

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang diteliti ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* atau yang biasa dikenal dengan metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2013). Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah video edukasi penanganan awal korban henti jantung.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan di UMY, tepatnya di sebelah lapangan sepak bola UMY pada 10 Januari 2019.
2. Proses *editing* dan tahap penyelesaian video ini dilakukan di Studio Ghulam Group pada 15 Januari 2019.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang diukur atau yang diamati dan hasilnya bervariasi antara satu objek dengan objek lainnya (Riyanto, 2011). Variabel penelitian yang diteliti oleh peneliti ini adalah video edukasi tentang penanganan awal korban henti jantung, yang merupakan sebuah media edukasi dalam bentuk audio visual. Video ini terdiri dari beberapa *scene* yang terdiri dari gambar, teks, dan audio.

D. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Instrumen	Hasil	Skala
Video edukasi penanganan awal korban henti jantung	Media pembelajaran berupa media audio visual tentang penanganan awal korban henti jantung. Konten video terdiri dari: <ol style="list-style-type: none">1. Anatomi dasar jantung2. Pengenalan tentang korban henti jantung.3. Hal-hal yang harus diperhatikan saat RJP.4. Langkah-langkah melakukan RJP.	<i>Form</i> penilaian konten video	1.Sangat Layak 2.Layak 3.Kurang Layak 4.Tidak Layak	Ordinal

E. Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data peneliti mengelompokkan dalam beberapa metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini peneliti mengumpulkan data tentang prevalensi atau angka kejadian henti jantung di Badan Pusat Statistik Yogyakarta, selanjutnya data-data tersebut digunakan peneliti untuk memperkuat penelitian yang diteliti. Tahap persiapan pada peneliti ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan diantaranya ialah membuat surat izin peminjaman phantom RJP di *skill lab* Kedokteran UMY, dan juga membuat surat peminjaman *ambulance* di UMY, serta meminjam *Automatic Exsternal Devibrilasi* di PUSBANKES Jogja, tahap ini peneliti juga mencari *talent-talent* yang berbakat di bidang masing masing.

2) Literatur

Tahap literatur ini bertujuan mencari atau mengumpulkan data dari berbagai aspek tentang korban henti jantung dan penanganannya serta media pembelajaran berbasis video visual. Aspek pengembangan materi dan tahap-tahap pelaksanaan pembuatan video, literatur yang di gunakan yaitu dari sumber buku, jurnal, serta modul terkait pertolongan pertama pada korban henti jantung dan pengembangan media pembelajaran berbasis video visual.

3) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini setelah mendapatkan surat izin dari peminjaman phantom dan *ambulance*serta AED, peneliti selanjutnya membuat kesepakatan dengan *talent* untuk melaksanakan pengambilan video, produksi video ini menggunakan talent dari rekan-rekan PSIK UMY yang sudah terpilih untuk menjadi pemeran dalam video penanganan awal korban henti jantung, penelitian ini melibatkan 5 orang pemeran yang sudah terpilih, 5 orang tersebut memerankan sebagai berikut 2 orang memerankan sebagai warga sekitar yang sedang *jogging* dikampus UMY, 2 orang sebagai tim kesehatan, 1 orang menjadi pemberi materi. Beberapa kendala atau kesulitan dalam penelitian ini ialah dalam membuat jadwal pengambilan video, dikarenakan kesibukan masing-masing *talent*, dan *talent* yang sudah terpilih terdiri dari 3 orang *talent* mengundurkan diri, karena ada kegiatan di luar kota. Peneliti kemudian mencari kembali *talent* baru sebagai penggantinya.

Talent yang sudah didapatkan langkah selanjutnya peneliti melakukan pengambilan gambar atau video sesuai dengan skenario yang sudah dipersiapkan. Pengambilan video dalam penelitian ini dilakukan dimulai tanggal 10 Januari 2019 dari pukul 08.00- 13.00 dan pengambilan video ini dilakukan dalam beberapa *scene*, *scene* pertama diambil dari ruangan *minihospital* tepatnya ruang 1 karena memiliki kelengkapan alat yang memadai. *Scene* selanjutnya di ambil di

lapangan sepak bola UMY. Setelah pengambilan video selesai langkah selanjutnya adalah proses *editing* yang dilakukan di Studio Ghilam Group dan dibantu oleh peneliti. Tahap *editing* ini juga membutuhkan waktu yang lama dikarenakan banyak sekali revisi yang peneliti dapatkan dari dosen pembimbing sehingga sebelum masuk ke tahap uji pakar peneliti harus menyelesaikan masukan dari dosen pembimbing terlebih dahulu. Tanggal 23 maret 2019 peneliti melakukan uji pakar diantaranya dari ahli emergency yaitu Azizah Khoiriyati, Ns.,M.Kep dosen PSIK UMY, bu Erna Rochmawati,Ns.,MNSc.,M.Med.Ed.,PH.D dosen PSIK S1 dan S2 UMY selaku perwakilan dalam bidang edukasi, serta bapak Erwan Sudiwijaya.,S.Sos.,MBA selaku ahli media.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar penilaian validasi ahli materi dan ahli media. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum di uji cobakan. Angket ini berisi tentang beberapa aspek untuk menilai kelayakan video yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran, sedangkan untuk ahli media ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Berikut dibawah ini kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut :

Kisi-kisi Angket Penilaian Materi
(Riyana, 2007)

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Isi Materi	1,2,3,4,5	5
2	Relevansi Materi	6,7,8,9,10,11,12	7
3	Media Pendukung	13,14,15	3
4	Manfaat	16	1
Jumlah Butir			16

Dalam hal ini instrument penilaian materi dapat dilihat pada lampiran 1.

Kisi-kisi Angket Penilaian Media
(Riyana, 2007)

No.	Indikator	Nomor	Jumlah Butir
1	Visual	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	15
2	Bahasa	16,17,18,19,20,21	6
3	Media	22,23,24,25,26	5
4	Manfaat	27,28,29	3
5	Jumlah Butir		29

Dalam hal ini instrument penilaian media dapat dilihat pada lampiran 2.

G. Analisa Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah analisa kualitatif dan analisa kuantitatif yang bertujuan untuk menguji tingkat validasi

pengembangan sebuah produk berupa media pembelajara yang berbasis video.

1. Analisa Kualitatif

Analisa Kualitatif pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil wawancara dan komentar serta saran dari ahli validasi. Data kualitatif kemudian dianalisa secara deskriptif, sehingga beberapa saran digunakan untuk perbaikan produk pada tahap akhir yaitu revisi.

2. Analisa Kuantitatif

Analisa kuantitatif pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang berbasis video berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Berikut dibawah ini cara menganalisa data instrumen penilaian validasi.

a) Menghitung skor rata-rata

Dalam penghitungan skor rata-rata didapatkan rumus sebagai berikut:

$$x \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

X = skor akhir rata-rata

Σx = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah butir pertanyaan

b) Mengubah skor rata-rata ke dalam kualitatif

Data mengenai penelitian validasi para ahli yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan kelayakan dari media yang dibuat. Penilaian ini menggunakan skala likert sebagai berikut : nilai 4 apabila interpretasinya sangat layak, nilai 3 dengan interpretasi layak, nilai 2 dengan intrepretasi kurang layak dan nilai 1 dengan intrepretasi tidak layak.

Kriteria penilaian diperoleh berdasarkan rumus konversi yaitu hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif(Sukardjo, 2008).

Rentang Skor	Kategori
$X > X_i + 1,8 s_{bi}$	Sangat layak
$X_i + 0,6 s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 s_{bi}$	Layak
$X_i - 0,6 s_{bi} < X \leq X_i + 0,6 s_{bi}$	Kurang layak
$X_i - 1,8 s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 s_{bi}$	Tidak layak

Keterangan:

X	= skor akhir rata-rata
X_i (rerata ideal)	= $\frac{1}{2}$ x (skor maksimal ideal + skorminimal ideal)
S_{bi} (simpangan baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ x (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)
Skor maksimal ideal	= 4

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal ideal} &= 1 \\ \text{Xi (rerata ideal)} &= \frac{1}{2} \times (4+1) \\ &= \mathbf{2,5} \\ \text{Sbi} &= \frac{1}{6} \times (4-1) \\ &= \mathbf{0,5} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitungan data kuantitatif tersebut dapat kesimpulan sebagai berikut:

