

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **III.1 Lokasi Penelitian**

Kabupaten Grobogan merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis Kabupaten Grobogan terletak di antara 1100 32' - 1110 15' Bujur Timur dan 60 55' - 70 16' Lintang Selatan. Kabupaten Grobogan memiliki luas daerah sekitar 2.023,84 Km<sup>2</sup> dan merupakan kabupaten terluas ke-2 di Jawa Tengah setelah Kabupaten Cilacap dengan batas wilayah daratan sebagai berikut:

- Sebelah utara : Kabupaten Kudus, Kabupaten Pati, dan Kabupaten Blora
- Sebelah timur : Kabupaten Blora
- Sebelah Selatan: Kabupaten Ngawi Jawa Timur , Kabupaten Sragen, Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Semarang
- Sebelah barat : Kota Semarang , dan Kabupaten Demak

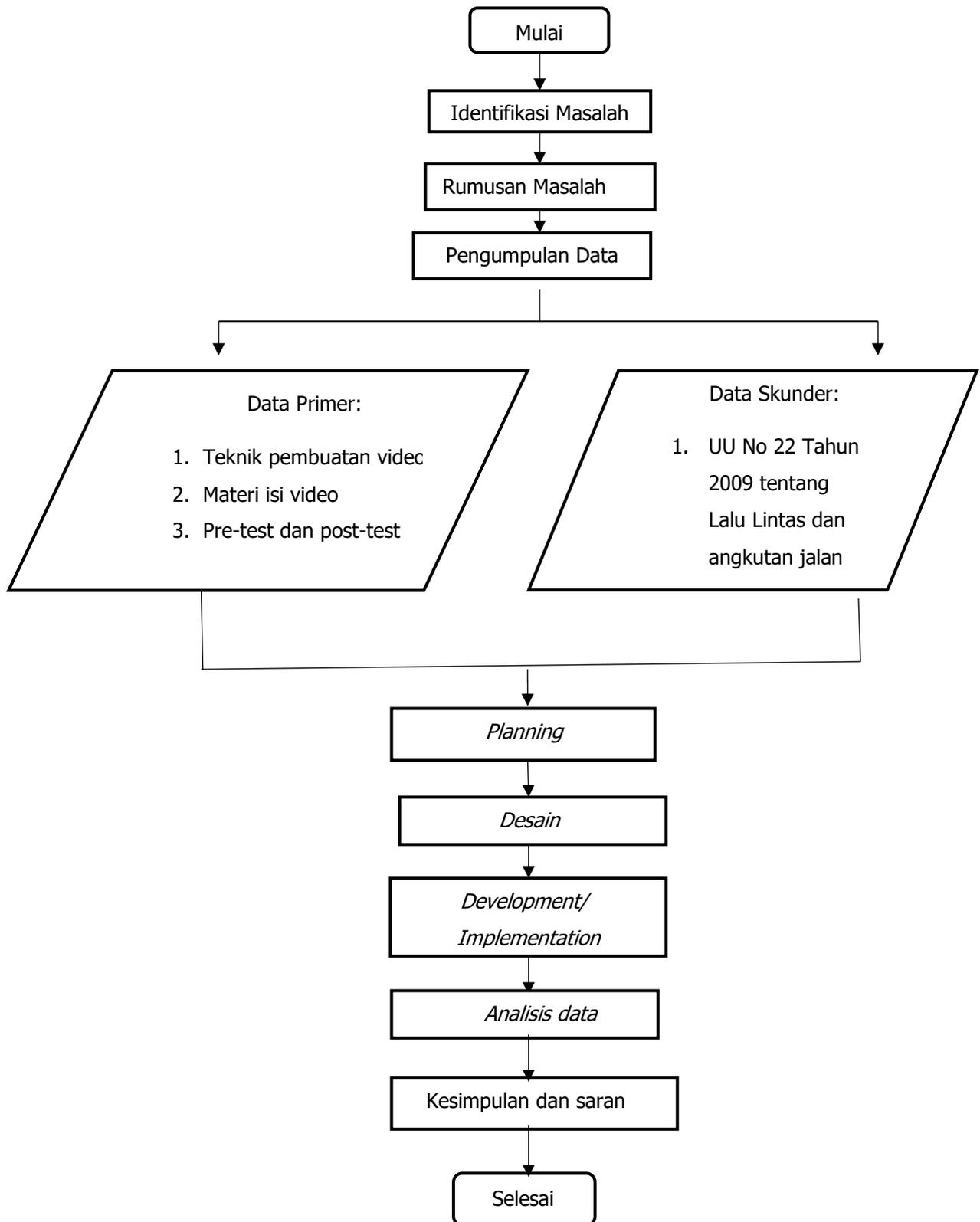
Kabupaten Grobogan terdiri dari 19 kecamatan. Lokasi penelitian diambil di Kabupaten Grobogan tepatnya di Kecamatan Wirosari tepatnya di PT Pungkook. Berikut merupakan foto profil PT Pungkook Kabupaten Grobogan.



**Gambar III.1** Profil PT Pungkook

PT Pungkook berada di Kabupaten Grobogan tepatnya di ruas Jalan Purwodadi-Blora pada ruas jalan tersebut merupakan jalan antar kabupaten yang didominasi oleh kendaraan barang dan sepeda motor, selain itu pada ruas jalan tersebut terdapat banyak pabrik yang cenderung berangkat kerja dan pulang secara bersama-sama. Lokasi tersebut menjadi pilihan karena banyaknya karyawan pabrik yang menggunakan sepeda motor untuk mobilitas setiap harinya saat akan berangkat kerja dan saat pulang kerja sehingga perlunya penanganan khusus kepada karyawan pabrik yang tidak menaati aturan lalu lintas dan tidak menggunakan perlengkapan berkendara.

### III.2 Bagan Alir



### III.3 Populasi dan Sampel

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Jika populasi besar, peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua yang ada pada populasi dan mengambil sampel. Populasi dari penelitian ini adalah karyawan pabrik PT Pungkook. Pada penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling* yang diambil dari 18.000 populasi. Dengan metode *slovin* dengan tingkat kesalahan sebanyak 10% dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

n: Ukuran sampel

e: Nilai kritis atau batas kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi.

N: Jumlah populasi

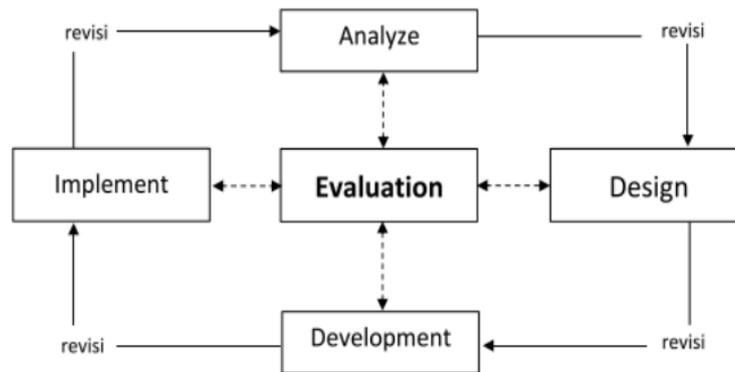
$$n = \frac{18.000}{1+18.000 \times 0,1^2}$$
$$n = \frac{18.000}{1 + 18.000 \times 0,01}$$
$$n = \frac{18.000}{1 + 18.000 \times 0,01}$$
$$n = \frac{18.000}{181}$$
$$n = 99,44$$

Didapatkan jumlah sampel minimal sebanyak 100 sampel terdiri dari karyawati PT Pungkook yang akan dilakukan uji coba media penyuluhan dengan alat ukur yaitu *pre-test* dan *post-test*.

### III.4 Metode Penelitian

Tahap penelitian merupakan bagian dari mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Metode penelitian pengembangan atau Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu , dan menguji keefektifan produk tersebut

(Marisa, 2021). Pada penelitian ini penulis mengembangkan penelitian sebelumnya yaitu penelitian dengan judul Pengaruh Video Edukasi Terhadap Pengetahuan Safety Riding Pekerja Finishing P X Tangerang yang diteliti oleh Alliya Azmi Naranti Putri, Maria Paskanita Widjanarti, Erindra Budi Cahyanto pengembangan yang dilakukan adalah dengan pembaruan materi dan penambahan materi yang sebelumnya hanya membahas penggunaan helm saja sedangkan pada penelitian penulis terdapat materi tentang rambu dan marka , persiapan sebelum berkendara , perlengkapan berkendara lain , dan cara mengurangi Tingkat keparahan apabila terjadi kecelakaan Sedangkan model ADDIE (*Analisis , Design, Development, Implementation and Evaluation*) merupakan konsep untuk mengembangkan sebuah desain produk (Cahyadi, 2019). Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



**Gambar III.2** Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Dengan model ADDIE dilakukan tahap yang pertama yaitu melakukan analisis masalah yang ada kemudian mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini. Kemudian selanjutnya adalah tahap desain adalah tahap merancang suatu produk sebagai media penyelesaian masalah yang ada. Kemudian tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan produk , selanjutnya tahap implementation atau penerapan produk yang telah dikembangkan, dan yang terakhir adalah tahap evaluasi atau pengujian produk (F. Hidayat & Nizar, 2021). Pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### III.4.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap Analisis merupakan tahap awal menentukan permasalahan dan solusi yang tepat untuk menentukan masalah peneliti melakukan identifikasi secara langsung melalui survei penelitian awal terhadap perilaku berkendara karyawan pabrik, pemahaman terkait keselamatan berkendara karyawan pabrik dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan media penyuluhan. Angket tersebut selain digunakan untuk menganalisis permasalahan terkait cara berkendara karyawan pabrik PT Pungkook juga untuk memahami dan mendefinisikan kebutuhan pembuatan media yang mudah dipahami oleh audien dalam hal ini adalah karyawan pabrik PT Pungkook. Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Hasil analisis data yang diharapkan dapat digunakan untuk pertimbangan menyusun desain.

### III.4.2 *Design* (Desain)

Desain merupakan suatu kegiatan penyusunan rencana dan rancangan suatu produk, gambar, benda atau objek lainnya sebelum direalisasikan menjadi nyata. Pada tahap ini dilakukan perancangan media, menentukan materi yang akan ditampilkan dalam media, pemilihan konsep *shot video*, penentuan lokasi pengambilan gambar. Desain pada penelitian ini berbentuk sebuah *short video* yang berisi tentang keselamatan berkendara yang meliputi penggunaan perlengkapan berkendara, marka dan rambu lalu lintas serta ajakan untuk menaati aturan lalu. Langkah-langkah pembuatan *short video* sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Tahapan awal adalah tahap perencanaan pembuatan *short video* terkait penulisan *skrip short video*, penjadwalan dan penentuan lokasi. Pada penelitian ini akan dilakukan penulisan *skrip* oleh penulis, penjadwalan selama pembuatan dan lokasi *shooting* berada pada tempat yang sesuai dengan adegan yang akan ditampilkan dalam *script* seperti di jalan raya, di pabrik di rumah sakit dan di rumah.

## 2. Tahapan pra-produksi

Pada tahap pra-produksi meliputi pemilihan pemeran sesuai dengan karakter dalam *skrip* pemeran dalam video ini yaitu rekan penulis yang kompeten di bidang ini selanjutnya adalah pembuatan *story board* yang menggambarkan adegan secara visual untuk membantu perencanaan pengambilan gambar. Kemudian desain produksi yaitu membuat desain set, kostum, dan elemen visual lainnya. Pada penelitian ini bercerita mengenai seorang karyawan pabrik yang setiap harinya harus bekerja dan selalu menggunakan sepeda motor untuk mobilitas tetapi karyawan pabrik tersebut tidak menaati aturan lalu lintas, tidak mengetahui mengenai berkendara yang aman dan berkeselamatan namun apabila diingatkan dan mendapat sanksi tetap saja dilanggar hingga suatu hari mengalami kecelakaan lalu lintas dan merugikan dirinya dan keluarganya.

## 3. Tahap Produksi

Tahap produksi bisa disebut tahap pelaksanaan yang meliputi pengambilan gambar (*Principal Photography*), proses perekaman adegan utama. Penggunaan kamera dan teknik *cinematographymenerapkan teknik pengambilan gambar seperti framing, lighting, dan movement*. Peneliti menggunakan kamera handphone Iphone dengan resolusi kamera 2436 x 1125 *piksel*.

## 4. Tahap pasca-produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan *short video* yaitu proses *editing* atau merangkai klip dan adegan menjadi bentuk akhir *short video*. Menambahkan *sound design* berupa efek suara, musik, dan melakukan *mixing audio* menyesuaikan adegan yang ada kemudian terakhir adalah penyuntingan dan revisi menyunting video berulang kali untuk memperbaiki dan menyempurnakan. Dalam penelitian ini proses *editing* menggunakan aplikasi *filmora* dan *capcut*.

### III.4.3 *Development* (Pengembangan)

Pengembangan pada pembuatan *short video* ini adalah proses pembuatan, perbaikan, dan perubahan yang dilakukan pada media penyuluhan. *Development* merupakan tahap desain media penyuluhan diterapkan dengan tujuan agar produk dapat diimplementasikan pada subjek yang akan diteliti yaitu karyawan pabrik PT Pungkook. Pada tahap ini terdapat kegiatan sebagai berikut:

#### 1. Produksi

Memproduksi media penyuluhan *short video* yang bertema SAMATRA yaitu Sadar Keselamatan Berkendara. Kemudian untuk semua desain, yang sudah diproduksi dan materi yang sudah disiapkan dan divalidasi digabungkan menjadi satu.

#### 2. Validasi ahli

Validasi oleh ahli adalah proses untuk mengevaluasi kevalidan suatu instrumen atau metode penelitian menggunakan pendapat dari para ahli di bidang yang berkaitan. Dalam validasi oleh ahli, para ahli diharapkan untuk memberikan umpan balik tentang kevalidan instrumen atau metode, yang meliputi aspek konstruk, isi, bahasa, dan lain-lain.

#### 3. Perbaikan

Setelah proses validasi oleh ahli, produk direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli supaya produk tersebut jauh lebih baik.

