

BAB III

METODE PENELITIAN

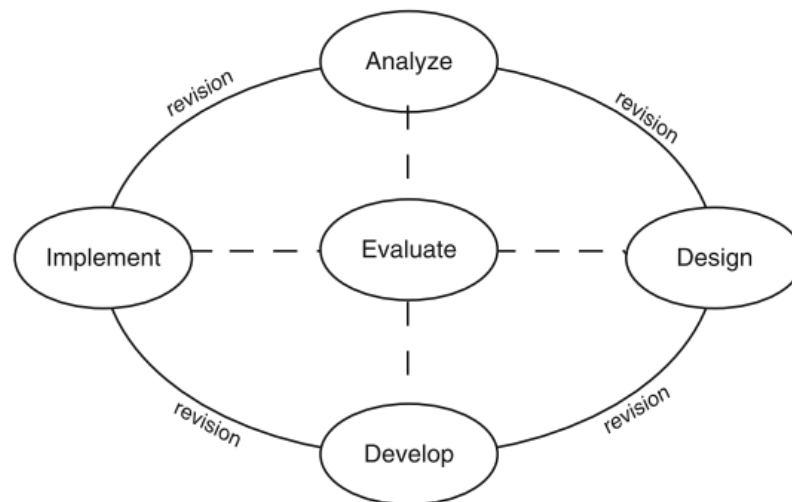
A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model sekaligus metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam proses pengumpulan data dan informasi, serta pembuatan dan pengembangan desain media pembelajaran video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.

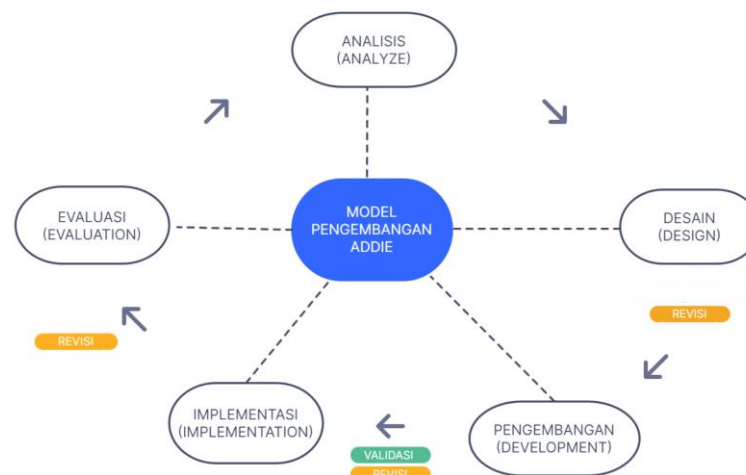
Patton (2015) dalam bukunya yang berjudul “*Qualitative Research and Evaluation Methods*” menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif mengumpulkan data berdasarkan hasil wawancara mendalam, kelompok fokus (dalam hal ini siswa kelas IV SDN Dermayon), pengamatan langsung di lapangan, dan analisis dokumen. Pengembangan penelitian menggunakan metode ADDIE ini memiliki tahapan yang sistematis. Dalam proses pengumpulan data dan informasi, peneliti berperan sebagai subjek penelitian dan terlibat langsung dengan para informan, yaitu guru, siswa kelas IV SDN Dermayon, dan pihak batik Lebak Chanting Pradana untuk menguatkan data penelitian.

B. Prosedur Pengembangan

Konsep ADDIE diterapkan untuk merancang desain media pembelajaran video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana agar memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Berikut ini adalah perbandingan antara tahapan penelitian pengembangan yang mengacu pada *The ADDIE Concept by Branch* (2009, hlm.2) yang belum dimodifikasi dan sudah dimodifikasi oleh peneliti.



Gambar 3.1 *The ADDIE Concept* by Robert Maribe Branch, 2009



Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Secara prosedur, model penelitian dan pengembangan ADDIE di atas tidak ada perbedaan yang signifikan karena keduanya memiliki lima tahapan. Namun, modifikasi yang peneliti lakukan dalam metode ADDIE ini adalah pada kegiatan revisi dan validasi. Pada prosedur Branch (2009, hlm.2), kegiatan revisi dilakukan di setiap tahapannya, sedangkan pada diagram alur prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE yang telah dimodifikasi hanya terdapat tiga kali revisi, yaitu pada saat memasuki tahapan

dari desain (*design*) → pengembangan (*development*), pengembangan (*development*) → implementasi (*implementation*), dan implementasi (*implementation*) → evaluasi (*evaluation*) serta proses validasi dilakukan sesaat setelah dilakukan proses pengembangan.

