

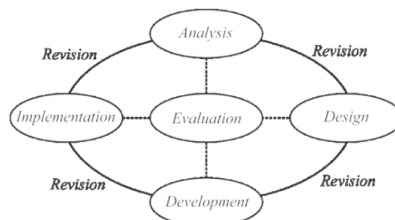
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *mix method* dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pendekatan yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 404) metode campuran atau *mix method* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam rangka menjalankan penelitian di waktu yang sama, bertujuan untuk menghasilkan data yang lebih menyeluruh, akurat, konsisten, dan objektif. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa metode campuran atau *mix method* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam konteks penelitian. Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif fokus pada analisis mendalam terhadap kebutuhan, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk merancang solusi berdasarkan landasan teori yang mengatasi masalah penelitian.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini model pengembangan Dick and Carry yang dikenal sebagai ADDIE memiliki lima fase dalam penelitian ini digunakan oleh para peneliti, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Menurut Hidayat & Nizar (2021, hlm. 29) prinsip model ADDIE ini diterapkan untuk membangun dasar kinerja dalam proses pembelajaran, yakni prinsip merancang suatu desain produk pembelajaran.

Adapun kerangka ADDIE pada penelitian pengembangan ini menurut Dick and Carry adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Sugiyono, (2015, hlm. 200)

Adapun tahapan pengembangan model ADDIE oleh Branch (2009, hlm. 33) dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 3.1.1. *Analysis* (analisis)

Dalam penelitian ini, analisis merupakan langkah awal dalam proses ADDIE. Tujuan dari analisis adalah untuk menghasilkan pernyataan terkait masalah, mengidentifikasi akar penyebabnya, dan solusi yang bisa diterapkan.

Analisis saat ini dibagi menjadi tiga tahap; analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Produk yang dihasilkan, media pembelajaran berupa film animasi untuk pembelajaran seni rupa, langkah awal analisis yaitu analisis kebutuhan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar, tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi montase. Pada proses tahap kedua adalah analisis kurikulum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada siswa di SDN 2 Tuguraja, dengan analisis tersebut peneliti lebih mudah memikirkan permasalahan yang perlu diangkat dengan tujuan untuk melengkapi rumusan penelitian. Tahap akhir menganalisis karakteristik siswa pada tahap ini informasi ini dikumpulkan dari wawancara dengan guru selama proses pembelajaran, dengan adanya analisis ini peneliti dapat secara lebih mudah untuk mempertimbangkan berbagai hal yang perlu dipertimbangkan untuk menyelesaikan rumusan masalah. Analisis ini membantu dalam menyusun langkah yang tepat untuk mengatasi kebutuhan dari siswa.

### 3.1.2. *Design* (desain)

Tahap selanjutnya adalah desain, tujuannya adalah untuk menilai hasil dan menentukan langkah yang paling tepat. Tahapan yang harus dilakukan dalam proses desain meliputi penetapan tim pengembang, menentukan materi yang dibutuhkan, dan membuat *storyboard*.

#### 1. Menentukan Tim Pengembang

Penelitian desain dan pengembangan adalah penelitian yang melibatkan beberapa partisipan sesuai dengan peran masing-masing. Tim pengembang penelitian ini terdiri dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik.

## 2. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Pengembangan produk berbasis teknologi membutuhkan seperti komputer, koneksi internet yang stabil, energi, dan lain-lain. Proses pengembangan produk yang akan dilakukan dapat memanfaatkan fasilitas tersebut.

## 3. Menentukan Urutan Materi

Hasil pengembangan produk ini mencakup bahan ajar dan berkaitan dengan pembelajaran. Guna memudahkan proses pengurutan materi, GBPM memberikan penjelasan mengenai urutan materi.

## 4. Pembuatan *Storyboard*

Tahap selanjutnya yaitu membuat *Storyboard* dibuat untuk memudahkan pembuatan produk agar proses pengembangan berjalan dengan lancar. *Storyboard* digunakan untuk membuat hasil karya yang terstruktur dengan baik, memiliki alur cerita yang jelas, serta membantu tim produksi dalam perencanaan dan pengaturan konten dalam video.

### 3.1.3. *Development* (pengembangan)

Tahapan ketiga dari dalam model ini pengembangan. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, para ahli di bidang materi, media, bahasa, dan pedagogik untuk melakukan uji kelayakan untuk menentukan layak atau tidaknya produk media video animasi ini digunakan sebagai alat pengajaran di sekolah dasar.