### III.4.4 *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media penyuluhan yang sudah di buat. Pada tahap implementasi semua yang telah dibuat dirancang ataupun di desain sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian, dilaksanakan dengan melakukan uji coba media secara langsung. Hasil dari pengujian tersebut akan di analisa dan diberikan penilaian pada produk yang telah diujikan dan dapat menjadi tolak ukur efektifitas media penyuluhan terhadap sasaran penyuluhan.

### III.4.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi akhir untuk penilaian yang diberikan kepada media penyuluhan. Pada tahap ini akan berikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pemahaman karyawan pabrik terhadap *safety riding* setelah menonton media penyuluhan berupa *short video*. Pada tahap evaluasi ini juga akan dilakukan perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui apakah media penyuluhan dengan *short video* ini berpengaruh terhadap peningkatan perilaku berkendara karyawan pabrik.

## III.5 Tahap Pengumpulan Data

### III.5.1 Sumber Data

#### 1. Data Primer

Pengumpulan data primer adalah informasi yang diperoleh langsung melalui literatur teknik pembuatan *short video*, materi isi video, *pre-test* dan *post-test* analisis yang dibutuhkan yaitu pemahaman karyawan pabrik terhadap keselamatan berkendara sepeda motor. Data diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang diisi oleh sampel 100 karyawan dan karyawan pabrik.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan adalah data literatur yang berhubungan dengan unsur *short video*, dan unsur-unsur visual yang berkaitan dengan perancangan *short video*. Data sekunder lainnya adalah UU No 22 Tahun 2009 yang akan digunakan dalam pembangunan materi atau konten.

### III.5.2 Cara Pengumpulan Data

#### 1. Angket

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media penyuluhan dan hasil dari angket digunakan untuk menentukan kelayakan media penyuluhan *short video*. Angket uji oleh ahli digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan media penyuluhan yang dinilai oleh para ahli.

#### 2. *Pre-test* dan *post-test*

Penelitian ini juga mengambil data dengan pengisian *pre-test* dan *post-test* oleh 100 karyawan dan karyawan pabrik, data

*pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur sejauh mana media penyuluhan *short video* mempengaruhi pengetahuan karyawan pabrik, sehingga dengan bertambahnya pengetahuan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

### III.6 Validasi Instrumen dan Validasi Ahli

#### III.6.1 Instrumen Penilaian Ahli

Instrumen penelitian merupakan teknik yang dilakukan untuk mencari data yang dibutuhkan atau mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2006). Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket. Setiap angket dikembangkan dan diberi skor masing-masing 5 menggunakan skala *likert*. Lembar instrumen penelitian yang digunakan berupa (Chaeruman, 2019)

**Tabel III.1** Skor *Skala Likert*

Keterangan	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

#### 1. Lembar Kisi-Kisi Instrumen ahli materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi yaitu:

**Tabel III.2** Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Instrumen Penelitian	Skala				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	a. Kebenaran isi materi bebas dari kesalahan konsep					
		b. Kekinian dan ke-up to-date-an materi					
		c. Kecakupan dan kecukupan					

#### 2. Lembar Kisi-Kisi Instrumen ahli media

Kisi-kisi instrumen untuk ahli media yaitu :

**Tabel III.3** Penilaian ahli media

No	Kriteria Penilaian	Instrumen Penelitian	Skala				
			1	2	3	4	5
1.	Media dan komunikasi	a. Media dan komunikasi pembelajaran					
		b. Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens terkait					
		c. Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens terkait					
		d. Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens terkait					
		e. Tingkat interaktivitas dan kemudahan navigasi					
		f. Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (tipologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll)					

3. Lembar Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

Komunikasi Pembelajaran Kisi-kisi instrumen ahli media komunikasi dan pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel III.4** Penilaian ahli desain

No	Kriteria Penilaian	Instrumen Penelitian	Skala Likert				
			1	2	3	4	5
1.	Desain	a. Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik audiens terkait					
		b. Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan					

No	Kriteria Penilaian	Instrumen Penelitian	Skala Likert				
			1	2	3	4	5
		kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan					
		c.Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan audien berpikir kritis dan memecahkan masalah tujuan, isi materi dan karakteristik audiens terkait					
		d.Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens terkait					
		e. <i>Relative advantage</i> , ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain					

### III.6.2 Pre-Test dan Post-Test

*Pre-test dan post-test* dilakukan pada saat melakukan penyuluhan dengan penayangan short video dimana soal *Pre-test* dan *post-test* sendiri sudah di uji validitas dan reliabilitas sebelumnya dengan cara di isi oleh 30 karyawan pabrik. Untuk jumlah soal yang di ujikan sebanyak 30 soal dan yang akan di gunakan untuk penyuluhan hanya soal yang valid saja, pada *Pre-test* dan *post-test* berisi materi yang di tayangkan pada short video. Adapun soal Pre-test dan post-test sebagai berikut :

**Tabel III.5** Pertanyaan Pre-test dan Post-test

No	Pertanyaan
1.	Apabila hendak mengendarai sepeda motor harus menggunakan perlengkapan berkendara dibawah ini kecuali ? a. Helm b. Jaket

No	Pertanyaan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Sepatu</li> <li>d. Topi</li> </ul>
2.	<p>Pada saat berkendara sepeda motor kita memakai perlengkapan berkendara untuk melindungi kepala kita perlengkapan tersebut adalah?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sarung Tangan</li> <li>b. Jaket</li> <li>c. Helm</li> <li>d. Sepatu</li> </ul>
3.	<p>Garis putus-putus berwarna putih di jalan dinamakan?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Rambu lalu lintas</li> <li>b. APILL (Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas)</li> <li>c. Marka jalan</li> <li>d. Alat Penerangan Jalan</li> </ul>
4.	<p>Saat berkendara hendaknya berkendara secara berkeselamatan dan tidak membahayakan keselamatan pengendara lain, maka saat berkendara harus menaati aturan lalu lintas salah satunya marka jalan, gambar manakah yang di sebut marka jalan?</p>
a.	
b.	

No	Pertanyaan
----	------------



c.



d.

5. Saat melihat gambar rambu lalu lintas seperti di bawah ini saat berkendara kita di anjurkan untuk ?



- a. Menambah kecepatan
- b. Mengurangi Kecepatan
- c. Berhenti
- d. Mengabaikan

6. Berikut cara berkendara yang berkeselamatan atau *safety riding* kecuali?

- a. Berkendara dengan menaati aturan lalu lintas
- b. Berkendara dengan kecepatan tinggi / ngebut
- c. Berkendara dengan asal menyalakan lampu sein kanan tetapi berbelok kearah kiri
- d. Berkendara dengan kondisi mengantuk

No	Pertanyaan
7.	<p>Mengapa penting untuk menjaga kecepatan yang sesuai dengan batas kecepatan yang di tetapkan?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hanya untuk patuh pada aturan</li> <li>b. Meningkatkan kegembiraan berkendara</li> <li>c. Mengurangi resiko kecelakaan</li> <li>d. Menampilkan kemampuan mengemudi</li> </ul>
8.	<p>Mengapa penting untuk memahami dan mengikuti aturan lalu lintas saat berkendara sepeda motor di jalan ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hanya untuk menghindari denda</li> <li>b. Meningkatkan kecepatan perjalanan</li> <li>c. Mencegah kecelakaan dan menjaga kelancaran lalu lintas</li> <li>d. Menunjukkan keahlian mengemudi</li> </ul>
9.	<p>Apabila berkendara sepeda motor harus membawa ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tas</li> <li>b. Jam tangan</li> <li>c. SIM (Surat Izin Mengemudi) dan STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan)</li> <li>d. <i>Hand Phone</i></li> </ul>
10.	<p>Apabila ingin Berkendara Sepeda Motor harus memiliki ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. KTP (Kartu Tanda Penduduk)</li> <li>b. KK (Kartu Keluarga)</li> <li>c. SIM (Surat Izin Mengemudi)</li> <li>d. Ijazah</li> </ul>
11.	<p>Menggunakan perlengkapan berkendara berupa helm berguna untuk melindungi?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kaki</li> <li>b. Tangan</li> <li>c. Badan</li> <li>d. Kepala</li> </ul>