Pada tahap desain dan pengembangan juga diperlukan validasi oleh ahli materi dan media yang dalam hal ini dapat dilakukan oleh guru kelas IV atau guru seni rupa dan dosen yang memiliki latar belakang atau kepakaran dalam bidang yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Agar lebih jelas, prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE akan diuraikan secara terpisah seperti tampak pada paparan berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis Stage*)

Peneliti akan menjelaskan secara rinci terkait tahap analisis yang dilakukan pada poin-poin berikut ini.

- a. Analisis dokumen dengan membandingkan bahan ajar yang digunakan oleh guru saat Kurikulum 2013 (Buku Guru SD/MI Kelas IV Tematik 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013) karya Heny Kusumawati dan Kurikulum Merdeka (Buku Panduan Guru Seni Rupa SD Kelas IV) karya Muhammad Faisol Mufid dan Sam Indratma sebagai salah satu bahan ajar Kurikulum Merdeka berbentuk cetak dan digital yang dapat diakses melalui laman Sistem Informasi Perbukuan Indonesia (SIBI): <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-panduan-guru-seni-rupa-untuk-sd-kelas-iv>), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), media, dan alat evaluasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.
- b. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat ikut mendampingi proses pembelajaran seni rupa meliputi keadaan ruang kelas yang terdapat beberapa karya seni siswa, proses pembelajaran, dan respon siswa saat proses pembelajaran seni dekoratif.

- c. Wawancara kepada guru kelas seputar pembelajaran dan mendata kebutuhan yang diperlukan berkaitan dengan materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon dengan memberikan 11 butir pertanyaan.
- d. Wawancara kepada pihak batik Lebak Chanting Pradana untuk memastikan kebenaran data terkait sejarah, filosofi, ragam motif, dan hal-hal terkait yang akan diintegrasikan ke dalam video animasi.

2. Tahap Desain (*Design Stage*)

Tahap desain bertujuan mempersiapkan bahan atau aset atau ikon-ikon yang cocok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada tahapan ini, peneliti dapat menyiapkan serangkaian *design brief* (prototipe atau *storyline*) video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana sebagai media pembelajaran seni dekoratif. Setelah peneliti berhasil membuat desain media, diperlukan adanya pengecekan dan verifikasi standarisasi (kelayakan) desain kepada pihak-pihak terkait, yaitu ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian isi video animasi yang dibuat. Setelah mendapat persetujuan dari validator, peneliti mulai melakukan revisi (apabila terdapat ketidaksesuaian atau perbaikan).

Desain animasi video disusun sebagai pijakan untuk melaju ke tahap berikutnya. Berikut ini adalah uraian tahapan perencanaan desain video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi menggambar dekoratif di kelas IV.

- a. Menyusun tujuan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kearifan lokal seni dekoratif sesuai dengan elemen dan sub-elemen capaian pembelajaran yang terdapat pada modul ajar Seni Rupa Kelas IV-Kurikulum Merdeka.
- b. Pembuatan prototipe/*storyboard* pengembangan media pembelajaran video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana dari awal s.d. akhir yang berdurasi maksimal enam (6) menit. Dalam video animasi ini, bagian pertama diawali dengan pengenalan tokoh dalam

video dan daerah Provinsi Banten. Selanjutnya, penjelasan tentang ragam motif yang ada di Nusantara (langsung dikerucutkan pada kesenian batik yang ada di Provinsi Banten). Kemudian, pengenalan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana berikut dengan filosofi dan maknanya. Selanjutnya, akan dijelaskan tentang kaitannya dengan seni dekoratif secara keseluruhan. Pembuatan media pembelajaran video animasi ini menggunakan aplikasi Renderforest, InShot, dan CapCut.

3. Tahap Pengembangan (*Development Stage*)

Tahap pengembangan merupakan sebuah proses merealisasikan desain menjadi sebuah produk media pembelajaran. Pada tahap ini, *storyboard*/prototipe desain sudah diwujudkan dalam bentuk video animasi. Media pembelajaran video animasi yang dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan video sebelum diimplementasikan pada pembelajaran seni dekoratif di kelas IV karena berkaitan erat dengan sumber belajar (*learning resources*).

