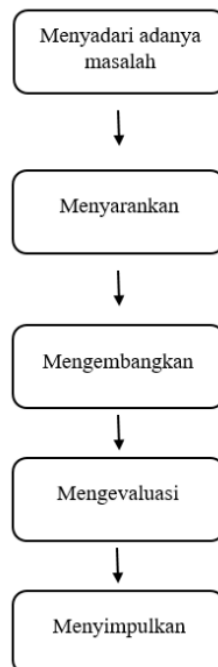


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Menurut Richey & Klein (2007) Model *Design and Development* merupakan penelitian secara sistematis yang mencakup proses desain, pengembangan, serta evaluasi tujuan dari metode ini yaitu menciptakan produk instruksional maupun non-instruksional juga model baru yang disempurnakan. Metode D&D digunakan pada penelitian ini agar mengetahui hasil temuan dari produk yang dikembangkan.

Metode D&D dengan model N.J.Manson memiliki 5 tahapan (Rusdi, 2018). Tahapan ini dimulai dari menyadari adanya masalah (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), pengembangan produk (*development*), pelaksanaan evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*conclusion*). Berikut ini pada gambar 3.1 merupakan tahapan proses penelitian D&D Model N.J Manson :



Gambar 3.1 Model N.J Manson

Sumber : (Syifa Shobariyah et al., 2022)

3.1.1 Menyadari Adanya Masalah (*Awareness of problem*)

Penelitian ini diawali karena peneliti menyadari sebuah masalah. Permasalahan ini berasal dari masalah pendidikan dan perilaku yang ada di sekolah, yaitu perundungan. Di setiap tahunnya, kasus perundungan kerap terjadi, masalah ini banyak ditemukan salah satunya pada lingkungan Sekolah Dasar. Pada penelitian ini, pengetahuan mengenai Perundungan belum cukup dipelajari, Anak dengan usia 6-12 tahun berada pada fase yang kritis dalam membentuk pola perilaku, sikap, serta kebiasaan. Maka, perlunya memperhatikan pola perilaku, sikap, serta kebiasaan yang belum terbentuk sedari dini sehingga dapat memberikan edukasi kepada anak dengan tepat agar dapat mencegah perilaku yang tidak benar seperti perundungan. Pada tahap ini, peneliti menyusun usulan atau proposal penelitian mengenai masalah tersebut dengan mengumpulkan data dengan observasi, wawancara, studi literatur, serta data pendukung lainnya sebagai penguatan.

3.1.2 Memberikan Saran (*Suggestion*)

Setelah ditemukan adanya masalah, peneliti lalu menganalisis penggunaan media edukasi yang tepat, sehingga dapat menarik minat anak sekolah dasar saat menggunakannya. Setelah melakukan wawancara, observasi dan juga mengekaji teoritis dari beberapa studi literatur, ditemukanlah sebuah solusi yaitu dengan menggunakan video berbasis *motion graphic*. Media ini dipilih karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan sebuah pesan, *motion graphic* memiliki unsur komplit baik dari segi visual maupun audio. Didasarkan pada fungsi stimulasi yang terdapat pada media dapat dimanfaatkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi para murid.

3.1.3 Pengembangan Produk (*Development*)

Setelah solusi permasalahan ditemukan, tahap selanjutnya yaitu perancangan video edukasi *motion graphic*, perancangan ini dilakukan melalui tiga tahapan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahapan pra produksi meliputi Konsep awal, perancangan *storyline*, perancangan *storyboard*, pembuatan konsep desain. Selanjutnya pada tahapan produksi meliputi pembuatan aset dan digitalisasi desain, pembuatan animasi, serta pembuatan audio. Lalu, pada tahap pasca produksi meliputi *editing*, *composting*, dan *rendering*.

3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (*Evaluation*)

Selanjutnya yaitu tahap melakukan validasi materi, validasi media, serta angket respon pada anak sekolah dasar. Validasi materi dilakukan agar dapat menilai kesesuaian materi dalam produk yang telah dibuat, validasi media dilakukan agar mengetahui keefektifan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan media, selanjutnya akan dilakukan uji coba sehingga mengetahui respon dari siswa kelas 4-6 SDN Halimun Bandung terhadap produk.