### 3.1.4. *Implementation* (implementasi)

Langkah selanjutnya yakni tahap implementasi yang bertujuan untuk memberikan situasi pembelajaran dan berhubungan dengan siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji media pembelajaran yang dikembangkan dalam lingkungan belajar yang sesungguhnya. Hasil dari ujicoba ini akan menjadi acuan untuk tahap penilaian. Tahap penilaian diakhiri dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengevaluasi kepraktisan media video yang telah divisualisasikan sebagai bagian dari hasil pengembangan media.

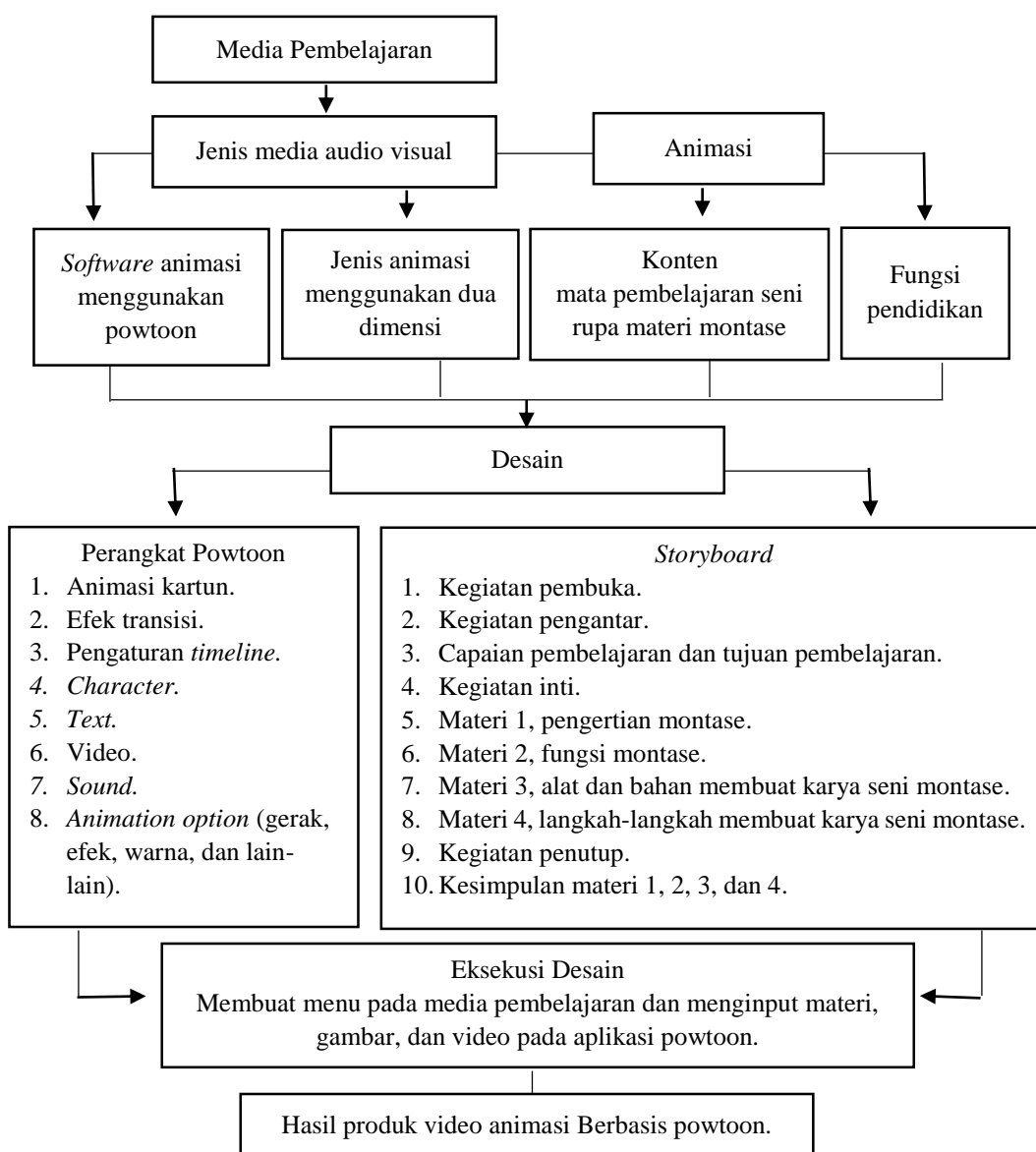
### 3.1.5. *Evaluation* (evaluasi)

