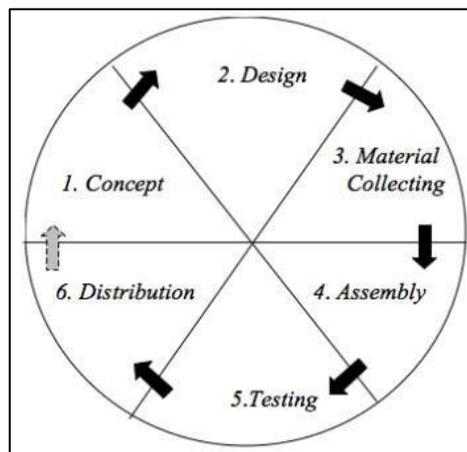


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode penelitian ini sesuai untuk merancang sebuah produk multimedia yang didalamnya terdapat gabungan dari teks, gambar, audio, animasi dan video. Selaras dalam (Aprianto, 2019) pemilihan model MDLC dipakai dalam pembuatan produk multimedia. Hasil produk dalam penelitian berupa video pembelajaran *motion graphic* interaktif. Menurut Mustika (2018) tahapan yang ada pada MDLC dapat bertukar posisi sesuai dengan perancangan yang dibuat. Akan tetapi tahap *concept* harus berada di tahap awal proses. Dalam pembuatan produk dengan MDLC terdapat langkah atau tahapan pengerjaan yang dapat dilihat pada gambar 3.1 (Sutopo, 2012).



Gambar 3.1 Tahapan penelitian MDLC Luther

Sumber: (Sutopo A. H., 2012)

3.1.1 Prosedur Penelitian

Perancangan video *motion graphic* interaktif pembelajaran ini dilalui dengan beberapa langkah MDLC yang pertama ialah pembuatan *concept* (konsep), design (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (perakitan), *testing* (uji coba) dan *distribution* (penyaluran atau distribusi).

1. *Concept*

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Langkah yang pertama dilakukan ialah pembuatan konsep video *motion graphic* interaktif pembelajaran berdasarkan tujuan, identifikasi audiens, konsep desain media hingga manfaat dari *motion graphic* untuk pembelajaran. Konsep isi materi berupa konsep garis besar program media sesuai dengan KD, KI dan indikator pembelajaran.

2. *Design*

Dalam tahapan *design* meliputi perancangan naskah atau *storyline* dan perancangan *storyboard* video *motion graphic* yang disesuaikan dengan konten materi pembelajaran.

3. *Material Collecting*

Tahapan ini berupa pengumpulan bahan dengan pembuatan aset media berupa gambar, ilustrasi, teks dan audio yang akan digunakan untuk diimplementasikan ke dalam video *motion graphic* interaktif. Pembuatan aset grafis 2d dengan *adobe illustrator* berupa gambar yang akan dibuat *motion* video. Selanjutnya perekaman *voice over* yang dilakukan menggunakan *software audacity*.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* dapat disebut sebagai tahap perakitan, tahap ini menggunakan *software editing* animasi *motion* yaitu *Adobe After Effects*. Di tahap ini merupakan tahap akhir *compositing* semua aset yang dianimasikan setiap *scene* lalu memasukan *audio*, latar belakang musik dan *sound effect* menggunakan *wondershare filmora*. Selanjutnya video *motion graphic* dibuat interaktif dengan adanya soal materi yang dibuat dengan aplikasi berbasis *website* yaitu *Edpuzzle*.

5. *Testing*

Setelah tahap akhir dari *assembly* dilakukan, selanjutnya terdapat uji coba produk *motion graphic* interaktif pembelajaran kepada ahli materi dan media dengan menggunakan validasi angket, selanjutnya diuji cobakan kepada siswa dengan demonstrasi media dan materi dari guru sebagai fasilitator pembelajaran.

6. *Distribution*

Setelah adanya hasil dari ahli media dan respon siswa. Video *motion graphic* didistribusikan dengan diunggah ke laman *online* publik seperti *youtube*, lalu

dengan menambahkan *link website edpuzzle* pada deskripsi *youtube* yang dapat diakses publik.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Populasi dan Sampel

Partisipan penelitian ini melibatkan ahli materi yaitu guru tematik kelas 3 SD dan ahli media. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 di SD Negeri 021 Ciporeat kota Bandung. Karakter sampel yang diambil dari responden penelitian ini, adalah satu kelas 3 berisi 29 orang siswa yang memakai media *motion graphic* interaktif dalam pembelajaran tematik subtema perkembangan teknologi komunikasi.

3.2.2 Tempat Penelitian

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian dilakukan di SDN Negeri 021 Ciporeat, Jl. A.H. Nasution No.29, Pasanggrahan, Kec. Ujung Berung, Kota Bandung, Jawa Barat secara tatap muka.

3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pada tahap analisis data dilakukan perhitungan kuantitatif untuk menghitung hasil penelitian pada tahap uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu bentuk validasi ahli media, validasi ahli materi, dan juga respon uji coba kepada siswa. Perhitungan kuantitatif bersifat terukur yang dilakukan secara sistematis untuk digunakan sebagai hasil pembuktian yang berupa angka dari angket uji coba penggunaan media (Sugiyono, 2014:11).

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk dapat menggali lebih dalam informasi tentang masalah yang harus diteliti dari subjek atau responden yang dapat dipercaya. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara tidak terstruktur kepada guru tematik kelas 3 di SD 021 ciporeat Bandung. Menurut (Sugiyono, 2014:191) Wawancara tidak terstruktur tidak terpaku pada pedoman wawancara akan tetapi dilakukan dengan bertanya secara garis besar permasalahan yang ada.

2. Angket

Angket kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan pembagian lembar kertas tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi terhadap

pertanyaan yang tertulis (Sugiyono, 2014). Angket berguna untuk mengambil data hasil perolehan dari validasi para ahli dan guru serta siswa terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berdasarkan pembuatan *motion graphic* interaktif yang dibuat.

Pada teknik pengumpulan data uji coba menggunakan angket, terdapat aspek penilaian dan kisi-kisi yang menjadi instrumen validasi dari para ahli dan penilaian siswa yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Jumlah
Kualitas isi materi	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum SD	1
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar silabus	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	Materi dapat disampaikan dengan media ini	1
	Kelengkapan materi ajar	1
Kejelasan sajian	Contoh dan gambar tepat digunakan dalam mendukung kejelasan materi	1
	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 3 sekolah dasar	1
	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	1
	Alat penilaian/ soal evaluasi sesuai dengan materi	1
Kualitas media	Media dibuat secara kreatif dan inovatif	1
	Tampilan media menarik	1
	Media memudahkan guru dalam penyampaian materi	1
	Media dapat digunakan untuk belajar individu siswa dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar	1
	Media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	1

	Media dapat menambah motivasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung	1
Jumlah Pertanyaan		15

(Sumber: Walker& Hess dalam Azhar Arsyad, 2014 dengan penyesuaian)

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Jumlah
Kualitas isi dan tujuan	Media dapat meningkatkan pengetahuan siswa	1
	Media dapat merangsang rasa ingin tahu siswa	1
	Media menerangkan materi sehingga mudah dipahami	1
	Media dapat digunakan untuk alternatif media pembelajaran	1
	Media dapat memudahkan proses pembelajaran bagi guru dan siswa	1
	Media dapat memberi fokus siswa terhadap pembelajaran	1
Kualitas Media	Desain sesuai dengan karakteristik siswa SD	1
	Kombinasi warna pada desain media menarik	1
	Gambar dan tulisan sesuai dengan isi materi	1
	Konten isi sesuai dengan materi yang dibuat	1
	Memakai bahasa Indonesia dengan baik dan benar	1
	Bahasa dapat dipahami oleh siswa	1
	Latar belakang musik dan audio sesuai dengan isi materi	1
	Tampilan media menarik dan sesuai tema	1
Kualitas Teknis	Teks, gambar dan ilustrasi dalam video <i>motion graphic</i> interaktif dapat terbaca dan terlihat dengan jelas	1
	Suara dalam video <i>motion graphic</i> interaktif dapat terdengar dengan baik dan jelas	1

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Jumlah
	Video <i>motion graphic</i> interaktif dapat diakses melalui perangkat (<i>laptop, handphone</i> dan <i>komputer</i>).	1
	Video <i>motion graphic</i> interaktif mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	1
	Video <i>motion graphic</i> interaktif dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.	1
	Fitur soal evaluasi yang disajikan pada media video interaktif berbasis <i>motion graphic</i> berjalan dengan baik.	1
Jumlah Pertanyaan		20

(Sumber: Walker& Hess dalam Azhar Arsyad, 2014, dengan penyesuaian)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa

Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Jumlah
Kualitas isi materi	Materi sesuai dengan buku tema	1
	Penjelasan materi dalam media mudah dipahami	1
	Konten materi pembelajaran sudah tersusun dengan baik	1
Kualitas Media	Tampilan menarik	1
	Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai	1
	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	1
	Suara dan musik dalam video terdengar jelas.	1
	Gambar maupun tulisan terlihat dan terbaca dengan jelas.	1
	Gambar ilustrasi dalam video tersebut memperjelas materi perkembangan teknologi komunikasi.	1
Manfaat	Media video ini mudah digunakan dan diakses	1

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa

Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Jumlah
	Media video ini memudahkan saya dalam memahami pelajaran sehingga bisa menjawab soal evaluasi yang diberikan	1
	Penggunaan video interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.	1
	Media video interaktif dapat digunakan untuk belajar di kelas maupun di rumah.	1
	Penggunaan media video interaktif membuat saya lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran.	1
	Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan media video interaktif	1
Jumlah Pertanyaan		15

(Sumber: Walker& Hess dalam Azhar Arsyad, 2014, dengan penyesuaian)

3.4 Analisis Data

Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi menggunakan angket. analisis data menggunakan skala pengukuran tiap indikator yang dipakai berdasarkan pada skala likert. Pada Skala likert terdapat interval dari yang positif hingga negatif. Skala likert menurut Sugiyono (2014) merupakan skala untuk pengukuran terhadap sikap, pendapat, dan persepsi dari perorangan terhadap suatu peristiwa atau fenomena tertentu. Jadi skala likert menjadi pedoman untuk penilaian skor yang memenuhi kriteria pada indikator validasi akan diberi skor dengan skala Likert.

Tabel 3.4 Penilaian Skala Likert

Skala Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Kurang Setuju	3
Setuju	4

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SangatSetuju	5
--------------	---

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Skor data tiap angket validasi dinilai dengan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor } (f)}{\text{Skor Maksimum}(n)} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai yang diperoleh

f = Skor yang diperoleh

n = skor maksimum butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan
Selanjutnya, persentase skor diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan kategori validasi, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Persentase Nilai

Persentase	Interpretasi nilai
100% - 81%	Sangat Baik
80% - 61%	Baik
60% - 41%	Cukup
40% - 21%	Kurang
20% - 0%	Sangat Kurang

(Sumber: Arikunto & Jabar, 2009:35)