- Skala 4 (sangat layak) = $X > X_i + 1,8 \text{ sbi}$
 $= X > 2,5 + (1,8 \times 0,5)$
 $= X > 2,5 + 0,9$
 $= \mathbf{X > 3,4}$
- Skala 3 (layak) = $X_i + 0,6 \text{ sbi} < X \leq X_i + 1,8 \text{ sbi}$
 $=$
 $2,5 + (0,6 \times 0,5) < X \leq 2,5 + (1,8 \times 0,5)$
 $= 2,5 + 0,3 < X \leq 2,5 + 0,9$
 $= \mathbf{2,8 < X \leq 3,4}$
- Skala 2 (kurang layak) = $X_i - 0,6 \text{ sbi} < X \leq X_i + 0,6 \text{ sbi}$
 $= 2,5 - (0,6 \times 0,5) < X \leq 2,5 + (0,6 \times 0,5)$
 $= 2,5 - 0,3 < X \leq 2,5 + 0,3$
 $= \mathbf{2,2 < X \leq 2,8}$
- Skala 1 (tidak layak) = $X_i - 1,8 \text{ sbi} < X \leq X_i - 0,6 \text{ sbi}$
 $= 2,5 - (1,8 \times 0,5) < X \leq 2,5 - (0,6 \times 0,5)$
 $= 2,5 - 0,9 < X \leq 2,5 - 0,3$
 $= \mathbf{1,6 < X \leq 2,2}$

Konversi data kriteria penilaian ideal

Rentang Skor	Kategori
$X > 3,4$	Sangat layak
$2,8 < X \leq 3,4$	Layak
$2,2 < X \leq 2,8$	Kurang layak
$1,6 < X \leq 2,2$	Tidak layak

H. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) *Ambulance*

Ambulance digunakan sebagai alat transportasi dalam memindahkan korban dari tempat kejadian ke rumah sakit.

2) Kamera

Kamera digunakan untuk merekam adegan dalam bentuk video selama proses pembuatan video, kamera yang digunakan adalah kamera yang mampu merekam video *full HD (High Definition)* sehingga dalam pengambilan video mampu menghasilkan kualitas video yang baik.

3) *Hardware* atau perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatan video ini adalah:

- a) Laptop Toshiba Satellite Core i3 touch screen

Proses pembuatan video ini diperlukan spesifikasi komputer atau laptop yang baik, dikarenakan *software* yang digunakan dalam proses *editing* sangat berat, sehingga jika spesifikasi memadai membantu memperlancar proses pembuatan video dan *editing*.

b) *Keyboard*

Hardware atau perangkat keras yang berfungsi untuk mengirimkan perintah ke komputer atau laptop berupa tulisan yang berisi tombol-tombol abjad dan angka serta simbol.

c) *Mouse*

Hardware atau perangkat keras yang digunakan untuk memindahkan kursor untuk mempermudah dalam proses produksi video.

4) *Software* atau perangkat lunak

a) *Windows 8*

Sebuah *system* yang dipersiapkan untuk menunjang kebutuhan pengguna laptop atau komputer dengan tampilan yang lebih sederhana dan menarik yang berfungsi untuk mengolah data seperti video secara mudah.

b) *Premier Pro 2018*

Premier Pro 2018 merupakan perangkat *software* yang memiliki keunggulan dalam proses mengedit data atau video secara mudah. *Premier Pro 2018* ini merupakan pengembangan *software editing* yang terbaru sehingga memudahkan pengguna untuk mengolah dan

mengedit video, didalam *software* ini dapat digunakan untuk memotong video dan audio, menggabungkan video, menjernihkan audio, dan mampu memberikan efek-efek kedalam video sehingga video yang dihasilkan lebih menarik.

I. Alur Penelitian

Alur penelitian yang diteliti oleh peneliti terdiri dari tiga tahap diantaranya adalah tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam tahapan tersebut diklasifikasikan dalam beberapa hal diantaranya:

1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi ini peneliti melewati beberapa tahapan di antaranya adalah:

a. Ide Cerita

Tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan di Badan Pusat Statistik Yogyakarta dan mencari informasi terkait kejadian henti jantung di dunia, Indonesia dan terkhusus di daerah Yogyakarta, peneliti menemukan data terkait kejadian henti jantung yang sangat banyak bahkan di daerah Yogyakarta sendiri kejadian henti jantung menempati urutan 10 besar penyakit tidak menular, dalam hal ini peneliti juga mencari data dari jurnal dan referensi terkait penanganan henti jantung, beberapa jurnal menyebutkan bahwa penanganan henti jantung di luar rumah sakit atau *out hospital* masih sangat kurang, hal ini dipengaruhi oleh

kurangnya pengetahuan dan rasa takut untuk melakukan penanganan pertolongan pada korban henti jantung.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan data yang sudah didapat oleh peneliti, maka peneliti dapat mengambil ide cerita mengenai video edukasi penanganan awal korban henti jantung. Video tersebut dibahas terkait anatomi dasar jantung, definisi henti jantung, penyebab henti jantung, tanda gejala henti jantung, dan langkah-langkah penanganan henti jantung.

b. Tema Cerita

Peneliti mengambil tema tentang henti jantung dengan judul “Video Edukasi Penanganan Awal Korban Henti Jantung” yang diangkat berdasarkan ide cerita yang telah peneliti dapatkan.