3.1.5 Menentukan Kesimpulan (*Conclussion*)

Tahapan terakhir dari model penelitian ini yaitu membuat kesimpulan dengan megolah data dari uji ahli materi, ahli media, serta angket respon anak sekolah dasar. Analisis pengolahan data menggunakan deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif diambil dari poin penilaian yang didapat dari validasi para ahli, serta angket respon siswa yang diolah kedalam bentuk angka dan persentase. Skala yang digunakan dalam mengolah data yaitu skala likert dengan rentang poin 1-5.

3.2 Partisipan Penelitian

Terdapat beberapa partisipan yang terlibat dalam proses penelitian ini, yaitu : (1) Pengajar SDN 066 Halimun Bandung, Ismail Marzuki S.Pd. selaku ahli materi 1, (2) Psikolog klinis Annisa Prasetyo N., S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku ahli materi 2 (3) Desainer dan motion grafis profesional, Adi Nugroho Setya Atmodjo selaku ahli media (4) Siswa Kelas 4-6 SDN 066 Halimun Kota Bandung selaku peserta yang mengikuti uji coba media.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4-6 sekolah dasar di SDN 066 Halimun Kota Bandung. Kemudian pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sample dengan pertimbangan dan kriteria tertentu (Sugiyono, 2008). Oleh sebab itu, peneliti mengambil 56 sample siswa kelas 4-6 di SDN Halimun kota Bandung.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yaitu SDN 066 Halimun Bandung yang berada di Jl. Halimun No. 46, Lingkar Selatan, Kec. Lengkong, Kota Bandung Prov. Jawa Barat.

3.5 Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini mengumpulkan data dan menyadari sebuah masalah yang ada di SDN 066 Halimun melalui wawancara dan observasi. Pada penelitian ini menggunakan instrumen, Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai dalam mengumpulkan sebuah data yang dapat menentukan keberhasilan sebuah penelitian (Rozan et al., 2023). Untuk mendapatkan data yang valid pada penelitian ini yaitu, dengan menggunakan lembar validasi dan angket. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan produk setelah dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Lembar Validasi digunakan setelah dirumuskan sesuai dengan kriteria yang dimodifikasikan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan produk. Lembar validasi yang digunakan untuk penelitian ini terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Serta terdapat angket yang yang dibagikan kepada para siswa kelas 4-6 SDN Halimun Bandung. Berikut ini merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data :

3.5.1 Validasi Materi

Validasi materi yaitu uji kelayakan materi yang akan dinilai oleh ahli materi yang menguasai materi edukasi bagi anak sekolah dasar. Maka, seseorang yang ahli dalam bidangnya tersebut dapat menjadi validator ahli materi. Berikut ini pada tabel 3.1 merupakan kisi-kisi instrumen validasi materi yang digunakan peneliti :

Tabel 3.1
kisi-kisi instrumen validasi materi

Aspek yang dinilai	
Edukasi	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami siswa
	Kemudahan untuk menyampaikan materi yang disampaikan dalam motion graphic

Aspek yang dinilai	
	Penggunaan Kalimat yang tepat untuk mewakili informasi
	Dapat menambahkan wawasan kepada anak Sekolah Dasar
	Kesesuaian kecepatan pergerakan gambar dalam motion graphic
	Kesesuaian tata letak dan ukuran objek pada motion graphic
Kualitas Materi	Ketepatan isi materi cara mengatasi Perundungan
	Bobot materi yang dibahas
	Kejelasan materi dalam produk
Kualitas Penyajian	Visual yang disajikan dalam video berbasis motion graphic sesuai dengan materi.
	Cara penyajiannya dapat menarik perhatian anak Sekolah Dasar

(Sumber : Amali et al., 2020)

3.5.2 Validasi Media

Validasi media yaitu uji kelayakan media yang akan dinilai oleh ahli media yang menguasai media video *motion graphic*. Maka, seseorang yang ahli dalam bidangnya tersebut dapat menjadi validator ahli media. Berikut ini pada tabel 3.2 merupakan kisi-kisi instrumen validasi media yang digunakan peneliti :

