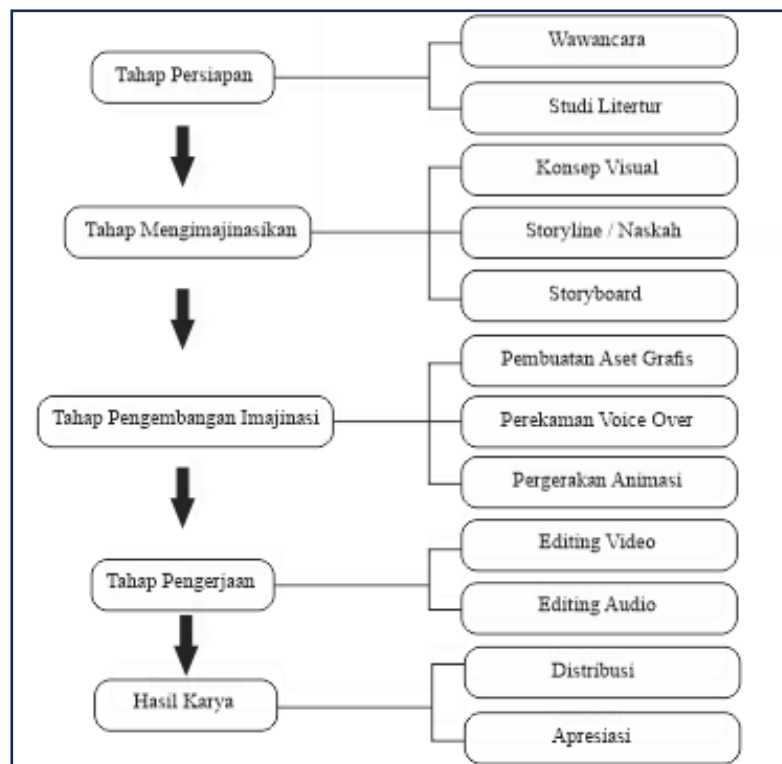


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan memiliki pengaruh yang besar terhadap produk yang dirancang. Ketepatan dalam memilih metode yang akan digunakan merupakan satu hal yang penting, sehingga diharapkan metode yang dipilih dapat menjadikan penelitian ini lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian ini. Metode penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi mengenai karies gigi. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode penelitian *Practice-led Research* yang berorientasi menjawab suatu permasalahan dengan praktik. Menurut Hendriyana (2021) *Practice-led Research* merupakan jenis tulisan ilmiah yang mempublikasikan dari hasil jenis penelitian praktik yang berlangsung dengan pengumpulan data dan teori yang relevan yang akan digunakan sebagai dasar bagi proses pembuatan karya. Adapun tahapan metode *Practice-led Research* yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasikan, tahap pengembangan imajinasi, tahap pengerjaan, dan hasil karya yang dijabarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Metode Practice-led Research

3.2 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrument yaitu wawancara dan kuesioner atau angket yang dibuat oleh peneliti sendiri. Menurut Sugiyono (2022) Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang sedang diamati. Penggunaan instrument penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah.

3.2.1 Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Jenis wawancara ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan saat peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2022). Wawancara digunakan sebagai acuan peneliti dalam mendapatkan materi terkait karya yang akan dibuat.

3.2.2 Angket

Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui hasil apresiasi dari penonton animasi 2D. angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2022). Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli materi dan anak terkait pernyataan dan pertanyaan yang diberikan berdasarkan video animasi yang telah di rancang.

Penggunaan angket ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas materi yang disampaikan dalam karya yang akan dibuat. Terdapat dua aspek yang akan menjadi focus utama dalam validasi ahli materi, yaitu pendidikan dan kualitas materi. Berikut adalah kisi-kisi validasi ahli materi terlampir pada table 3.1

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek yang diniali	
Pendidikan	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan
	Materi yang disampaikan dalam video animasi sudah tepat

	Materi yang disampaikan dalam video animasi Sudah kekinian
	Materi disusun secara sistematis
Kualitas Materi	Materi yang disampaikan dalam video animasi secara jelas dan sesuai
	Video animasi memudahkan anak belajar dalam materi tersebut
	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan
	Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran penting bagi anak
	Penyajiana materi dapat menarik minat belajar bagi anak
	Antara judul pembahasan dan pembahsan isi materi sudah sesuai
	Anak dapat mempraktekan sacara langsung materi yang ada di dalam video animasi
	Mempermudah tenaga ahli dalam menyampaikan materi

Penggunaan angket untuk ditujukan kepada respon anak terhadap produk yang dibuat. Angket akan menggunakan skala Guttman. Pertanyaan akan dijawab dengan jawaban ya dan tidak untuk mengetahui tanggapan anak setelah menggunakan produk. Berikut merupakan kisi-kisi angket dari responden terlampir pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Responden

Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
Isi materi yang disampaikan bermanfaat		
Materi yang disajikan mudah di mengerti		
Tampilan video animasi karies gigi yang ditampilkan menarik		
Video animasi karies gigi meningkatkan ilmu pengetahuan anak		

Video animasi animasi karies gigi membuat edukasi menjadi menyenangkan		
Video animasi meningkatkan motivasi anak untuk belajar		
Video animasi karies gigi mendorong anak-anak untuk aktif bertanya hal-hal yang masih kurang jelas		
Video animasi karies gigi mudah diakses dimana saja		

3.3 Prosedur Penelitian

Penggunaan teknik pengumpulan ini disesuaikan dengan desain penelitian yang telah dipilih yaitu *Practice-led Research*. Terdapat lima tahapan sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahapan bagi peneliti untuk melakukan studi literatur dan wawancara yang memiliki tujuan guna memperkuat pemahaman peneliti terhadap sumber ide.