Tahapan ini merupakan langkah untuk menyatukan seluruh rancangan yang telah dibuat menggunakan aplikasi Renderforest, InShot, dan CapCut untuk menyunting video animasi pembelajaran. Gambar-gambar ilustrasi yang digunakan dalam video diperoleh dari berbagai sumber, misalnya Canva, Pixabay, Google, dan Microsoft Bing, serta beberapa ikon-ikon yang tersedia pada aplikasi penyuntingan video di aplikasi yang digunakan yang berlisensi gratis (*free for use*) dengan tetap mencantumkan sumber aslinya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation Stage*)

Tahap implementasi merupakan langkah keempat yang memuat proses penerapan dan uji coba media pembelajaran video animasi motif batik Lebak Chanting Pradana pada materi seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon. Tahap ini bertujuan mengetahui ketercapaian validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Sesuai dengan pemaparan sebelumnya,

sebelum diimplementasikan, produk yang dibuat sudah melalui tahap validasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation Stage*)

Kegiatan evaluasi dilakukan secara bertahap. Hal ini bertujuan menyempurnakan produk yang telah dibuat sesuai dengan revisi dari validasi ahli materi dan media (Ardiansah & Miftakhi, 2020). Evaluasi merupakan tahap akhir dalam metode ADDIE. Tahap ini bertujuan menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum maupun sesudah produk media pembelajaran video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana diimplementasikan untuk mengetahui media yang dibuat dan dikembangkan sesuai tujuan yang hendak dicapai atau masih perlu dilakukan perbaikan.

Stufflebeam (2003) menjelaskan bahwa tujuan terpenting dalam evaluasi adalah meningkatkan, bukan membuktikan. Artinya, pada tahap ini, untuk mengumpulkan informasi yang relevan diperlukan berbagai pendekatan atau metode yang tepat dan memenuhi standar yang sesuai untuk evaluasi yang baik.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan sesuai tahapan pengembangan menurut Rayanto & Sugianti (2020) melalui uraian berikut.

1. Validasi Ahli

Kegiatan validasi melibatkan dua validator, yaitu ahli materi bidang seni dan ahli media. Tahapan ini penting untuk dilakukan agar produk pengembangan penelitian yang dihasilkan sesuai dengan standardisasi dan kebutuhan peserta didik. Proses ini memungkinkan peneliti/pengembang mendapatkan revisi dari para validator berupa saran atau kritik sebagai catatan perbaikan sebelum produk diujikan kepada peserta didik.

2. Uji Kelompok

Menurut Rayanto & Sugianti (2020), validator uji coba kelompok berkisar antara 10–15 subjek. Peneliti melibatkan lima belas (15) peserta didik kelas IV SDN Dermayon dengan membaginya ke dalam tiga komposisi (masing-masing sebanyak 5 siswa) berkemampuan lebih, sedang, dan kurang. Pada tahap ini, guru terlibat dalam pengisian lembar uji coba produk sebagai salah satu penilaian standardisasi produk pengembangan video animasi yang telah dikembangkan, sehingga menjadi bahan masukan bagi peneliti.

3. Uji Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 25 siswa kelas IV SDN Dermayon sebagai subjeknya. Pendasaran ini sesuai dengan Rayanto & Sugianti (2020) yang memaparkan terkait subjek validator uji coba lapangan berjumlah 25–30. Sama seperti halnya uji coba kelompok, guru juga dapat berperan sebagai pengguna yang nantinya diberikan lembar uji coba terkait produk pengembangan video animasi apabila digunakan dalam skala yang lebih luas.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Winarni (2021), analisis data dalam penelitian kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan proses yang penting. Hal ini sejalan dengan Hardani et al., (2020) yang menjelaskan bahwa ada dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yakni kualitas pengumpulan data dan kualitas instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data dari partisipan, yakni observasi, wawancara, dan studi dokumen.

a. Observasi

Menurut KBBI Daring (2023b), observasi atau pengamatan didefinisikan sebagai peninjauan secara cermat. Seorang peneliti

kualitatif dituntut agar memiliki paradigma yang bersifat “*perspectif emic*” artinya perolehan data bukan “*sebagaimana mestinya*” atau berdasarkan apa yang dipikirkan oleh peneliti, melainkan harus berpijak dari realitas yang ada lapangan, betul-betul dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh partisipan atau sumber data (Hardani et al., 2020). Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya merujuk pada kebutuhan penelitian.

Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Peneliti ikut terlibat secara langsung dalam aktivitas penelitian bersama dengan partisipan atau sumber data yang akan diteliti. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi berkenaan dengan ragam motif (tiga macam motif) batik Lebak Chanting Pradana dan melakukan kegiatan pengamatan melalui pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon untuk memverifikasi produk media pembelajaran dan bahan ajar yang telah dibuat.

b. Wawancara

Secara sederhana, wawancara merupakan kegiatan tanya jawab peneliti dengan narasumber. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya peneliti untuk mendapatkan data primer penelitian, juga dapat menguji hasil perolehan data sebelumnya. Agar wawancara berjalan dengan baik, peneliti membutuhkan pedoman wawancara. Umumnya, wawancara mendalam menjadi salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Data yang hendak digali oleh peneliti melalui wawancara mendalam di antaranya ialah sejarah berdirinya batik Lebak Chanting Pradana, jumlah ragam motif dan filosofinya, pandangannya terhadap pengintegrasian seni dekoratif batik Lebak Chanting Pradana pada pembelajaran seni di kelas IV SD, dan wawancara mendalam dengan guru SDN Dermayon terkait pelaksanaan pembelajaran seni dekoratif di sekolah pada prapenelitian dan paspenelitian. Selain itu, melalui kegiatan wawancara, peneliti

mengumpulkan informasi dari peserta didik saat implementasi media pembelajaran video animasi bersama guru di kelas IV SDN Dermayon.

c. Studi Dokumen

Menurut Abdussamad (2021, hlm. 93), studi dokumen merupakan kajian yang menitikberatkan interpretasi atau analisis pada bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Secara harfiah, dokumentasi diartikan sebagai kegiatan mencari data penelitian (pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi) yang diperoleh melalui berbagai bentuk, misalnya catatan, transkrip, buku-buku, artikel, prasasti, atau notula rapat/penelitian yang bisa dipastikan keotentikannya agar data atau informasi yang diperoleh bersifat kredibel, sehingga dapat menunjang penelitian. Dokumentasi dapat digunakan sebagai afirmasi data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini, ada berbagai literatur yang dimanfaatkan untuk melengkapi kajian teori berkenaan dengan media pembelajaran video animasi dan ragam motif batik Lebak Chanting Pradana. Peneliti juga melakukan studi literatur dengan cara menelusuri topik-topik yang relevan dengan penelitian, misalnya mengkaji berbagai referensi yang tersedia di perpustakaan kampus atau perpustakaan daerah, jurnal-jurnal bereputasi, internet, dan sumber-sumber terkait.

2. Instrumen Pengumpulan Data

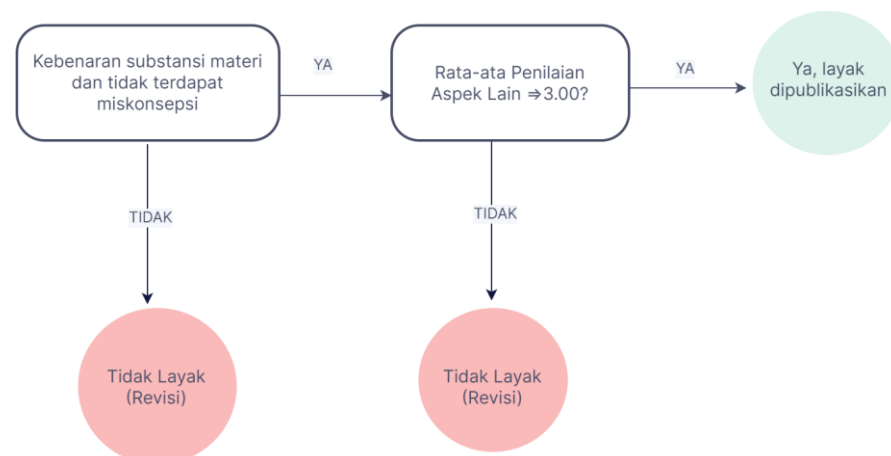
Menurut Azhari (2022), instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi seperti mengajukan pertanyaan atau mengamati responden, sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Pendekatan kualitatif bersifat pribadi, artinya instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri termasuk hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang penelitian, pengalaman, pelatihan, keterampilan, kompetensi interpersonal, kapasitas empati, kepekaan lintas budaya, dan keterlibatan peneliti dalam melakukan observasi di lapangan

serta menganalisis hal-hal ini akan menjadi dasar kredibilitas penelitian (Patton, 2015). Hal ini sesuai dengan Hardani et al., (2020) yang menjelaskan bahwa dalam pendekatan penelitian kualitatif, “*The researcher is the key instrument.*” Oleh sebab itu, peneliti juga perlu divalidasi untuk memastikan kesiapan dalam melakukan penelitian di lapangan.

Pada penelitian ini, terdapat dua instrumen penelitian, yakni instrumen untuk melakukan wawancara mendalam dengan pemilik batik Lebak Chanting Pradana, guru, dan siswa. Berikut ini adalah uraian kisi-kisi instrumen wawancara.

1. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

Menurut Chaeruman (2015), penentuan standardisasi atau kelayakan (*grading system*) terhadap media yang dinilai dapat divisualisasikan melalui diagram alur berikut.



Gambar 3.3 Diagram Alur Satandardisasi Indikator Media Pembelajaran yang Baik

Mengacu pada diagram di atas, suatu media dikatakan layak atau memenuhi standar apabila memuat beberapa hal berikut:

- a. Substansi materi benar dan/atau tidak terdapat *miskonsepsi*; dan

- b. rata-rata penilaian pada aspek lain seperti kurikulum, desain pembelajaran, dan media komunikasi pembelajaran mencapai rata-rata lebih besar atau sama dengan 3.00 dari rentang skala nilai 1–5.

Untuk detail indikator media pembelajaran yang baik, instrumen penelitian untuk validator ahli media dan ahli materi telah dimodifikasi berdasarkan acuan dari instrumen oleh Kinanti (2023); Nurazka et al., (2022); Chaeruman (2015); BNSP (2006); dan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022); dapat dilihat melalui tabel di berikut ini.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media

No	Aspek Standardisasi Media Pembelajaran	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Media dan Komunikasi Pembelajaran						
	a. Efektivitas dan efisiensi dalam penggunaan	1) Isi video animasi selaras dengan tujuan pembelajaran					
		2) Benar dan tepat secara substansi (tidak terdapat miskonsepsi, bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi)					
		3) Kelengkapan lingkup konten materi yang disajikan dalam					

	media (singkat, padat, dan jelas)					
b. Kesesuaian dan Kualitas Media	1) Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dengan tujuan, isi materi, dan karakteristik peserta didik kelas IV					
	2) Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio (suara latar dan sulih suara [<i>voice over</i>] dengan tujuan, isi materi, dan karakteristik peserta didik kelas IV					
	3) Kesesuaian narasi dengan tujuan, isi materi, dan karakteristik peserta didik kelas IV					

	4) Kesesuaian dan kualitas animasi dengan tujuan, isi materi, dan karakteristik peserta didik kelas IV					
c. Keandalan (reliabilitas)	1) Video berjalan dengan baik, tidak mudah <i>hang</i> , <i>crash</i> , atau berhenti pada saat dimainkan/diputar					
	2) Sederhana (praktis dan mudah digunakan)					
	3) Fleksibel atau luwes					
d. Kemudahan dalam perawatan (<i>maintability</i>)	1) Video animasi dapat diputar ulang, disimpan, diperbanyak, dan disunting kembali apabila diperlukan pengembangan/pe mbaruan berkelanjutan					
e. Kemudahan dalam penggunaan	1) Video dapat diputar cukup dengan satu kali					