Langkah terakhir dari model ini yaitu evaluasi. Tahap ini dirancang untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran dengan menganalisis data yang

diperoleh dari tinjauan para ahli dan uji coba lapangan yang dilakukan selama tahap pengumpulan data sampai ke tahap implementasi. Tujuan akhir dari evaluasi ini adalah untuk memastikan kepraktisan produk.

### 3.2. Prosedur Desain Pengembangan Media

Peneliti membuat materi pembelajaran seni rupa kemudian mengevaluasi kelayakan produk. Metode pembuatan video animasi powtoon berbasis materi montase merupakan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rancangan ini diperlukan agar penelitian berjalan dengan lancar dan bagi peneliti untuk membuat rencana yang digambarkan dalam bagan alur di bawah ini.



Gambar 3. 2 Prosedur Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Montase di Kelas IV Sekolah Dasar

### 3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 2 Tuguraja, sekolah dasar yang terletak di kota Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dari bulan November hingga Juli pada semester genap tahun 2022/2023. Tahapan penelitian mencakup analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, validasi produk, uji coba produk, dan analisis data.

### 3.4. Partisipan Penelitian

Semua orang atau tokoh yang ikut berperan atau terlibat dalam penelitian ini. Peneliti dibantu oleh beberapa pihak yang menjadi partisipan dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar. Berikut pihak yang berperan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rosarina Giyartini, M.Pd.

Beliau dosen pembimbing I dalam pengembangan media video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di sekolah dasar.

2. Aini Loita, S.Pd., M.Pd.

Beliau sebagai pembimbing II dan sebagai ahli materi dalam pengembangan media video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di sekolah dasar.

3. Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed.

Beliau sebagai dosen ahli di bidang media pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di sekolah dasar.

4. Dwi Aliya, S.Pd., M.Pd.

Beliau sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di sekolah dasar.

5. Yuyun Nova Indri, S.Pd.

Beliau sebagai ahli pedagogik dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di sekolah dasar.

6. Siswa Kelas IV SDN 2 Tuguraja

Siswa kelas IV sebagai responden atau subjek penelitian pada tahap uji coba lapangan sebanyak 22 siswa.

### **3.5. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian**

#### **3.5.1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018), variabel penelitian pada dasarnya merujuk kepada segala hal yang melibatkan orang, objek, atau kegiatan yang ditentukan oleh peneliti dan dihasilkan dalam suatu penelitian, serta digunakan untuk menyimpulkan temuan-temuan penelitian tersebut. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase di Kelas IV Sekolah Dasar" memiliki dua variabel, yaitu media video animasi dan mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

#### **3.5.2. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel merupakan seperangkat petunjuk yang harus diikuti dalam mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji keakuratan (Edie Sugiarto, 2016, hlm. 38). Adapun definisi operasional variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini, media video animasi mengacu pada suatu bentuk media yang menggunakan visual animasi berupa gambar-gambar dua dimensi yang disertai dengan audio berupa musik dan suara *dubbing* dari tokoh dan objek yang ditampilkan. Proses pengembangan media video animasi dimulai dengan menentukan karakter dan elemen yang akan digunakan, menggabungkan warna dari setiap elemen, menganimasikan objek-objek, menambahkan pengisi suara untuk karakter animasi, dan mengedit setiap adegan agar dapat digabungkan menjadi satu kesatuan.
2. Materi montase dalam mata pelajaran seni rupa kelas IV sekolah dasar yang dijelaskan dalam penelitian ini mencakup salah satu bentuk seni yang melibatkan penggunaan media yang dapat dilihat oleh mata dan dirasakan oleh sentuhan, dengan tujuan tidak hanya mengembangkan siswa menjadi seniman, tetapi juga meningkatkan kreativitas siswa. Materi montase yang diperkenalkan kepada anak-anak meliputi pengertian montase, fungsi montase, alat, dan bahan yang digunakan dalam montase, serta langkah-langkah dalam membuat karya seni montase.

### 3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian Sugiyono (2017, hlm. 224) menegaskan bahwa metode pengumpulan data sangat penting karena pada akhirnya memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang siswa butuhkan. Wawancara, observasi, angket, dan validasi oleh ahli materi pelajaran semuanya digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini.

##### 1. Wawancara

Wawancara adalah dua orang terlibat dalam dialog dengan tujuan yang ditentukan, pewawancara (*interviewer*) mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) menanggapi (Moleong, 2009, hlm. 186). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mewawancarai guru kelas untuk mengetahui lebih jauh tentang kegiatan pembelajaran di sekolah.

##### 2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang sangat tepat untuk suatu penelitian karena peneliti menggunakan panca inderanya untuk memantau lingkungan di sekitarnya (Sugiyono, 2017, hlm. 203).

Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi atau data yang mungkin berhubungan dengan suatu masalah yang akan diteliti. Ada dua jenis metode observasi yang berbeda dalam setiap penelitian, yakni *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipan). Penelitian ini menggunakan *non participant observation*, dalam hal ini menyiratkan bahwa peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas yang sedang diamati. Peneliti hanya mengandalkan data pengamatan, yang mereka rekam, analisis, dan menarik kesimpulan. Peneliti dalam penelitian ini mengamati penggunaan dampak media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

### 3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data cetak yang berupaya melengkapi jenis data penelitian lainnya, seperti foto yang diambil selama wawancara informan dan literatur lain yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan studi dokumentasi dengan menggunakan sumber-sumber terkait, antara lain buku dan jurnal untuk membantu proses pengembangan produk.

### 4. Angket

Sugiyono (2017, hlm. 147) menjelaskan bahwa kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data dimana serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis diberikan kepada responden untuk dijawab.

Penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tertutup, dalam kuesioner tertutup peneliti mengajukan pertanyaan dan responden menandai jawaban mereka dengan menandai satu kemungkinan jawaban untuk setiap pertanyaan. Pertanyaan angket berfokus pada kegunaan animasi video sebagai alat pembelajaran untuk pelatihan seni materi montase di kelas IV kelas. Angket ini diberikan kepada guru kelas setelah semua pelajaran selesai.

### 5. Validasi ahli

Validasi dilakukan dengan menyediakan sejumlah ahli berpengalaman untuk mengevaluasi item yang baru dihasilkan (Sugiyono, 2013, hlm. 414). Validitas suatu media akan ditentukan oleh hasil validasi. Untuk menilai nilai kelayakan desain pengembangan video animasi, lembar validasi dalam penelitian ini memuat pertanyaan berupa penilaian ahli dalam media, materi, dan pedagogik. Pertanyaan-pertanyaan ini kemudian dinilai dan direfleksikan.

#### **3.6.2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat ukur atau standar yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk dipelajari. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian antara lain:

##### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini memuat pokok-pokok aktivitas yang dilakukan siswa selama penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi dan indikator keefektifan penggunaan media



pembelajaran video animasi pada materi pembelajaran seni rupa montase di kelas IV sekolah dasar

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Uji Coba Produk

| <b>Aspek</b>             | <b>Indikator</b>  | <b>Item</b> |
|--------------------------|---|-------------|
| Perencanaan pembelajaran | Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran  | 1           |
|                          | Membawa RPP yang telah disusun  | 2           |
| Pendahuluan              | Kegiatan berdoa   | 3           |
|                          | Memeriksa kehadiran siswa   | 4           |
|                          | Kegiatan apersepsi  | 5           |
|                          | Menyampaikan tujuan pembelajaran  | 6           |
| Pembelajaran Inti        | Pembagian kelompok  | 7           |
|                          | Memberikan kesempatan siswa untuk mengamati   | 6           |
|                          | Memberikan kesempatan siswa untuk kegiatan menanya, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan materi, serta memberikan arahan tugas yang sudah diberikan guru | 7,8,9       |
|                          | Memberikan umpan balik dan kegiatan menanya, mengeksplorasi, serta mengkomunikasikan materi   | 10, 11      |
| Penutup                  | Memberikan kesimpulan   | 12          |
|                          | Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat atau bertanya  | 13          |
|                          | Guru memberikan tugas untuk hari berikutnya   | 14          |
|                          | Menutup pembelajaran  | 15          |
| Respon Siswa             | Membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran   | 16          |
|                          | Membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran   | 17          |
|                          | Membangkitkan motivasi siswa  | 18          |
|                          | Membantu siswa untuk berpikir kritis  | 19          |
|                          | Memahami materi yang disampaikan dengan media   | 20          |
| Respon Guru              | Media mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi  | 21          |

