

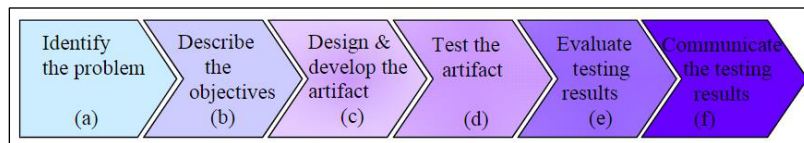
BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan DND (Design dan Development) atau bisa diartikan dengan desain dan pengembangan. Di bukunya, Richey dan Klein (2007) mendefinisikan DND sebagai studi sistematis yang merangkup ranah desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang memiliki tujuan untuk mendirikan sebuah dasar empiris untuk karya berupa produk atau alat berinstruksi dan non-instruksi dan juga model baru atau peningkatan yang bertanggung jawab atas pengembangannya. Metode ini berasumsi bahwa ilmu pengetahuan dan empirisme bisa membuahi jalan yang lebih efektif untuk integritas yang terdisiplin daripada bergantung dengan taktik artistik dan solusi yang berbasis prakarya. Kebutuhan untuk melakukan penelitian itu penting untuk desainer dan *developer*. Hanya sedikit model, strategi desain, dan alat yang dipakai sudah diujicoba dan validasi. Inilah kesenjangan yang metode DD yang dicari (Richey dan Klein, 2014). Pemakaian metode ini dapat menghasilkan proses yang secara nominal, membangun studi literatur baru yang berhubungan dengan penelitian desain sebagai referensi, dan juga memberi peneliti sebuah model struktur untuk penelitian (Peppers et al., 2007).

Ellis dan Levy (2010) menegaskan ada 6 alur tahapan dalam pembuatan DND yakni :



Gambar 3. 1 Alur tahapan model penelitian Design dan Development

Sumber: Ellis dan Levy (2010)

3.1.1. Mengidentifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Dalam penelitian sebelumnya, Ellis dan Levy (2008) menyatakan dalam mengidentifikasi masalah tidak semua masalah itu layak untuk dijadikan penelitian, tapi tidak semua masalah yang layak untuk dijadikan penelitian layak untuk menggunakan metode DND. Terkadang, kondisinya terlalu rumit untuk dimengerti sehingga tidak cocok. Beberapa masalah juga dilatari oleh kekurangannya alat atau produk. Isu sebenarnya adalah ketiadaannya metode yang dapat dieksekusikan tentang caranya membicarakan isu yang terkait. Isu yang akan diungkit dalam penelitian ini adalah terjadinya *menarche* terhadap remaja perempuan dapat divisualisasikan sehingga bisa digunakan sebagai media yang membantu pengenalan *menarche*.

3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan (*describe the objectives*)

Setelah menentukan tujuannya mulai ke tahap mencari tujuan dari penelitian ini. Seperti yang sudah dijelaskan di bab 1, tujuan dari diprosuksinya animasi 2D ini adalah untuk mengembangkan animasi persiapan *menarche* untuk remaja perempuan dan mengetahui respon dari target demografik terkait.

3.1.3 Desain dan Mengembangkan Artefak (*design and develop the artifact*)

Dalam tahap ini sudah memulai pembuatan aset. Tahapan animasi terdiri dari 3 tahap, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Gede *et al.*, 2020).

3.1.4 Mengujicoba Artefak (*testing the artifact*)

Setelah menyelesaikan produk dilakukan penguji cobaan untuk kelayakannya. Tahap ini dilakukan dengan ahli media dan juga ahli materi secara daring melalui zoom dan hasil dikumpulkan di google forms.

3.1.5 Mengevaluasi Hasil Uji Coba (*evaluate the test results*)

Setelah mendapatkan penilaian, kritik, dan saran dari ahli media dan ahli materi, tanggapan ditampung lalu dilakukan perevisian media. Evaluasi media tidak hanya mencakup dari ahli media dan materi melainkan dari dosen pembimbing juga.

3.1.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*communicate the test results*)

Mengkomunikasikan video animasi 2D yang sudah dibuat dilakukan di SMP Labschool upi cibiru secara luring dan disajikan ke siswi kelas VII dan VIII. Media juga diunggah ke *platform* public berupa youtube agar bisa diketahui oleh banyak khalayak dengan izin dari pihak sekolah.