Tabel 3.2
kisi-kisi instrumen validasi media

Aspek yang dinilai	
Fungsi dan Manfaat	Media yang dibuat memperjelas dan mempermudah penyampaian materi mengatasi Perundungan
	Media yang dibuat memotivasi anak untuk mengatasi tindakan perundungan
	Media yang dibuat mampu untuk menjadi media edukasi perundungan yang menarik
Aspek Visual Media	Kualitas desain karakter dan background pada motion graphic

Aspek yang dinilai	
	Keserasian warna yang digunakan dalam motion graphic
	Kesesuaian kecepatan pergerakan dalam motion graphic
	Kesesuaian tata letak dan ukuran objek pada motion graphic
Aspek Audio	Ketetapan suara musik dan suara narasi pada motion graphic
	Kejelasan dan kejernihan suara pada motion graphic
Aspek Tipografi	Pemilihan jenis dan warna font pada motion graphic
	Font terlihat jelas dan mudah dibaca
Aspek Penyajian	Cara penyampaian visualisasi yang menarik
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan di pahami siswa

(Sumber : Firdaus et al., 2022)

3.5.3 Angket Respon Siswa

Angket respon murid dilakukan oleh 56 siswa kelas 4-6 SDN 066 Halimun Bandung. Uji respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *motion graphic* yang telah dirancang. Berikut ini pada tabel 3.3 merupakan kisi-kisi angket respon siswa yang digunakan peneliti :

Tabel 3.3
kisi-kisi angket respon siswa

Aspek yang dinilai	
Aspek Media	Gambar yang ada dalam video terlihat menarik
	Warna yang digunakan dalam video menarik
	Gerakan karakter yang ada dalam video menarik
	Teks yang ada pada video mudah untuk dibaca
Aspek Audio	Suara yang ada dalam video menarik

Aspek yang dinilai	
	Suara yang ada dalam video terdengar dengan jelas
Aspek Materi	Materi dari video mudah dimengerti
	Materi yang disampaikan menarik
	video ini membuat saya mengetahui tentang cara mengatasi perundungan
	Setelah saya menonton video ini, saya termotivasi untuk tidak melakukan perundungan
Kelayakan Penyajian	Video ini membantu dalam proses pembelajaran
	Video ini menarik sehingga dapat digunakan untuk media edukasi

(Sumber : Amali et al., 2020)

3.6 Analisis Data

Berdasarkan metode yang dipilih pada penelitian ini yaitu menggunakan *mixed method research*, dimana adanya penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis data pada penelitian kualitatif yaitu mencari data dari wawancara dan observasi sedangkan Analisis data pada penelitian kuantitatif yaitu mengumpulkan data dari semua responden atau sumber data lain (Sugiyono, 2015). Tujuan dari data kuantitatif penelitian ini adalah untuk menentukan kelayakan media edukasi perundungan yang dibuat berdasarkan validasi para ahli dan angket uji coba yang diberikan kepada siswa kelas 4-6 SDN 066 Halimun Bandung. Data yang dikumpulkan dalam bentuk angka atau persentase. Pada penilaian produk media edukasi perundungan ini dihitung menggunakan skala likert seperti yang ada pada tabel 3.4 dan tabel 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kategori penilaian skala likert untuk validasi Ahli

Skor	Keterangan
1	Tidak Baik

Skor	Keterangan
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 3.5 Kategori penilaian skala likert untuk Angket Respon siswa

Skor	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Dari hasil uji kelayakan media edukasi yang diperoleh dari para ahli dan siswa, dilakukan perhitungan dalam bentuk persentase rata-rata hasil dari setiap lembar validasi menggunakan rumus berikut (Sugiyono, 2018):

$$\text{Persentase skor} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah dihitung persentase skor, adapun tingkatan kategori penilaian kelayakan, pada tabel 3.6 merupakan keterangan kriteria interpretasi skor:

Tabel 3.6
Kategori penilaian kelayakan

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak