

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan dalam menghasilkan sebuah media lalu dilakukan uji coba untuk melihat efektifitas penggunaan media. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa media ular tangga yang digunakan sebagai media promosi kesehatan dalam memberikan edukasi kepada remaja usia 10-19 tahun mengenai bahaya rokok elektronik.

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE hingga tahap pengembangan atau *development* dikarenakan keterbatasan penelitian, yaitu:

- 1) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pengetahuan remaja mengenai rokok elektronik dan analisis kebutuhan yang meliputi karakteristik

remaja berdasarkan usia, jenis kelamin dan ketertarikan penggunaan media sebagai bahan pembelajaran. Analisis awal bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang di hadapi dalam pembelajaran sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar.

## 2) Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep bahan ajar atau media yang dibutuhkan sasaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada tahap ini yaitu pemilihan media yang sesuai dengan sasaran, penyesuaian materi yang akan disampaikan sehingga memudahkan pembelajaran, serta membuat rancangan awal sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

## 3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini rancangan media yang telah dihasilkan selanjutnya dilakukan revisi oleh ahli media untuk melihat kelayakan media yang akan digunakan.

### **3.3 Pengolahan data**

Data yang diperoleh melalui wawancara pendahuluan dan kuesioner penilaian oleh ahli media. Data melalui wawancara diolah melalui transkrip yang telah dirangkum sedangkan pengolahan data kuesioner penilaian ahli media di analisis melalui skala likert, bertujuan untuk melihat hasil rata-rata

skor berdasarkan indikator yang telah diberi nilai oleh ahli media. Rumus yang digunakan dalam perhitungan hasil penilaian media adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum skor}{skor\ max} \times 100\%$$

Hasil presentasi tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan tabel kriteria penilaian validasi sebagai berikut:

Tabel 1  
Tabel Kriteria Penilaian Validasi

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber : Diadaptasi dari Indah Agustina (2018)

Pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel kelas XI pemasaran di SMKN 2 Buduran

### 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

Tabel 2  
Definisi Konseptual dan Operasional

No	Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Cara Ukur	Skala
1	Media Edukasi Ular Tangga	Permainan papan yang didalamnya terdapat gambar ular dan tangga serta menggunakan dadu untuk memainkan dan menentukan berapa langkah yang harus di jalankan bidak.	Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu, dan tergolong ke dalam media edukasi <i>game board</i> .	-	-	-	-
2	Pengetahuan Remaja	Pengetahuan adalah sesuatu yang dapat dipahami mengenai suatu hal atau suatu informasi.	Mengetahui hal-hal yang telah diberikan mengenai bahaya rokok elektronik, dampak kesehatan serta kandungannya.	Kuesioner pilihan ganda.	Jawaban benar akan diberikan nilai 1 dan jawaban salah akan diberikan nilai 0. Dengan skor: a. Baik (76%-100%) b. Cukup (56%-75%) c. Kurang (kurang dari 56%)	Kuesioner berupa pilihan ganda A, B, C, D yang berisikan pertanyaan mengenai bahaya rokok elektronik.	Ordinal

### 3.5 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan berdasarkan prosedur ilmiah dan melalui pedoman yang telah disajikan, namun demikian dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan, diantaranya:

- a. Uji Instrumen dan pengumpulan data tidak dilakukan ke lapangan.
- b. Penelitian pengembangan ini terbatas hanya saat pengujian media oleh ahli dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan.

### 3.6 Etika Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian dan wawancara terbuka mengenai kesediannya menjadi responden dalam penelitian. Responden diberikan hak untuk menerima atau menolak partisipasi sebagai subjek dalam penelitian. Jika bersedia, responden akan diberikan *informed consent* dan menandatangani lembar pernyataan persetujuan untuk menjadi responden pada format yang telah disediakan. Peneliti sangat menghormati hak-hak responden oleh karena itu peneliti menjamin kerahasiaan identitas responden. Sesuai dengan pendapat dari Hamid (2008) yang menyatakan bahwa terdapat tiga prinsip utama dalam etika penelitian, yaitu :

- a. *Beneficence*

Peneliti akan berusaha melindungi responden agar terhindar dari bahaya atau ketidaknyamanan fisik maupun mental, selain itu peneliti harus siap

untuk menghentikan penelitian apabila ternyata terdapat alasan yang dapat mengancam ketidaknyamanan responden seperti menimbulkan cedera, ketidakmampuan atau merasa terganggu. Peneliti tidak boleh merugikan responden dengan cara meyakinkan responden bahwa penelitian yang dilakukan tidak untuk melawan atau merugikan responden.

b. Menghargai Martabat Manusia

Menghormati martabat responden meliputi hak untuk menetapkan sendiri dan hak untuk mendapatkan penjelasan yang lengkap terkait penelitian.

c. Mendapatkan Keadilan

Responden berhak untuk mendapatkan perlakuan yang adil baik sebelum dan selama proses penelitian. Selain itu responden berhak untuk mendapatkan keleluasaan pribadi, dimana peneliti tidak menyebarkan informasi responden yang bersifat pribadi ke khalayak umum tanpa sepengetahuan responden.