3.2 Partisipan

Partisipan yang mengikuti penelitian ini memiliki peran sebagai ahli validasi media dan juga ahli validasi materi yang akan menguji kelayakan hasil media edukasi 2D yang telah dirancang yaitu Syifa Maulida S,Keb sebagai validator materi dan Ar Cahyadi Indra S,Kom. Sebagai validator media.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel dari penelitian ini adalah siswi kelas VII – VIII SMP Labschool UPI Cibiru yang didapat datanya adalah 93 responden dan dilakukan di tanggal 14 Juni 2023 di ruang lab IPA.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk Instrumen pengumpulan data digunakan instrument diadaptasi dari Fakhriyannur (2018) dengan beberapa modifikasi bagian kemudahan navigasi karena media ini bukan merupakan media aplikasi dan ditambahkan kritik dan saran

3.4.1 Kisi – Kisi untuk Ahli Media

Tabel 3. 1 Kisi – kisi Ahli Media

Sumber : Fakhriyannur (2018) dengan modifikasi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Instrumen
1	Visual	Ilustrasi	2	1.2
		Warna	1	3
		Animasi	2	4,5

2	Audio Teksual	Judul	1	6
3		Audio	3	7,8,9
		Teks	2	10,11
4	Penyajian	Visual	1	12
		Instrinsik	3	13,14,15
		Media	1	16
		Materi	1	17
Jumlah indikator penilaian			17	

3.4.2 Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 3. 2 Instrumen untuk Ahli Media

Sumber : Fakhriyannur (2018) dengan modifikasi

No	Pernyataan	alternatif pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Visual						
1	Ilustrasi yang ditampilkan sudah jelas					
2	Pemilihan warna,teks,background menarik					
3	Kecepatan gerak animasi sesuai untuk siswi SMP					
4	Pencahayaannya dan tone animasi sudah tepat					
5	Kesesuaian judul dengan video					
Aspek audio dan visual						
1	Penyampaian materi terdengar jelas dan informatif					
2	Ritme suara sudah sesuai					
3	Suara musik dan animasi yang ditampilkan sesuai					
4	Teks mudah dibaca					
5	Ukuran teks sudah sesuai					
Aspek penyajian						
1	Tampilan dan materi yang disampaikan untuk siswi SMP sudah tepat					
2	Durasi sudah baik untuk siswi SMP					
3	Alur cerita dari animasi sudah jelas					
4	Karakter yang disajikan sudah tepat untuk					

Diva Andrianti, 2023

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENARCAHE PADA SISWI SMP LABSCHOOL CIBIRU

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

	siswi SMP					
5	Karakter yang disajikan sudah tepat untuk siswi SMP					
6	Media edukasi animasi ini tepat untuk siswi SMP					
7	Bahasan materi yang disampaikan sudah jelas					
Kritik dan saran						

3.4.3 Kisi – kisi Ahli Materi

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Ahli Materi

Sumber : Fakhriyannur (2018) dengan modifikasi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	Kejelasan materi edukasi	2	1,2
		Kesesuaian video dengan materi Edukasi	2	3,4
		Memudahkan pemahaman siswa terhadap Materi	3	5,6,7
2	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia	1	8
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan Dimengerti	3	9,10,11
3	Metode	Kesesuaian persepsi/ilustrasi dengan materi	1	12
		Ketepatan penyajian materi	2	13,4
Jumlah Indikator Penilaian			14	

3.4.4 Instrumen Ahli Materi

Tabel 3. 4 Instrumen Ahli Materi

Sumber : Fakhriyannur (2018) dengan modifikasi

No	Pernyataan	Alternatif pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Gambar dalam materi terlihat dengan jelas					
2	Materi dalam animasi edukasi sudah jelas					
3	Tujuan yang ada di dalam animasi edukasi sudah jelas					
4	Materi yang ada di dalam animasi edukasi faktual dan konkrit					
5	Materi yang ada di dalam animasi sudah teratur					
Aspek kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					
2	Dialog yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti					
3	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
4	Tingkat bahasa yang digunakan sudah sesuai untuk siswi SMP					
Aspek metode						
1	Materi yang disajikan sudah sesuai untuk taraf anak SMP					
2	Visual yang diberikan sudah sesuai dengan materi					
3	Materi yang disajikan sudah tepat					
Kritik dan saran						

3.4.5 Kisi – kisi Instrumen untuk responden

Tabel 3. 5 Kisi – kisi Instumen untuk Responden

Sumber : Fakhriyannur (2018) dengan modifikasi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Item Instrumen
1	Kandungan Kognisi	Materi mudah	2	1,2,3,4
		Ketercernaan materi	2	
2	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian informasi	2	5,6,7,8
		Memenuhi kebutuhan pengguna (peserta didik)	2	
		Penyajian materi sistematis	2	
3	Kemudahan Navigasi	Struktur navigasi	2	9,10,11,12
		Kemudahan penggunaan	2	
4	Artistik dan Estetika	Kesesuaian tampilan (audio, video, animasi, teks, grafis)	2	12,14
5	Fungsi dan Keseluruhan	Kemudahan dan kenyamanan media edukasi	1	15,16
		Program menyajikan materi yang diinginkan oleh pengguna (peserta didik)	2	
Jumlah Indikator Penilaian			16	

3.5 Teknik Analisis Data

Berikut adalah bobot kriteria yang dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan menggunakan pengukuran skala likert yang dipakai untuk validasi ke ahli media dan materi. Menurut Octora (2018) skala likert dari 1 – 5 memiliki arti :

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi modul akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut sesuai dengan

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Skor Rata - Rata

$\sum x$: Jumlah Total Skor

n : Jumlah Indikator

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{Skor Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak