



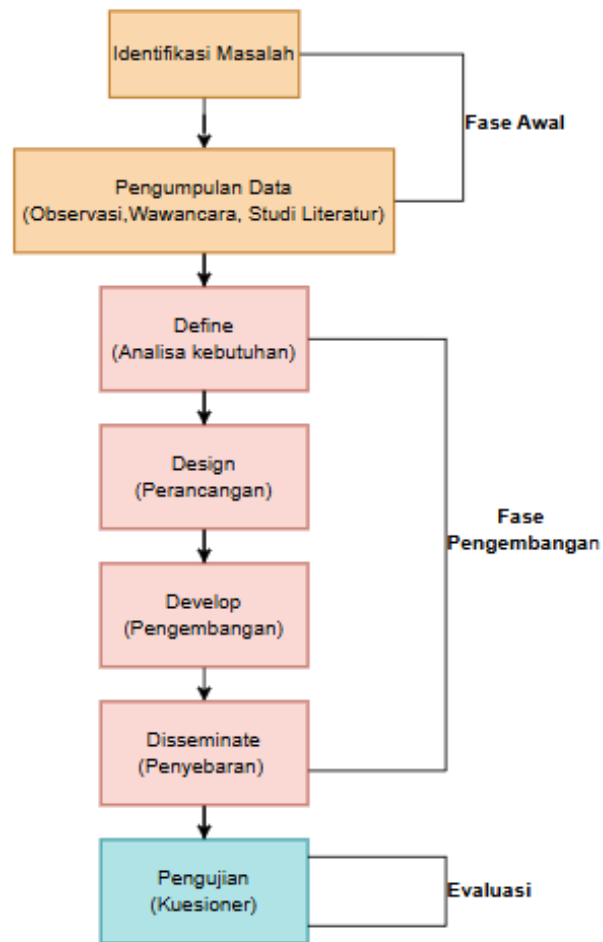
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat penelitian, ada dua tahap yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan video. Tahap pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi pustaka, dan wawancara tentunya didukung dengan pemahaman bacaan di buku, jurnal dan internet. sedangkan metode yang dipilih dalam pengembangan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah struktur sistematis yang dirancang untuk memberikan gambaran jelas mengenai alur dan langkah-langkah penelitian. Pada penelitian dengan judul " *Implementasi Video Pembelajaran Interaktif Untuk Mengelola Arsip Digital Menggunakan Aplikasi Srikand*" kerangka penelitian dirancang untuk menggambarkan hubungan antara masalah, tujuan, metode, dan hasil yang ingin dicapai. Kerangka penelitian digambarkan sebelum peneliti memulai sebuah penelitian, hal ini digunakan untuk menggambarkan alur pekerjaan yang dilakukan oleh peneliti supaya tetap berada pada jalurnya.



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

Pada Gambar 3.1, fase awal diawali dengan proses identifikasi masalah yang menjadi dasar dan latar belakang penelitian yang akan dilakukan. Peneliti mengumpulkan data yang relevan sebagai bahan penelitian untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Data ini diperoleh melalui metode observasi dan wawancara secara langsung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir, dan studi pustaka yang peneliti amati berupa artikel dan jurnal untuk menambah informasi yang peneliti butuhkan. Selanjutnya, pada fase pengembangan peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dalam tahap ini, peneliti melakukan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
- Universitas Islam Indragiri

analisis kebutuhan sistem, perancangan media pembelajaran, dan implementasi video pembelajaran. Tahap terakhir adalah fase evaluasi, di mana pengguna media pembelajaran interaktif memberikan umpan balik melalui pengisian kuesioner. Hasil umpan balik ini digunakan untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kebutuhan dan dapat meningkatkan pemahaman pengguna.

