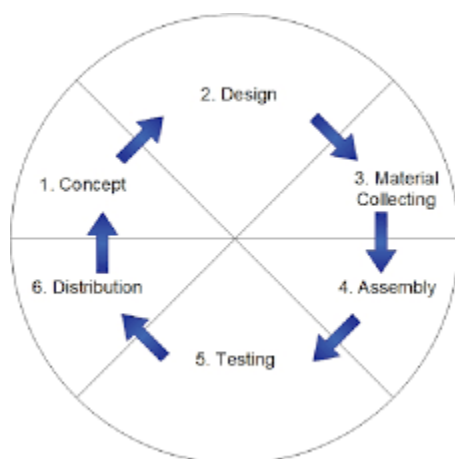


BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video pembelajaran animasi *motion graphic* dengan materi *triangle Exposure* pada mata pelajaran Fotografi SMK kelas XI. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah siklus produk multimedia yang memiliki 6 tahapan, yaitu konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*). Elemen yang membangun pada multimedia terdiri dari teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi. Berdasarkan unsur tersebut, produk multimedia dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu produk multimedia linier dan nonlinier. Salah satu produk multimedia linier adalah video animasi, karena produk multimedia linier adalah produk yang tidak memerlukan navigasi atau interaksi dengan pengguna. Maka dari itu, penelitian ini cocok untuk menggunakan metode ini. Di bawah ini merupakan gambaran dari tahapan metode MDLC.



Gambar 3.1 Metode MDLC

1.1.1 Pengonsepan (*Concept*)

Tahap pengonsepan merupakan tahap awal untuk menentukan bentuk video pembelajaran yang akan dirancang. Pada tahapan ini dapat dimulai dengan menentukan ide, tujuan, isi materi, dan menentukan konsep media. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi berupa wawancara untuk menentukan masalah yang terjadi di lapangan untuk menentukan ide dasar. Selanjutnya, peneliti menentukan tujuan perancangan animasi *motion graphic* sebagai video pembelajaran dengan tujuan sebagai alat atau media pendukung untuk menyampaikan materi. Lalu, menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) sebagai petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media yang dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi.

1.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu *design* atau perancangan. Tahap design dalam pembuatan *motion graphic* ini dilakukan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai gaya, tampilan, dan kebutuhan untuk *motion graphic*.

1.1.3 Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Pada tahap ini merupakan tahap peneliti untuk melakukan mengumpulkan materi dan *asset* untuk kebutuhan video animasi *motion graphic*. Pada tahap pengumpulan bahan ini diperlukan bahan untuk isi dari materi yang dibutuhkan untuk video pembelajaran yaitu mengenai *triangle Exposure*. Sumber materi dapat diperoleh dari internet, buku, dan jurnal.

Selanjutnya bahan yang diperlukan adalah *asset* yang dibutuhkan untuk merancang video pembelajaran animasi *motion graphic*. Peneliti mengumpulkan bahan pendukung seperti audio, gambar, dan lain-lain.

1.1.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini merupakan tahap dimana semua materi dan asset sudah dikumpulkan dan disiapkan untuk diproses menjadi video animasi *motion graphic*. Pada tahap pembuatan ini peneliti menggunakan *software* Adobe After Effect.

1.1.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian ini dilakukan setelah pembuatan video pembelajaran animasi *motion graphic* selesai. Pada tahap ini peneliti bertujuan untuk mengukur hasil video pembelajaran animasi *motion graphic*. Pada pengujian ini dilakukan pengujian validasi kepada validasi materi dan validasi ahli media. Pengujian validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur kesesuaian materi yang disampaikan melalui video pembelajaran animasi *motion graphic*. Pada pengujian ini, dilakukan dengan mengacu pada pengujian ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukannya pengujian oleh ahli materi dan ahli media, akan dilakukannya revisi yang mengacu pada penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Setelah dilakukannya perbaikan, maka dilakukan juga pengujian terhadap kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil nilai kelayakan dari video pembelajaran tersebut

1.1.6 Pendistribusian (*Distribution*)

Pendistribusian merupakan tahap akhir dari untuk melakukan proses penyimpanan video pembelajaran ke dalam layanan penyimpanan data. Setelah dilakukan penyimpanan, maka video pembelajaran dapat disalurkan kepada pendidik dan peserta didik. Selain itu, dilakukan juga submit jurnal terkait penelitian yang telah peneliti lakukan.

1.2 Populasi dan Sampel

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 3 Bandung. Dalam penelitian populasi dan sampel digunakan untuk menjadi sumber data. Populasi alam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 3 Bandung dengan program keahlian Desain Komunikasi Visual yang berjumlah 105 siswa. Peneliti memilih siswa kelas XI dikarenakan materi mengenai *triangle Exposure* dipelajari di kelas XI.

Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini, didasari oleh pendapat Yount (1999) dalam (Nurfauziah, 2015) menyatakan bahwa penentuan sampling didasarkan pada persentase sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Penentuan Sampel

Besarnya Populasi	Besar Sampel
0 – 100	100%
101 – 1.000	10%
1.001 – 5.000	5%
5.001 – 10.000	3%
>10.000	1%

Berdasarkan tabel persentase sampling menurut Yount 1999, populasi pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori dengan besar populasi 101-1000. Maka dari itu jumlah sampel yang bisa digunakan adalah 10% dari besarnya populasi siswa kelas XI DKV di SMKN 3 Bandung dengan jumlah 104. Maka dari itu sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini sekitar sebesar 10 orang.

1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk menilai video pembelajaran yang telah dirancang. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan angket yang berisikan pertanyaan yang terdiri dari dua aspek yaitu isi

materi dan kualitas video pembelajaran yang telah dirancang. Untuk penilaian ahli materi maka ada 2 aspek yang dinilai yaitu aspek Pendidikan dan Aspek Kualitas Materi dengan kisi-kisi yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	
Pendidikan	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum kelas XI SMK
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar silabus
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> sudah tepat
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mampu menyampaikan keseluruhan materi <i>triangle Exposure</i> pada mata pelajaran Fotografi
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> sudah kekinian
	Materi disusun secara sistematis
Kualitas Materi	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> jelas dan sesuai
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mudah dipahami
	Ketepatan pembuatan desain dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> sesuai dengan materi <i>triangle Exposure</i>
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar

	Penyampaian audio dalam media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> sesuai dengan materi <i>triangle Exposure</i>
	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan
	Menambah motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung

Selanjutnya, untuk penilaian ahli media ada 2 aspek yang dinilai, yaitu aspek Penggunaan Media dan aspek Tampilan Media. Kisi-kisi penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Aspek yang Dinilai	
Penggunaan Media	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mudah digunakan oleh peserta didik
	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mempermudah proses pembelajaran di kelas
	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> dapat dijalankan di berbagai perangkat (<i>laptop, computer, handphone</i>)
	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam belajar

	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
	Media video pembelajaran animasi <i>Motion Graphic</i> mampu membuat fokus perhatian lebih peserta didik dalam proses pembelajaran
Tampilan Media	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI SMK
	Kombinasi warna pada desain media
	Tampilan media menarik dan sesuai tema
	Kesesuaian isi konten media dengan materi yang dibuat
	Media menerangkan materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas XI SMK
	Pemilihan audio sebagai pengiring video pembelajaran animasi <i>Motion graphic</i> sesuai dengan isi materi

Setelah melakukan penilaian ahli materi dan media, maka ada penilaian siswa yang terdapat 3 aspek yang perlu dinilai yaitu Materi, Media, dan Kualitas Teknis. Kisi-kisi angket penilaian siswa dapat dilihat di tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Siswa

Aspek yang Dinilai	
Materi	Penjelasan materi dalam video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> mudah dipahami

	Materi dalam video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> sudah tersusun dengan baik
Media	Tampilan video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> menarik
	Kecepatan gerakan animasi pada video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> sudah sesuai
	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> mudah dipahami
	Suara dan musik dalam video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> terdengar jelas
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> dapat memudahkan saya dalam memahami pelajaran
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> meningkatkan ilmu pengetahuan saya
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> membuat belajar lebih menyenangkan
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> meningkatkan motivasi saya saat belajar
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri
Kualitas Teknis	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> mudah diakses
	Media video pembelajaran <i>triangle Exposure</i> dapat diakses dimana saja dan kapan saja
	Tampilan media video pembelajaran jernih

1.4 Analisis Data

Pada tahap ini data hasil dari instrumen penelitian dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui hasil dari produk yang telah dibuat. Pengambilan data dalam

penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Budiaji (2013) skala likert adalah perhitungan yang mengukur sifat/sikap individu dengan menggunakan skor total dari butir pertanyaan.

Tabel 3.5 Nilai Skala Likert

Jawaban	Nilai Skala
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Nilai yang diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta penilaian dari pendidik dan peserta didik kemudian dihitung untuk mencari persentase dari hasil jawaban responden. Setiap data dianalisis dengan menggunakan point 1 sampai point 5 disetiap pertanyaan, maka dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100 \dots$$

Keterangan:

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Setelah dihitung persentase skor, adapun tingkatan validasi penelitian dengan terbagi menjadi lima kategori berdasarkan interpretasi dengan rincian skala berikut:

Tabel 3.6 Kualifikasi Persentase

Persentase	Kualifikasi
-------------------	--------------------

100% - 90%	Sangat Baik
89% - 75%	Baik
74% - 65%	Cukup
64% - 55%	Kurang
54% - 0%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas, dalam penelitian video pembelajaran animasi *motion graphic* dapat dikatakan baik jika mendapatkan persentase skor minimal 75%.