3.3.2 Tahap Menimajinasikan

Tahap mengimajinasikan terdiri dari kegiatan menentukan konsep visual, pembuatan *storyline* dan *storyboard*

a. Konsep Visual

Konsep visual merupakan awal terbentuknya sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Pada penelitian ini peneliti menyajikan konsep visual warna, tipografi dan desain karakter.

b. *Storyline* / Naskah

Storyline merupakan pengembangan dari ide yang sudah di temukan pada tahap sebelumnya. Naskah merupakan rangkupan ide atau gagasan yang berisi peristiwa yang diperjelas dalam susunan kata-kata, baik dalam susunan narasi atau dialog (Suprpto, 2011). Penulisan *storyline* akan berisikan ide yang menguraikan setiap cerita, adegan tepat, dialog dan keadaan yang tersusun secara terstruktur.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah rancangan umum suatu animasi yang disusun secara berurut (Andreas, 2013). *Storyboard* merupakan tahap memvisualkan hasil dari *storyline*

yang sudah dibuat dengan. Pembuatan storyboard pada penulisan ini meliputi penjelasan *scene*, *storyboard*, *sound effect / backsound*, dan durasi per *scene*.

3.3.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap pengembangan Imajinasi terdiri dari pembuatan aset grafis, perekaman *voice over*, dan pergerakan animasi. Dalam pembuatan aset grafis dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019. Untuk perekaman *voice over* menggunakan DobbyOn dan Capcut untuk memberikan effect pada salah satu *voice over*. Pergerakan animasi akan menggunakan *software* Adobe After Effect.

3.3.4 Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan terdiri dari Editing Audio dan Editing Video. Dalam pembuatan audio penulis menggunakan website SoundTrap. Software yang digunakan untuk memasukan audio dan editing video menggunakan Adobe Premier Pro 2020.

3.3.5 Hasil karya

Hasil karya dilakukan dengan cara distribusi dan apresiasi. Tahap pendistribusian hasil karya melalui link youtube dan apresiasi berdasarkan like dan komentar yang terdapat dalam video animasi. Selain apresiasi melalui channel youtube peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi terkait video animasi 2D. Peneliti melakukan pengujian validasi kepada ahli materi dengan berupa angket dan menyebarkan angket kepada partisipan yang telah menonton video animasi 2D.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini yaitu orang tua di kota Bandung yang memiliki anak berusia 4-6 tahun dengan jumlah 60 responden. Sedangkan untuk ahli materi dilakukan di Poli Gigi Rumah Sakit Al-Islam bersama Drg Asri Sativa Sp. KGA.

3.4 Analisis data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif melalui pendekatan deskriptif. Analisis data diawali dengan menganalisis data hasil validasi media dan materi dan respon penggunaan anak prasekolah yang mempunyai rentang umur 5–6 tahun melalui perhitungan presentase rata-rata.

1. Analisis Deskriptif kuantitatif

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakuakn seacra sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga proses pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Sugiyono (2022) pengertian deskriptif kuanitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian secara faktual, sistematis, dan akurat. Analisi deskriptif kuantitaif digunakan peneliti saat menganalisis data yang bersifat deskriptif seperti keritik, masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pada penelitian ini, data yang dianalisis berasal dari hasil validasi ahli media dan materi serta respon pengguna yang berasal dari responden anak prasekolah dengan rntang usia 4 – 6 tahun. Penggunaan angket akan menggunakan skala likert dan skala Guttman. Penjelasan masing- masing skor adalah sebagai berikut:

2. Analisis Data pengujian Alpha

Pada tahap ini merupakan hasil dari validasi ahli media dan juga ahli materi mengenai video animasi 2D. Hasil uji validasi yang diolah menjadi data kuantitatif selanjutnya diubah bentuk menjadi deskriptif dengan menggunakan skala Likert. Berikut penjelasan prsentase skala Liekrt sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Skor Validasi ahli materi Skala Linkert

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Skor yang didapat dari hasil uji validasi oleh ahli media dan materi

kemudian dihitung menggunakan rumus yang digunakan dalam nilai kelayakan video animasi adalah sebagai berikut

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang dicari

n = jumlah skor minimal

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut data dapat dikelompokkan kedalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Presentase hasil validasi ahli

Skala jawaban	Presentase
Sangat Layak	90% - 100%
Layak	75% - 89%
Cukup Layak	65% - 74%
Tidak Layak	55% - 64%
Sangat Tidak Layak	0% - 54%

3. Analisis Data pengujian Beta

Pada tahap pengujian beta merupakan hasil respon anak prasekolah mengenai kelayakan video animasi 2D. Hasil respon anak prasekolah diolah menjadi data kuantitatif selanjutnya diubah bentuk menjadi deskriptif dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang jelas dari sebuah permasalahan. Dalam skala Guttman alternatif jawaban yang digunakan dalam penelitian ini adalah jawaban “Ya” atau “Tidak” dengan skor tertinggi adalah satu dan terendah adalah 0 (Sugiyono, 2022).

Tabel 3. 5 Skor responden Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Skor yang didapat dari hasil respon anak prasekolah kemudian dihitung menggunakan rumus yang digunakan dalam nilai kelayakan video animasi adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{Jawaban "Ya"}}{\sum \text{Jawaban Angket}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut data tadapt dikelompokan krireria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Presentase hasil responden

Skala jawaban	Presentase
Sangat Layak	90% - 100%
Layak	75% - 89%
Cukup Layak	65% - 74%
Tidak Layak	55% - 64%
Sangat Tidak Layak	0% - 54%