

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

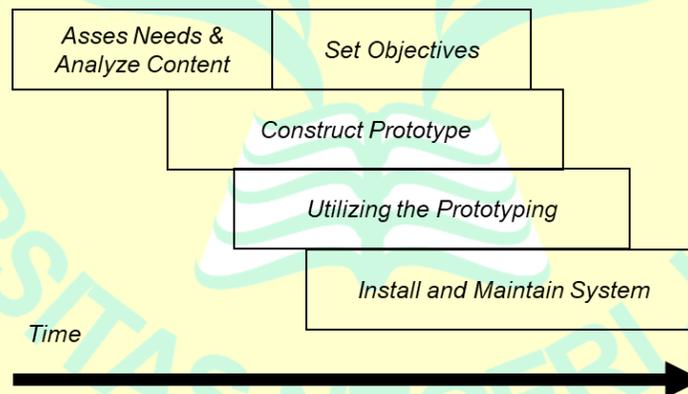
A. Tujuan Khusus Pengembangan

Secara umum penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video interaktif untuk mata diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS. Berdasarkan model pengembangan *Rapid Prototyping*, penelitian pengembangan ini memiliki tujuan khusus untuk mengembangkan video interaktif dengan lima tahapan yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan *rescuer* terkait mata diklat MFR dan menganalisis konten pada mata diklat MFR;
2. Menentukan tujuan pembelajaran pada materi yang sudah ditentukan pada mata diklat MFR;
3. Merancang dan mengembangkan *prototype* dari video interaktif;
4. Menguji cobakan dan mengevaluasi *prototype* oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan peserta didik (pengguna);
5. Melakukan *Upload* ulang *prototype* yang dikembangkan ke sahabatbelajar.com

B. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, menggunakan model pengembangan *rapid prototyping* yang berfokus pada pengembangan produk. Model pengembangan *rapid prototyping* dipilih karena merupakan model pengembangan berorientasi pada produk dengan melibatkan bantuan program komputer dalam proses pengembangannya. *Rapid prototyping* model pengembangan yang memperhatikan fleksibilitas dan kecepatan dalam pengembangannya. Pemilihan model *rapid prototyping* disesuaikan dengan *output* yang dihasilkan pada penelitian pengembangan yaitu video interaktif.



Gambar 3.1 Model Rapid Prototyping

1. *Asses Needs & Analyze Content*

a. *Asses Needs*

Awal tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan instruktur dengan mewawancarai terkait pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pada tahapan ini data didapat dengan menyebarkan kuisiner yang disebarakan kepada *rescuer*. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi terkait karakteristik peserta sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Pertanyaan dalam kuisiner seperti usia *rescuer*, pengalaman penggunaan TIK, dan penggunaan internet.

Teknik pengumpulan data yang dilakuakn untuk analisis peserta didik dengan menyebarkan kuisiner untuk *rescuer* BASARNAS yang telah mengikuti mata diklat MFR.

b. *Analyze Content*

Tahapan analisis berikutnya melakukan analisis konten yang akan dikembangkan menjadi video interaktif. Tahapan ini disikusikan dengan ahli materi yaitu instruktur MFR BASARNAS. Diskusi yang dilakukan untuk menentukan materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus MFR. Tujuan dari tahapan

ini supaya materi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan silabus MFR yang dimiliki BASARNAS.

2. Set Objectives

Tahapan *set objectives* menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang dikembangkan berdasarkan atas hasil analisis kebutuhan dan analisis konten (yang didapat pada tahap sebelumnya dan berdasarkan silabus mata diklat *medical first responder* (MFR). Hal yang akan dilakukan adalah melakukan diskusi dengan instruktur mata diklat MFR. Hasil yang diperoleh dari tahap ini menentukan rumusan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran yang perlu dicapai oleh *rescuer* setelah menggunakan video interaktif pada mata diklat MFR.