No	Pertanyaan
12.	<p>Apabila berkendara hendaknya kita mengendarai sepeda motor dengan kecepatan?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tinggi</li> <li>b. Lambat</li> <li>c. Menyesuaikan</li> <li>d. ≤ rambu batas kecepatan</li> </ul>
13.	<p>Menggunakan helm yang sesuai dengan Standar Nasional Indonesia , berfungsi untuk ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan keamanan Kepala</li> <li>b. Mengurangi keparahan cedera kepala apabila terjadi kecelakaan</li> <li>c. Melindungi mata dari debu jalan</li> <li>d. Supaya keren</li> </ul>
14.	<p>Apa yang harus dilakukan saat berkendara sepeda motor melalui lalu lintas yang padat?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melalui dengan kecepatan tinggi untuk mendahului kendaraan lain</li> <li>b. Tetap berada di belakang truk atau bus besar</li> <li>c. Menggunakan klakson secara berulang-ulang untuk memberi tahu pengendara lain</li> <li>d. Tetap waspada dan mengambil jarak aman dengan kendaraan disekitar</li> </ul>
15.	<p>Apa yang harus dilakukan seorang pengendara sepeda motor sebelum memulai perjalanan ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memeriksa tekanan angin ban dan kondisi mekanis lainnya</li> <li>b. Langsung melaju tanpa memeriksa apa pun</li> <li>c. Mencari rute terpendek tanpa memperhatikan kondisi jalan</li> <li>d. Menggunakan ponsel untuk mengatur music atau navigasi</li> </ul>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
16.	<p>Mengapa penting untuk memperhatikan kondisi jalan saat mengendarai sepeda motor?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Agar lebih terlihat ahli saat mengendarai sepeda motor</li> <li>Untuk menghindari kerikil atau rintangan lain yang bisa menyebabkan kecelakaan</li> <li>Agar dapat melakukan aksi akrobatik</li> <li>Untuk menantang diri sendiri dalam menghadapi rintangan di jalan</li> </ol>
17.	<p>Apa yang harus dilakukan jika merasa kelelahan saat mengendarai sepeda motor dalam perjalanan jarak jauh ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Terus melanjutkan perjalanan tanpa istirahat</li> <li>Mencari tempat parkir dan tidur sebentar</li> <li>Mengonsumsi minuman berenergi untuk tetap terjaga</li> <li>Meningkatkan kecepatan agar cepat sampai ke tujuan</li> </ol>
18.	<p>Mengapa penting untuk mengikuti batas kecepatan yang ditetapkan saat mengendarai sepeda motor ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Karena batas kecepatan hanya berlaku untuk kendaraan besar</li> <li>Agar terlihat lebih berpengalaman di jalan raya</li> <li>Untuk mengurangi risiko kecelakaan dan cedera</li> <li>karena mempercepat bisa membuat perjalanan lebih menyenangkan</li> </ol>
19.	<p>Apa yang harus dilakukan seorang pengendara sepeda motor ketika melihat rambu lalu lintas dengan gambar sebuah mobil yang melintasi sebuah garis horizontal merah?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berhenti dan memeriksa keadaan sekitar dengan teliti</li> <li>Mempercepat karena jalan akan segera kosong</li> <li>Memperlambat laju dan bersiap untuk berhenti</li> </ol>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
	d. Mengabaikan rambu tersebut karena hanya berlaku untuk mobil
20.	<p>Apa arti rambu lalu lintas dengan gambar sebuah sepeda motor dengan panah ke atas?</p> <p>a. Lokasi bengkel sepeda motor terdekat</p> <p>b. Jalur khusus untuk sepeda motor</p> <p>c. Larangan bagi sepeda motor berbelok ke arah atas</p> <p>d. Batas kecepatan maksimum untuk sepeda motor</p>
21.	<p>Apa yang ditunjukkan oleh rambu lalu lintas dengan gambar tanda panah ke kiri dan kanan serta gambar sepeda motor di bawahnya?</p> <p>a. Persimpangan yang hanya boleh dilewati oleh sepeda motor</p> <p>b. Persimpangan yang harus dihindari oleh sepeda motor</p> <p>c. Jalur yang terpisah untuk sepeda motor dan kendaraan lainnya</p> <p>d. Persimpangan yang memungkinkan sepeda motor berbelok ke kiri atau kanan</p>
22.	<p>Apa arti marka jalan berwarna putih berupa garis lurus yang terputus-putus di tengah jalan?</p> <p>a. Marka jalan untuk batas lajur</p> <p>b. Marka jalan untuk zona parkir</p> <p>c. Marka jalan untuk penyeberangan pejalan kaki</p> <p>d. Marka jalan untuk peringatan zona bahaya</p>
23.	<p>Apa yang harus menjadi prioritas utama saat berkendara sepeda motor?</p> <p>a. Meningkatkan kecepatan untuk sampai tujuan lebih cepat</p> <p>b. Menggunakan peralatan pelindung seperti helm, jaket, dan sarung tangan</p> <p>c. Mengabaikan aturan lalu lintas untuk kenyamanan berkendara</p>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
	d. Menyalip kendaraan lain dengan cepat untuk menghindari kemacetan
24.	<p>Apa kegunaan klakson pada sepeda motor?</p> <p>a. Menghasilkan suara yang kuat untuk bersenang-senang.</p> <p>b. Hanya digunakan sebagai aksesoris dekoratif.</p> <p>c. Memberikan isyarat suara sebagai peringatan kepada pengendara lain di jalan.</p> <p>d. Tidak diperlukan dalam kendaraan sepeda motor.</p>
25.	<p>Apa yang harus dilakukan jika lampu rem sepeda motor tidak berfungsi?</p> <p>a. Biarkan saja, tidak terlalu penting</p> <p>b. Perbaiki segera di bengkel</p> <p>c. Gunakan tanda tangan tangan untuk memberi sinyal berhenti</p> <p>d. Tidak ada masalah, cukup menggunakan klakson</p>
26.	<p>Apa yang harus dilakukan jika terjadi kecelakaan kecil saat mengendarai sepeda motor?</p> <p>a. Segera melarikan diri dari tempat kejadian</p> <p>b. Meninggalkan kendaraan di jalan</p> <p>c. Memeriksa kondisi diri dan kendaraan, dan jika perlu, beri pertolongan pertama</p> <p>d. Tidak perlu melakukan apa-apa, biarkan orang lain yang menangani</p>
27.	<p>Apa yang harus dilakukan jika terjadi ban kempes saat berkendara sepeda motor?</p> <p>a. Meneruskan perjalanan dengan ban kempes</p> <p>b. Memperbaiki ban secara mandiri jika memungkinkan</p> <p>c. Membuang sepeda motor dan mencari transportasi lain</p> <p>d. Mencoba mendekati pengendara lain untuk meminjam ban cadangan</p>