Sumber: Nur (2022, hlm. 27)

## 2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek wawancara untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian. Guru menggunakan media ajar berupa video animasi dalam pedoman wawancara yang telah dibuat.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

| <b>Aspek</b>           | <b>Indikator</b>  | <b>Item</b>       |
|------------------------|---|-------------------|
| Kurikulum              | Kurikulum yang diterapkan                                   | 1                 |
|                        | Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka              | 2                 |
| Pembelajaran Seni Rupa | Kegiatan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar            | 3,4,5, 6          |
| Media Pembelajaran     | Ketersediaan media pembelajaran pada pembelajaran seni rupa | 7,8, 9            |
|                        | Kendala dalam menggunakan media pembelajaran                | 10                |
|                        | Penggunaan media pembelajaran seni rupa                     | 14                |
| Karakteristik Siswa    | Karakteristik siswa di kelas IV                             | 11, 12, 13, 14,15 |

Sumber: Nur (2022, Hlm. 25)

### 3. Lembar Studi Dokumentasi

Lembar dokumentasi berisi teori-teori dan dokumen yang dikaji serta hasil kajian dari dokumen tersebut.

### 4. Lembar Angket

Setelah selesai uji coba penggunaan media guru kelas IV diharuskan mengisi lembar angket. Pertanyaan yang diajukan untuk mendapatkan tanggapan guru terhadap penggunaan video animasi sebagai bahan pembelajaran, khususnya dalam hal keunggulan, kekurangan, dan efektifitas penggunaan media tersebut.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan

| <b>Aspek</b>        | <b>Indikator</b>                                   | <b>Item</b> |
|---------------------|--|-------------|
| Materi              | Pendapat siswa tentang kesulitan belajar seni rupa | 1,2         |
| Proses pembelajaran | Metode yang digunakan guru                         | 5           |
| Media               | Media yang digunakan guru                          | 3,4,6, 7    |
| Pengembangan media  | Perlunya mengembangkan media                       | 8,9, 10     |

Sumber: Shofa et al., (2020: 37-38)

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

| <b>Aspek</b>   | <b>Indikator</b>                                     | <b>Item</b> |
|--|--|-------------|
| Segi penyajian media   | Penggunaan media sederhana                           | 1           |
|  | Fungsi media sesuai dengan kemampuan pengguna        | 2           |
| Pemenuhan kebutuhan melalui media pembelajaran video animasi | Pemenuhan pengenalan seni rupa montase lebih mudah   | 3           |
|  | Pemenuhan pengenalan seni rupa montase lebih efektif | 4           |
|  | pengenalan seni rupa montase lebih efisien           | 5           |
|  | Kenyamanan penggunaan media                          | 6           |
| Produktivitas penggunaan media                               | Kemudahan penggunaan media                           | 7           |
|  | Kejelasan tata letak informasi                       | 8           |
| Tampilan media   | Tampilan media menyenangkan                          | 9,10,11     |

Sumber: Nur (2022, hlm. 26)

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

| <b>Aspek</b>          | <b>Indikator</b>             | <b>Item</b> |
|-----------------------|------------------------------|-------------|
| Media pembelajaran    | Tampilan media video animasi | 1,2         |
| Kebermanfaatan        | Penggunaan media             | 3,4,5,6     |
| Segi penyajian materi | Penyajian materi             | 7           |
| Kebahasaan            | Bahasa yang digunakan        | 8           |

Sumber: Nur (2022, hlm. 26)

## 5. Lembar validasi ahli

Lembar validitas ahli kajian ini mencakup proses evaluasi atau penilaian dari para ahli yang menganalisis desain media yang telah dibuat oleh peneliti, dengan tujuan untuk mengevaluasi kesesuaian produk berdasarkan temuan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap tingkat keberhasilannya.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

| <b>Aspek</b>            | <b>Indikator</b>                                       | <b>Item</b> |
|-------------------------|--|-------------|
| Kesesuaian              | Kejelasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran | 1           |
|                         | Relevansi materi                                       | 2           |
| Kualitas isi dan tujuan | Ketepatan materi                                       | 3           |
|                         | Kelengkapan  | 4           |
|                         | Kesesuaian dengan situasi anak                         | 5           |
| Teknik penyajian        | Penyajian pembelajaran                                 | 6           |

Sumber: Purnanto &amp; Mustadi (2018, hlm. 103-105)

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa

| <b>Aspek</b>                         | <b>Indikator</b>                                       | <b>Item</b> |
|--------------------------------------|--|-------------|
| Kesesuaian Bahasa                    | Lugas  | 1           |
|                                      | Kesesuaian ejaan                                       | 2           |
|                                      | Ketepatan struktur kalimat                             | 3           |
|                                      | Ketepatan tata bahasa                                  | 4           |
|                                      | Kesesuaian kosa kata                                   | 5           |
|                                      | Kesesuaian kalimat                                     | 6           |
|                                      | Ketepatan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten    | 7           |
| Komunikatif                          | Pemahaman terhadap pesan atau informasi                | 8           |
|                                      | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa       | 9           |
| Kesesuaian dengan perkembangan siswa | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa | 10          |

Sumber: Purnanto & Mustadi (2018, hlm. 103-105)

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

| <b>Aspek</b>     | <b>Indikator</b>                            | <b>Item</b> |
|------------------|---|-------------|
| Tampilan         | Kemenarikan tampilan media                  | 1,2         |
|                  | Relevansi materi                            | 3           |
|                  | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> | 4           |
|                  | Kesesuaian animasi                          | 5,6         |
| Kualitas teknis  | Keterbacaan teks                            | 7           |
|                  | Kebahasaan                                  | 8           |
|                  | Kejelasan suara                             | 9           |
| Penggunaan media | Penggunaan bahasa mudah dipahami            | 10          |
|                  | Kelancaran saat digunakan                   | 11          |

Sumber: Sabrinatami (2018, hlm. 77)

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogik

| <b>Aspek</b>           | <b>Indikator</b>                       | <b>Item</b> |
|------------------------|--|-------------|
| Kesesuaian             | Kejelasan capaian                      | 1           |
|                        | Relevansi materi                       | 2           |
| Kejelasan sajian       | Materi yang disajikan                  | 3           |
|                        | Penyajian contoh-contoh                | 4           |
| Tampilan               | Kemenarikan tampilan                   | 5           |
|                        | Tampilan grafis antar muka             | 6           |
| Kualitas instruksional | Media dapat meningkatkan motivasi anak | 7           |

Sumber: Nur (2022, hlm. 27)

### 3.7. Teknik Analisis Data

#### 3.7.1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini, analisis data kualitatif dilakukan untuk mengkaji temuan dari observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan validasi ahli. Model Miles dan Huberman digunakan dalam analisis data penelitian ini (Sugiyono, 2017, hlm. 246) yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *data conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). *Data Reduction* (reduksi data).

##### 1. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data merupakan proses memilih data, penyederhanaan data yang diperoleh selama penelitian dan pengembangan, serta memfokuskan pada hal-hal yang penting, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih jelas dan padat.

##### 2. *Data Display* (penyajian data)

Temuan penyajian data kemudian ditampilkan menggunakan teks naratif, grafik, dan bagan. Penelitian ini, peneliti menggunakan teks naratif untuk menyampaikan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan validasi ahli.

##### 3. *Data Conclusion Drawing/Verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan serta melakukan verifikasi. Kesimpulan adalah interpretasi dari data yang diberikan seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018, hlm. 253). Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjawab semua rumusan masalah yang telah ditentukan melalui kegiatan verifikasi guna memperoleh jawaban dan mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah diverifikasi guna terciptanya media pembelajaran yang tepat guna.

#### 3.7.2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dikumpulkan dengan pengumpulan data instrumen observasi dan lembar angket. Data kuantitatif dikumpulkan selama fase validasi dan pengujian penelitian. Hasil angket analisis data yang digunakan untuk validasi ahli oleh dosen ahli dan angket analisis data jawaban guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi digunakan untuk mengetahui skor yang dicapai pada masing-masing proses tersebut.