	(<i>usability</i>)	klik saja					
		2) Video animasi dapat digunakan tanpa jaringan internet					
	f. Kompatibilitas (kemudahan dalam proses berjalannya video animasi)	1) Video animasi dapat diputar pada setiap perangkat operasi di gawai/ponsel berbasis Android maupun iOS dan seluruh perangkat komputer jinjing seperti Linux, Microsoft Windows, atau Mac OS X.					
		2) Proses pemutaran video animasi tidak memerlukan waktu yang lama					
	g. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/perangkat lunak/ <i>tools</i> untuk pengembangan (<i>reusable</i>) video animasi	1) Konten dapat dikembangkan sewaktu-waktu sesuai dengan konteks dan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan					

		media lainnya					
		2) Pemanfaatan aplikasi penyuntingan video yang tepat					
2.	Komunikasi Visual						
	a. Visual	1) Kemenarikan tampilan desain dan isi konten video animasi (gambar, video, animasi bergerak, dll)					
		2) Kualitas/resolusi konten (gambar, video, gambar bergerak, dll)					
		3) Kesesuaian pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)					
		4) Kesesuaian pemilihan warna					
		5) Kesesuaian tata letak (<i>lay out</i>)					
		6) Kesesuaian suara latar (<i>background sound</i>) dengan					

		narasi konten video animasi					
		7) Kerapian transisi antar bagian konten video animasi					
		8) Pemilihan rasio video 16:9 sudah tepat					
	b. Komunikatif (sesuai dengan pesan yang diterima/sejalan dengan sasaran)	1) Ketepatan penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas IV					
		2) Isi konten mudah dipahami untuk peserta didik kelas IV SD					
	c. Kreativitas media	1) Terdapat karakter tokoh guru berpakaian nuansa kedaerahan (batik)					
		2) Kebaruan isi konten video animasi yang dibuat					
		3) Terdapat pengintegrasian aspek kebudayaan					

		<p>lokal Provinsi Banten di dalam video animasi</p>					
		<p>4) Terdapat soal evaluasi yang dikemas dalam video dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengoptimalkan pemahaman dan pengayaan materi</p>					
	d. Sederhana dan memikat	<p>1) Video animasi “Seni Dekoratif: Menggambar Motif Batik Lebak Chanting Pradana” berpotensi membangkitkan minat belajar siswa kelas IV SD</p>					
		<p>2) Video animasi “Seni Dekoratif: Menggambar Motif Batik Lebak Chanting Pradana” membantu mengoptimalkan tercapainya tujuan</p>					

		pembelajaran					
	e. Tata Letak yang interaktif (<i>Lay out interactive</i>)	1) Keharmonisan (keselarasan antara grafis dengan seluruh elemen yang ada dalam video animasi) rapi, menarik, dan indah dilihat					
		2) Desain dan tata letak (tipografi) sesuai, rapi, dan jelas.					

Komentar/Ulasan Tertulis

No.	Sub Topik	Komentar/Ulasan/Rekomendasi

Catatan Penilaian:

- 1) Setiap aspek dinilai berdasarkan indikator dengan skor maksimal untuk setiap kriteria adalah 5 dengan kategori sebagai berikut.
1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik
- 2) Skor total diperoleh dengan cara menjumlahkan skor setiap kriteria.

- 3) Skor rata-rata diperoleh dengan cara = skor total dibagi dengan jumlah kriteria.
- 4) Media dikatakan layak ketika hasil penilaian menunjukkan sekurang-kurangnya 3.00 dari skala 5.00.

2. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi Bahan Ajar						
1.	Benar dan tepat secara substansi (tidak terdapat miskonsepsi, bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi)					
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan elemen dengan sub-elemen capaian pembelajaran					
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan elemen dengan sub elemen capaian pembelajaran					
4.	Terdapat petunjuk belajar bagi guru maupun siswa					
5.	Terdapat informasi tambahan/pendukung					
6.	Adanya soal-soal evaluasi yang sesuai dengan elemen dan sub-elemen capaian pembelajaran					
7.	Adanya petunjuk/LKPD yang sesuai dengan materi					

8.	Kebaruan materi					
9.	Sederhana (praktis dan mudah digunakan)					
10.	Fleksibel atau luwes					
Mengandung Khazanah Produktivitas dan Kontekstual						
1.	Terdapat aspek penguatan profil pelajar Pancasila					
2.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal, nasional, atau internasional					
3.	Terdapat unsur-unsur kearifan lokal di wilayah setempat					
4.	Potensi digunakan untuk belajar individu oleh peserta didik atau alat bantu bagi guru					
5.	Tingkat potensi mendorong kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah					
6.	Tingkat kontekstualitas dengan implementasi dalam kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD					
7.	LKPD “Seni Dekoratif: Menggambar Motif Batik Lebak Chanting Pradana” berpotensi membangkitkan minat belajar siswa kelas IV SD					
8.	LKPD “Seni Dekoratif: Menggambar Motif Batik Lebak					