No	Pertanyaan
28.	<p>Apa yang harus dilakukan pengendara sepeda motor jika ingin berpindah jalur?</p> <p>a. Tiba-tiba memotong kendaraan di depan tanpa memberi isyarat</p> <p>b. Memberi isyarat dengan lampu sein, perhatikan ke belakang, lalu pindah jalur jika aman</p> <p>c. Tidak perlu memberi isyarat, cukup langsung pindah jalur</p> <p>d. Menyalakan lampu utama secara berulang kali</p>
29.	<p>Saat berkendara sepeda motor, posisi tubuh yang benar adalah:</p> <p>a. Menyandarkan tubuh ke samping saat berbelok.</p> <p>b. Menjulurkan kaki ke depan untuk keseimbangan yang lebih baik.</p> <p>c. Duduk tegak dengan tangan menggenggam handlebar dan kaki di pegangan kaki.</p> <p>d. Menyilangkan kaki untuk kenyamanan.</p>
30.	<p>Saat memasuki tikungan yang tajam, pengendara sepeda motor harus:</p> <p>a. Mengerem mendadak untuk memperlambat.</p> <p>b. Menyilangkan tangan untuk keseimbangan ekstra.</p> <p>c. Mencondongkan tubuh ke arah tikungan.</p> <p>d. Membunyikan klakson berulang kali sebagai peringatan.</p>

### III.6.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### 1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini pengukuran validitas angket ,serta pre-test dan post-test menggunakan dasar pengambilan keputusan pearson corellation atau menggunakan table r hitung. Apabila r hitung lebih besar dari r table dapat dikatakan valid tetapi apabila sebaliknya yaitu r hitung lebih kecil dari r table maka bisa dikatakan tidak valid (Novikasari, 2017).

	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1 total
X1.1 Pearson	1	.570	.640	.640	.640	.223	.781
Correlation Sig. (2-tailed) N	.13	.042	.019	.019	.019	.464	.002
X1.2 Pearson	.570	1	.601	.312	.601	.311	.764
Correlation Sig. (2-tailed) N	.042	.13	.030	.300	.030	.302	.002
X1.3 Pearson	.640	.601	1	.278	.278	.601	.767
Correlation Sig. (2-tailed) N	.019	.030	.13	.358	.358	.030	.002
X1.4 Pearson	.640	.312	.278	1	.639	.349	.692
Correlation Sig. (2-tailed) N	.019	.300	.358	.13	.019	.243	.009
X1.5 Pearson	.640	.601	.278	.639	1	.349	.767
Correlation Sig. (2-tailed) N	.019	.030	.358	.019	.13	.243	.002
X1.6 Pearson	.223	.311	.601	.349	.349	1	.689
Correlation Sig. (2-tailed) N	.464	.302	.030	.243	.243	.13	.009
X1 total Pearson	.781	.764	.767	.692	.767	.689	1
Correlation Sig. (2-tailed) N	.002	.002	.002	.009	.002	.009	.13

**Gambar III.3** Hasil Uji Validitas

## 2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini untuk menguji reabilitas angket dilakukan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Ada beberapa rumus yang dapat mengukur tingkat reliabilitas diantaranya dan pada uji reliabilitas ini menggunakan rumus cronbarch Alfa yang diolah dengan aplikasi SPSS (Statistica Product and Service).

**Tabel III.6** Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel III.7** Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.739	10

Berdasarkan tabel tersebut terdapat *Cronbach's Alpha* yang memberikan nilai keputusan dalam pengujian reliabilitas. pengambilan keputusan berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan r tabel:

1. Jika Cronbach's Alpha > r tabel maka angket dinyatakan reliabel
2. Jika Cronbach's Alpha < r tabel maka angket dinyatakan tidak reliabel

Berdasarkan output pada tabel diketahui Cronbach's Alpha sebesar 0,739 kemudian dapat dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikan sebesar 10% didapat hasil r tabel sebesar 0,306. karena Cronbach's Alpha dengan r tabel sebagai mana berdasarkan pengambilan keputusan angket, sebanyak 10 butir soal yang valid dapat dinyatakan reliabel.