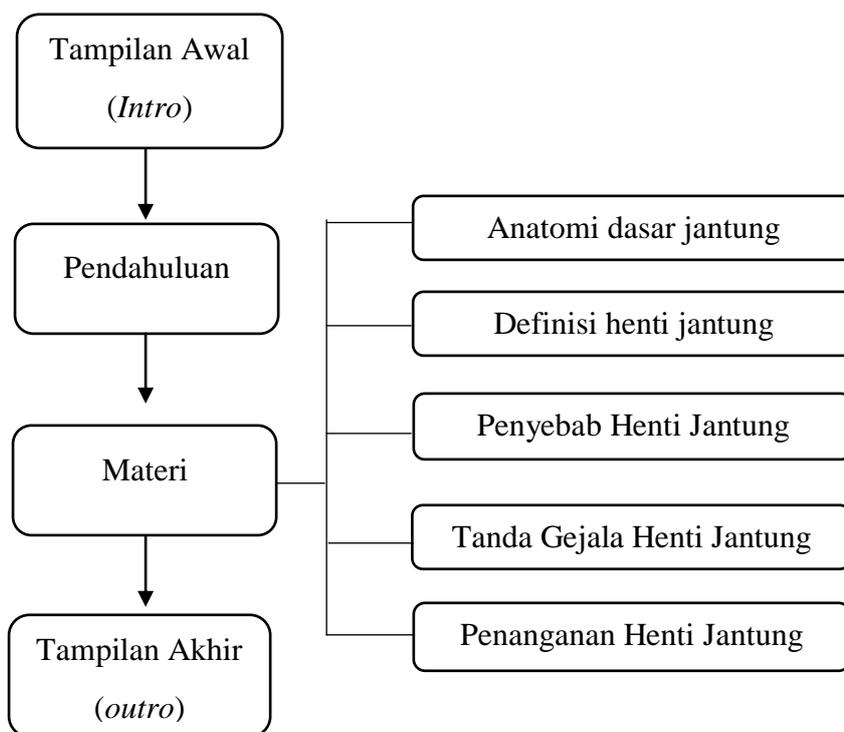
c. Sinopsis

Video ini menceritakan tentang pertolongan pertama saat terjadi henti jantung, dalam video ini membahas terkait penanganan awal korban henti jantung yang bertujuan untuk menekan angka kematian henti jantung di luar rumah sakit.

Pemeran yang memerankan alur cerita dalam video ini adalah dua orang yang berperan sebagai warga yang sedang *jogging* di UMY dan salah satu warga mengalami henti jantung dan dua orang berperan sebagai perawat, satu orang berperan sebagai pemberi materi. *Setting* tempat yang digunakan untuk pengambilan video ini di samping lapangan sepak bola UMY.

d. *Flowchart*

Flowchart digunakan sebagai alur cerita dalam video yang di buat.



Gambar: *flowchart*

e. *Storyboard*

Video yang dibuat peneliti selanjutnya di konsep menjadi sebuah video tentang penanganan awal korban henti jantung pada orang awam yang sudah didesain dalam *storyboard* yang berisi tampilan gambar, *scene* beserta keterangan, *storyboard* yang didesain oleh peneliti dibuat berdasarkan dari ide cerita, tema, serta

sinopsis yang sudah di buat. *Storyboard* ini dapat dilihat pada halaman lampiran5.

f. *Script* Video

Script video ini terdiri dari sekenario dan narasi pada masing masing *scene*. *Script* ini dapat dilihat pada lampiran 6.

g. Uji Konten Video

Hasil video yang dibuat oleh peneliti ini sudah melalui uji ahli menggunakan uji konten video oleh beberapa ahli, video yang dinyatakan lulus uji oleh para ahli maka video tersebut sudah dapat digunakan untuk pembelajaran dan edukasi yang sudah dirancang.

2. Produksi

Tahap produksi ini diawali dengan pengambilan gambar atau video dengan audio dari masing masing *scene* yang sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan *storyboard*, dalam pengambilan video ini peneliti memperhatikan beberapa hal terkait *angle* kamera dan adegan pemeran yang diperankan oleh pemain.

3. Pasca Produksi

Tahap ini peneliti melakukan *input* data dan *editing* gambar atau video yang sudah didapatkan pada tahap produksi, proses *editing* ini meliputi penjernihan suara, input teks, *cutting* video, pengaturan warna.

Gambar Alur Penelitian