3. Construct Prototype

Tahap *construct prototype* tahapan mengembangkan *prototype*. Tahapan ini, akan melakukan kegiatan pengembangan *prototype* video interaktif sebagai berikut:

- a. Membuat Naskah Video Interaktif
- b. Membuat Storyboard Video Interaktif
- c. Melakukan Syuting
- d. Melakukan *Editing*
- e. Menginteraktifkan Video dengan H5P

Prototype yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan oleh ahli untuk mendapatkan hasil dari kualitas yang dimiliki produk. Produk juga diujicobakan kepada pengguna untuk dapat mengukur kualitas yang dimiliki produk yang dikembangkan.

4. **Utilizing the Prototype**

Tahapan selanjutnya menguji cobakan *prototype* kepada responden (ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan pengguna) untuk meningkatkan kualitas dari *prototype* yang telah dikembangkan

a. Metode evaluasi

Metode dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dengan melakukan uji coba kepada *expert review* dan uji coba kepada pengguna. Uji coba yang dilakukan kepada pengguna sampai pada tahap *one to one*.

b. Waktu dan Tempat

Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Januari 2020. Tempat penelitian berlangsung di Kantor Pusat BASARNAS Jakarta Pusat.

c. Responden

Penelitian pengembangan ini memiliki responden untuk menilai dan mengkaji produk yang telah dikembangkan. Responden yang dilibatkan pada penelitian ini yaitu:

1) Ahli Materi

Pada penelitian ini, yang sebagai ahli materi ialah seorang yang menguasai mata diklat MFR. Ahli materi akan menilai dan memberikan masukan untuk materi yang telah dikembangkan di *web site*. Ahli materi pada mata diklat MFR ini adalah instruktur dalam mata diklat MFR.

2) Ahli Pembelajaran

Pada penelitian ini, yang sebagai ahli pembelajaran ialah dosen pembelajaran yang berkopentent dan menguasai dalam perancangan dan pengembangan pembelajaran. Ahli akan menilai dan memberikan evaluasi terkait pembelajaran yang ada pada *web site*.

3) Ahli Media

Pada penelitian ini, yang sebagai ahli media ialah dosen media yang berkompeten dan menguasai

dalam bidang media. Ahli akan menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan

4) Pengguna

Pada penelitian pengembangan ini pengguna sebagai responden ialah *recuer* aktif BASARNAS. Populasi *rescuer* yang berjumlah 78 orang diambil populasi sebanyak 3 orang untuk dilakukan uji coba *one to one*.

d. Tahapan Pengumpulan Data

Tahapan penyebaran pada penelitian menggunakan kuisioner. Kuisioner yang disebarakan kepada responden yaitu *expert* pembelajaran, *expert* materi, dan *expert* media. Kuisioner yang disebarakan responden pengguna ialah *recuer* aktif BASARNAS.

e. Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen yang telah tervalidasi oleh Ibu Dr. Evelin Siregar, M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. Instrument yang didapatkan dari laman *web site* <http://survey.web-bali.net> yaitu pedoman standarisasi instrument evaluasi media video 2018.

Perolehan data didapatkan dari tahapan evaluasi yang diberikan oleh responden. Data tersebut kemudian dianalisis dengan cara menghitung nilai kuisisioner dengan teknik statistik. Instrumen untuk ahli, uji coba *one-to-one* menggunakan skala linkert untuk penilaian produk. Terdapat kolom saran untuk responden memberikan masukan agar dapat memberikan masukan. Penelitian ini menggunakan Skala linkert yang dengan skala nilai 4-1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Linkert 4-1

Skala	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

f. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi dianalisis dengan cara menghitung nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan.

$$\text{Skala rata-rata produk} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah butir soal}}$$

Setelah dilakukan penghitungan untuk memperoleh nilai dan kualitas dari produk yang dikembangkan. Adapun teknik analisis data dari hasil perhitungan tersebut dikategorikan pada beberapa kriteria penilaian, diantaranya adalah

Table 3.2 Rata-rata Penilaian

Rata-rat	Kategori
3,26-4,00	Sangat Baik
2,51-3,25	Baik
1,76-2,50	Kurang Baik
0-1,75	Tidak Baik

5. Install And Maintain System

Setelah melakukan revisi tahap selanjutnya ialah pemasangan (mengunggah ulang) produk hasil revisi dan pemeliharaan produk. Format akhir dari video ini yaitu video interaktif. Produk ini akan diunggah pada sahabatbelajar.com.