</p> <p>e. Bentuk audio, visual atau audio visual yang memuat respon tokoh terhadap tokoh lain</p>				
3.	Bagaimana bentuk representasi	Bentuk representasi pesan	a. Penyampaian manfaat film	Peneliti sendiri	Ahli pembelajaran, ahli	11	1c, 1e, 2a, 2b, 2c, 2d,

	pesan dalam film pendek “JAGA”?		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Daya tarik yang digunakan</li> <li>c. Bentuk rangsangan (stimulus) terhadap penonton</li> <li>d. Umpan balik antar tokoh</li> </ul>	<i>(human instrument)</i>	komunikasi, ahli media video		3a, 3b, 4a, 4b
--	---------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	------------------------------	--	----------------