3.1.1 Fase awal

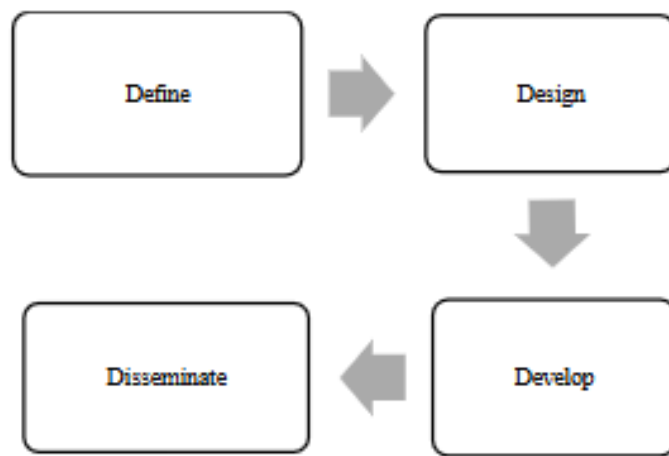
Pada fase awal, peneliti melakukan identifikasi masalah dimana permasalahan terkait implementasi video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman pengguna dalam mengelola arsip digital menggunakan aplikasi SRIKANDI yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang penelitian. Kemudian, peneliti mengumpulkan data-data terkait permasalahan yang telah diidentifikasi melalui observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir pada tanggal 27 November 2024 beserta wawancara yang dilakukan pada saat bertemu langsung dengan ibu Tuti Yunita selaku pejabat fungsional yang bekerja di bidang kearsipan. Selanjutnya peneliti juga mencari beberapa sumber tulisan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dengan cara studi literatur mengamati beberapa artikel dan jurnal untuk menambah informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.1.2 Fase Pengembangan

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop dan Disseminate*. Model ini mulai berkembang pada awal tahun 1970-an. Model ini merupakan pengembangan dari langkah-langkah pengembangan yang



berkembang pada saat itu yaitu analisis, desain dan evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dotothy S.Semmel, dan Melvyn I.Semmel pada tahun 1974. Dalam bahasa Indonesia model pengembangan 4D diterjemahkan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran[16]. Gambar tahapan 4D dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini:



Gambar 3. 2 Tahap pengembangan 4D

Pada Gambar 3.2 digambarkan model tahap pengembangan 4D yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) keempat tahapan tersebut dirincikan pada penjelasan dibawah ini.

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Tahap *Define* juga berfungsi untuk mendefinisikan dan



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

mengidentifikasi ruang lingkup penelitian, masalah yang dihadapi, serta kebutuhan yang harus dipenuhi. Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dilakukan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* dalam penelitian ini merupakan tahap perancangan yang bertujuan untuk menyusun konsep dan kerangka kerja pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dengan membuat perancangan konten, pembuatan storyboard, desain antarmuka video dan menentukan pemilihan perangkat lunak pembuatan animasi yang akan ditambahkan didalam video pembelajaran . Sehingga tahap ini berfokus pada perencanaan media yang akan diimplementasikan, memastikan bahwa media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* (Pengembangan) adalah langkah implementasi rencana yang telah disusun pada tahap *Design* menjadi bentuk nyata. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis video interaktif dirancang, diproduksi, dan diuji secara awal untuk memastikan fungsionalitas, kualitas, dan efektivitasnya.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) adalah langkah terakhir dalam model pengembangan 4D. Pada tahap ini, produk hasil pengembangan, yaitu video pembelajaran interaktif, didistribusikan dan diimplementasikan



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

secara luas kepada pengguna yang telah ditargetkan, dalam hal ini para pengguna aplikasi SRIKANDI di lingkungan Organisasi Perangkat Daerah (OPD) kabupaten Indragiri hilir.

3.1.3 Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna terhadap video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap pengujian utama, yaitu pengujian alfa dan pengujian beta, untuk menilai video pembelajaran interaktif aplikasi Srikandi. Pada tahap pengujian alfa, dilakukan uji coba yang bertujuan untuk mengevaluasi video dan memastikan bahwa semua fitur video interaktif berjalan sesuai dengan rancangan tanpa adanya kesalahan teknis. Setelah pengujian alfa selesai dan perbaikan dilakukan, tahap berikutnya adalah pengujian beta yang melibatkan pengguna sebenarnya dari target audiens. Pada tahap ini, video diuji dalam kondisi penggunaan yang lebih realistis untuk mendapatkan masukan langsung mengenai kemudahan penggunaan, efektivitas fitur video interaktif, serta pemahaman pengguna dalam mengelola arsip digital melalui aplikasi Srikandi. data dari pengujian beta dikumpulkan melalui kuesioner.

Evaluasi ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan mengenai keberhasilan implementasi video interaktif dan memberikan rekomendasi perbaikan agar video pembelajaran interaktif aplikasi Srikandi dapat berfungsi lebih optimal dalam membantu pengelolaan arsip digital.