

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dalam menciptakan suatu video edukasi tentang penanganan awal pada cedera *ankle sprain*. Penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2012).

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

1. Lapangan basket Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai tempat pelaksanaan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2016.
2. Lapangan basket Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai tempat pelaksanaan pengambilan *scene* video yang dilakukan pada bulan Mei 2017.
3. Studio Horizon Picture sebagai tempat proses *editing* video yang dilakukan dari bulan Mei 2017 hingga Agustus 2017.

#### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu yang akan diukur atau diamati yang nilainya bervariasi antara satu objek ke objek lainnya dan terukur (Riyanto, 2011). Variabel dalam penelitian ini adalah video edukasi tentang penanganan awal pada cedera *ankle sprain* yang merupakan media edukasi dalam bentuk

audio visual. Video terdiri dari beberapa *scene* yang berisi suara (audio), teks, dan gambar (visual).

#### D. Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Instrumen
1	Video edukasi penanganan awal cedera <i>ankle sprain</i>	Video edukasi merupakan media pembelajaran berupa media audio visual tentang penanganan awal pada cedera <i>ankle sprain</i> . Konten video terdiri dari definisi <i>ankle sprain</i> , faktor penyebab <i>ankle sprain</i> , klasifikasi beserta tanda dan gejala <i>ankle sprain</i> , dan langkah-langkah penanganan awal cedera <i>ankle sprain</i> .	<i>Form</i> penilaian konten video

#### E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2012), terdapat beberapa metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

##### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data tentang intensitas kejadian cedera beserta penangan cedera yang pernah dilakukan. Hasil wawancara akan dianalisis dengan dengan deskriptif kualitatif yaitu dengan menjabarkan hasil dari wawancara sehingga didapatkan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa UKM basket UMY. Adapun pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran 6.

## 2. Literatur

Literatur bertujuan untuk mengumpulkan segala aspek mengenai cedera *ankle sprain* dan media pembelajaran berbasis video edukasi. Pada aspek pengembangan materi, literatur yang digunakan yaitu buku atau modul pembelajaran dan jurnal mengenai cedera *ankle sprain*. Sedangkan pada aspek pengembangan media pembelajaran berbasis video, literatur yang digunakan yaitu buku dan skripsi mengenai pengembangan media video.

### F. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu perlengkapan dari studio Horizon Picture yang meliputi:

#### 1. Kamera

Kamera digunakan sebagai alat untuk merekam dalam bentuk video selama proses pembuatan video. Kamera yang digunakan yaitu kamera Canon EOS 7D yang dilengkapi dengan kemampuan merekam video *full HD (High Definition)* dengan resolusi video 1920x1080p dan 18 megapixel APS-C sensor, sehingga dalam proses pembuatan video mampu menghasilkan kualitas rekaman video yang sangat baik.

#### 2. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras dalam proses produksi video ini meliputi:

##### a) Laptop Acer (*A8-4500M Radeon, VGA 1gb, RAM 8 gb*)

Dalam merancang video diperlukan spesifikasi komputer atau laptop yang memadai, karena *software* yang digunakan dalam proses

*editing* video ini cukup berat, sehingga dengan spesifikasi yang memadai dapat memberi kelancaran saat proses produksi video.

b) *Keyboard*

Perangkat keras yang berbentuk papan dengan berbagai macam tombol berfungsi untuk mengirim perintah berupa tulisan yang selanjutnya dikirim ke perangkat komputer.

c) *Mouse*

Perangkat keras yang digunakan untuk memasukkan data dan perintah ke dalam komputer.

3. Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak dalam proses produksi video ini meliputi:

a) *Windows 8.1*

*Windows 8.1* merupakan sebuah sistem yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna komputer dengan tampilan lebih simpel dan menarik, sehingga memberikan kemudahan pengguna saat mengoperasikan komputer. *Windows 8.1* memiliki fungsi mengolah data dan memutar musik serta video.

b) *Sony Vegas Pro 12*

*Sony Vegas Pro 12* merupakan sebuah *software* yang memiliki keunggulan dalam hal pengeditan video. Proses pengeditan video ini meliputi pemotongan hingga penggabungan berbagai video serta memasukkan *voice over* dan *music background* yang akan dibuat menjadi satu video. Keunggulan lainnya adalah memiliki efek *transition*

dan *video fx* yang mampu menambah efek-efek, sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

## **G. Alur Penelitian**

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi berbagai tahapan sebagai berikut:

### 1. Pra produksi

Proses pra produksi dalam menyusun konsep video ini adalah sebagai berikut:

#### a) Ide cerita

Peneliti dalam tahap ini terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan kepada mahasiswa UKM basket UMY. Hasil wawancara yang diperoleh dari ketua UKM Basket UMY beserta lima orang anggotanya mengatakan bahwa belum ada sarana edukasi menggunakan media berupa video edukasi terkait penanganan awal cedera *ankle sprain*. Ketua UKM basket UMY juga mengatakan bahwa mereka belum pernah memperoleh suatu edukasi tentang *ankle sprain* beserta cara penanganannya. Kurangnya informasi tersebut, hasil wawancara diperoleh bahwa masih rendahnya pengetahuan mahasiswa UKM basket UMY tentang bagaimana cara menangani cedera *ankle sprain*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat mengambil ide cerita mengenai edukasi penanganan awal cedera *ankle sprain* dengan menggunakan media audio visual berupa video yang berisi tentang definisi *ankle sprain*, faktor penyebab *ankle sprain*, klasifikasi dan tanda

gejala *ankle sprain*, dan langkah-langkah penanganan awal cedera *ankle sprain*.

b) Tema cerita

Peneliti mengambil tema tentang *ankle sprain* dengan judul “video edukasi penanganan awal cedera *ankle sprain*” yang diangkat berdasarkan ide cerita di atas.

c) Sinopsis

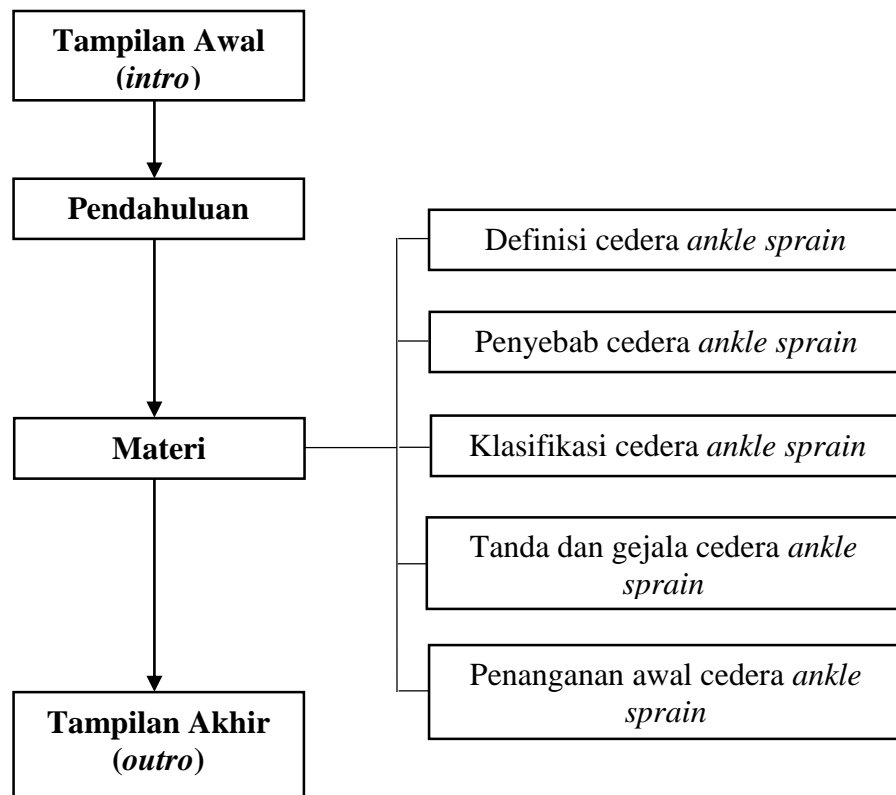
Video ini menceritakan tentang seorang perawat yang berperan sebagai tim kesehatan olahraga yang akan memberikan edukasi kepada atlet basket tepatnya bagi yang mengalami cedera *ankle sprain* terkait cara melakukan penanganan awal cedera *ankle sprain* yang bertujuan untuk mencegah ketidakstabilan sendi pergelangan kaki kronis yang berisiko menyebabkan terjadinya cedera berulang, arthritis dini, hingga memerlukan tindakan pembedahan untuk mengatasi keparahan cedera tersebut.

Pemeran yang digunakan dalam video ini terdiri dari satu orang perawat sebagai tim kesehatan dan dua orang atlet basket, namun salah satu atlet basket tersebut akan mengalami cedera *ankle sprain*. *Setting* tempat yang digunakan dalam video ini adalah lapangan basket UMY.

d) *Flowchart*

*Flowchart* digunakan sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pembuatan media pembelajaran berbasis video.

**Gambar 3.1.** Desain *Flowchart*



e) *Storyboard*

Video edukasi yang dibuat oleh peneliti, selanjutnya dikonsept menjadi sebuah video tentang penanganan awal cedera *ankle sprain* yang didesain di dalam *storyboard* yang berisikan tampilan pengambilan gambar, durasi, dan *scene* beserta keterangannya. *Storyboard* ini dibuat berdasarkan ide cerita, tema cerita, dan sinopsis yang telah disusun oleh peneliti. *Storyboard* ini dapat dilihat pada halaman lampiran 4.

f) *Script* video

*Script* pada video edukasi ini terdiri dari teknik pengambilan gambar dan narasi pada masing-masing *scene*. *Script* video ini dapat dilihat pada halaman lampiran 5.

#### g) Uji konten video

Video yang dibuat oleh peneliti diukur kualitasnya menggunakan uji konten oleh tiga orang ahli yaitu Nurvita Risdiana, S.Kep., Ns., M.Sc. sebagai ahli materi 1, Erna Rochmawati, Ns., MNSc., M.Med.Ed., Ph.D. sebagai ahli materi 2, dan Erwan Sudiwijaya, S.Sos., MBA. sebagai ahli media. Video dapat dinyatakan telah lulus uji konten apabila video dilakukan revisi oleh para ahli, sehingga video pada penelitian ini dapat dijadikan bahan yang representatif dan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan.

#### 2. Produksi

Tahap produksi video yang dimulai dengan melakukan pengambilan video sekaligus perekaman suara untuk masing-masing *scene* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengambilan video dan suara. Pengambilan video dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal, seperti menentukan *angle* kamera dan posisi *talent* sekaligus adegan yang diperankan *talent* agar menghasilkan video yang baik.

#### 3. Pasca Produksi

Peneliti melakukan proses input data hasil rekaman video ke dalam laptop. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses *editing* video yang meliputi pengaturan warna, suara, input *background*, input teks, *cutting* video sesuai kebutuhan, dan *rendering* video. Format video yang digunakan dalam penelitian ini berupa MP4.



Gambar 3.2. Alur Penelitian