### a. Analisis Kebutuhan

Tujuannya di sini adalah untuk memperoleh pandangan siswa tentang sumber daya yang diperlukan. Skala Guttman, yang merupakan bagian dari skala skalogram dan digunakan dalam analisis kebutuhan, merupakan alat yang sangat baik untuk melakukan penelitian. Untuk keperluan survei, jawaban siswa "ya" bernilai "1" dan "tidak" bernilai "0" untuk jawaban dari angket. Evaluasi ini menggunakan *checklist* pada skala Guttman, dan kemudian melakukan analisis dalam bentuk persentase terhadap hasilnya. Rumus untuk menentukan persentase informasi yang dibutuhkan untuk analisis kebutuhan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} = X 100\%$$

P = Angka persentase

F = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh guru/siswa

N = Jumlah skor ideal

Kategori untuk menginterpretasikan hasil persentase analisis kebutuhan diperoleh dari modifikasi penelitian (Wati et al., 2020, hlm. 185) kategori ini dapat dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 10 Kategori Persentase Analisis Kebutuhan

| Persentase % | Kategori                           |
|--------------|------------------------------------|
| 0-1,9        | Tidak dibutuhkan                   |
| 2-25,9       | Sebagian kecil membutuhkan         |
| 26-49,9      | Kurang dari setengah membutuhkan   |
| 50           | Setengahnya membutuhkan            |
| 50,1-75,9    | Lebih dari setengahnya membutuhkan |
| 76-99,9      | Sebagian besar membutuhkan         |
| 100          | Seluruhnya membutuhkan             |

### b. Analisis Kevalidan Media

Tujuan dari validitas ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dibuat dan kesesuaian media dengan isi. Setelah validasi ahli, tanggapan kuesioner dievaluasi menggunakan skala Likert. Skala Likert yang digunakan mencakup tiga kategori, yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. 11 Kategori Penilaian Skala Likert

| Skor | Keterangan                             |
|------|--|
| 3    | Sangat baik/sangat layak/sangat setuju |
| 2    | Baik/layak/setuju                      |
| 1    | Kurang baik/kurang layak/kurang setuju |

Sumber: Sugiyono (2013, hlm. 136)

Uji validitas ahli media pembelajaran video animasi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} = X \ 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh guru/siswa

N = Jumlah skor ideal

Setelah memperoleh hasil dari analisis validasi maka untuk melihat valid atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

| Kriteria validitas | Tingkat Validitas                  |
|--------------------|------------------------------------|
| 81-100             | Sangat valid, tidak perlu direvisi |
| 61-80              | Valid, tidak perlu direvisi        |
| 41-60              | Kurang valid, perlu direvisi       |
| 21-40              | Tidak valid, perlu direvisi        |
| <20                | Sangat tidak valid, perlu direvisi |

Sumber: Buqis, B. N., & Damayanti (2023, hlm. 70)

### c. Analisis kepraktisan

Skala *Guttman* dan kelayakan media pembelajaran yang diusulkan digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari temuan angket respon guru dan siswa. Indikator variabel terukur dibuat dengan menerjemahkan variabel terukur menjadi indikator. Untuk mendapatkan solusi yang tepat dan konsisten terhadap tantangan yang ditimbulkan, digunakan skala Guttman (Widoyoko, 2013, hlm. 110). Skala Guttman yang dipilih menggunakan bentuk *checklist* (✓) yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 13 Kategori Penilaian Skala Guttman

| No | Skor   | Keterangan |
|----|--------|------------|
| 1. | Skor 1 | Ya         |
| 2. | Skor 0 | Tidak      |

Sumber: Sugiyono (2013, hlm. 139)

Data terkumpul kemudian terkumpul, kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} = X 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh guru/siswa

N = Jumlah skor ideal

Persentase pada tabel terlampir digunakan untuk menerjemahkan hasil perhitungan secara kualitatif menjadi gambaran kebermanfaatan media ajar. Berdasarkan persentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

| Kriteria Kepraktisan | Tingkat Kepraktisan                  |
|----------------------|--------------------------------------|
| 81-100               | Sangat praktis, tidak perlu direvisi |
| 61-80                | Praktis, tidak perlu direvisi        |
| 41-60                | Kurang praktis, perlu direvisi       |
| 21-40                | Tidak praktis, perlu direvisi        |
| <20                  | Sangat tidak praktis, perlu direvisi |

Sumber: Buqis, B. N., & Damayanti (2023, hlm. 70)