### III.7 Teknik Analisis Data

#### III.7.1 Analisis Pre-test dan Post-test

Untuk mengukur pengetahuan karyawan pabrik digunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil pemeriksaan *pre-test* dan *post-test* yang telah diisi oleh responden yang dalam penelitian ini adalah karyawan pabrik. Untuk menghitung persentase tingkat keberhasilan penggunaan media penyuluhan short video pada karyawan pabrik menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut.

$$\text{Menghitung rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai pre - test}}{\text{Jumlah Sampel}} \times 100\% \quad \dots (2)$$

$$\text{Menghitung rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai post - test}}{\text{Jumlah Sampel}} \times 100\% \quad \dots (3)$$

**Tabel III.8** Klasifikasi Peningkatan Pengetahuan

<b>Presentase pencapaian</b>	<b>Klasifikasi peningkatan pengetahuan</b>
81-100 %	Sangat Paham
61-80%	Paham
41-60%	Cukup Paham
21-41%	Kurang Paham
0-20%	Tidak Paham

#### III.7.2 Analisis Instrumen

Jenis penelitian ini menggunakan analisis data campuran yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang digunakan yaitu hasil dari penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, dan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Data yang dihasilkan

berupa skor atau data kuantitatif yang akan diolah menjadi kualitatif dengan pertimbangan hasil skor. Setelah memperoleh data, maka data akan diolah dan dicari rata-ratanya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Skor\ Rata - rata = \frac{Skor\ total}{Banyak\ butir} \dots\dots\dots 4$$

$$Skor\ Rata - rata\ Keseluruhan = \frac{Skor\ total\ keseluruhan}{Banyak\ butir\ keseluruhan} \dots 5$$

Proses penghitungan rata-rata dilakukan pada masing-masing aspek penilaian media penyuluhan yang dibuat. Dari perhitungan tersebut akan memperoleh hasil data kuantitatif. Selanjutnya hasil data kuantitatif akan dibandingkan dengan nilai rata-rata untuk mendapatkan hasil persentase kelayakan dari media yang telah dibuat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase\ Kelayakan(\%) = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\% \dots\dots 6$$

Setelah dihasilkan nilai persentasenya maka langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data yang mengacu pada tabel skala persentase menurut. Berikut ini merupakan lembar skala persentase dan tabel skor validasi ahli (Rosyidah & Mustika, 2021):

**Tabel III.9** Presentase Kelayakan Media

<b>Presentase pencapaian</b>	<b>Klasifikasi Kelayakan</b>
81-100 %	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-41%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

### III.7.3 Analisis Angket Kebutuhan Media

Analisis data angket kebutuhan media bertujuan untuk menentukan materi penyuluhan yang dihasilkan berdasarkan data angket. Angket ini terdiri dari 10 soal dan mencakup lima pokok indikator pertanyaan yang penting, yaitu mengenai keselamatan berkendara, fungsi rambu dan marka jalan, pelanggaran lalu lintas,

kepemilikan SIM, dan kecepatan tinggi. Angket menggunakan skala Guttman dengan jawaban Ya dan Tidak untuk mengetahui jawaban yang tegas dari responden (Rendra et al., 2023). Dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari angket dapat disusun materi penyuluhan sesuai dengan kebutuhan karyawan pabrik. Hasil analisis akan membantu dalam merancang materi penyuluhan yang lebih efektif dan relevan, yang dapat disampaikan melalui media short video. Setelah memperoleh data, maka data akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Frekuensi per indikator} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Ya}}{\text{Jumlah total jawaban per indikator}} \times 100\%$$

Setelah di dapatkan hasil frekuensi perindikator dapat dibandingkan jumlah persentasinya yaitu lebih banyak jawaban ya atau jawaban tidak. Berikut angket kebutuhan media :

**Tabel III.10** Indikator Angket Kebutuhan Media (Septiari et al., 2022)

No	Indikator	Pernyataan
1.	Keselamatan berkendara	Apakah anda pernah mendengar mengenai keselamatan berkendara sepeda motor? Apakah anda tahu mengenai perlengkapan berkendara sepeda motor? Apakah anda selalu menggunakan helm saat berkendara?
2.	Rambu lalu lintas	Apakah anda mengetahui mengenai rambu lalu lintas? Apakah anda mengetahui macam warna rambu seperti warna rambu larangan, rambu perintah , rambu peringatan dan rambu petunjuk?
3.	Marka jalan	Apakah anda mengetahui mengenai marka jalan? Apakah anda mengetahui apa fungsi marka jalan?
4.	Pelanggaran lalu lintas	Apakah anda pernah berkendara dengan kecepatan lebih dari 60 km/jam? Apakah anda memiliki SIM (Surat Izin Mengemudi)?
5.	Kebutuhan Media	Apakah anda lebih menyukai menonton video dibanding dengan media lain seperti membaca/ceramah?