	Chanting Pradana” membantu mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran					
Aspek Kebahasaan Bahan Ajar						
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami untuk peserta didik kelas IV SD					
2.	Kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi pesan yang disampaikan					
3.	Kemenarikan (kemampuan memotivasi peserta didik untuk membaca bahan ajar)					
Aspek Penyajian Bahan Ajar						
1.	Kemenarikan tampilan desain dan isi LKPD					
2.	Keharmonisan (keselarasan antara grafis dengan seluruh elemen yang ada dalam LKPD) rapi, menarik, dan indah dilihat					
3.	Kualitas/resolusi salinan lunak (<i>soft-file</i>) maupun salinan cetak LKPD Seni Dekoratif (gambar, tulisan, dll)					
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)					
5.	Kesesuaian pemilihan warna					
6.	Kesesuaian tata letak (<i>lay out</i>)					
7.	Pemilihan rasio A4 bahan ajar/LKPD sudah tepat					

8.	Terdapat soal evaluasi yang dikemas dalam video dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengoptimalkan pemahaman dan pengayaan materi					
9.	Ketepatan penomoran halaman dan atribut dalam bahan ajar/LKPD					
10.	Terdapat sumber referensi/sitasi materi yang disajikan dalam LKPD					

Komentar/Ulasan Tertulis

No.	Sub Topik	Komentar/Ulasan/Rekomendasi

Catatan Penilaian:

- 5) Setiap aspek dinilai berdasarkan indikator dengan skor maksimal untuk setiap kriteria adalah 5 dengan kategori sebagai berikut.
1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik
- 6) Skor total diperoleh dengan cara menjumlahkan skor setiap kriteria.
- 7) Skor rata-rata diperoleh dengan cara = skor total dibagi dengan jumlah kriteria.
- 8) Media dikatakan layak ketika hasil penilaian menunjukkan sekurang-kurangnya 3.00 dari skala 5.00.

3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Pihak Batik Lebak Chanting Pradana

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Pihak Batik Lebak Chanting Pradana

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana sejarah terbentuknya batik Lebak Chanting Pradana?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
2.	Ada berapa macam motif yang hingga kini dikembangkan oleh batik Chanting Pradana?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
3.	Bagaimana filosofi dari masing-masing motif batik Lebak Chanting Pradana?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
4.	Apa yang membedakan batik Lebak Chanting Pradana dengan batik lainnya?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
5.	Apa saja bahan yang digunakan dalam membuat batik Chanting Pradana?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
6.	Bagaimana proses pembuatan batik Lebak Chanting Pradana?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
7.	Menurut Ibu/Bapak, dari semua motif yang ada, (tiga) motif manakah yang paling cocok dikenalkan kepada siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran seni dekoratif?	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana
8.	Apakah dengan mengintegrasikan motif batik ini ke dalam pembelajaran bisa menjadi salah satu cara yang tepat untuk mengenalkan	Pihak Batik Lebak Chanting Pradana

	ragam seni dekoratif yang ada di Nusantara, khususnya di Provinsi Banten?	
--	---	--

4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru SDN Dermayon

Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru SDN Dermayon

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Apakah di SDN Dermayon ada guru khusus mata pelajaran seni?	Guru
2.	Apa saja yang Ibu siapkan ketika hendak mengajar pembelajaran seni di SD kelas IV?	Guru
3.	Apa saja media yang digunakan oleh Ibu saat pembelajaran seni (dekoratif) di kelas IV SDN Dermayon?	Guru
4.	Berapa lama rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SDN Dermayon dalam memahami materi pembelajaran seni dekoratif?	Guru
5.	Apa saja tantangan yang ditemukan dalam proses mengajar seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon?	Guru
6.	Bagaimana cara Ibu dalam mengatasi tantangan tersebut?	Guru
7.	Bagaimana tanggapan Ibu terkait adaptasi Kurikulum Merdeka khususnya pada mata pelajaran seni di kelas IV?	Guru
8.	Bagaimana tanggapan Ibu terkait hasil gambar siswa yang cenderung masih terpaku dengan gambar-gambar alam (gunung, sawah, pohon, dsb) saat pembelajaran menggambar dekoratif?	Guru

9.	Apakah ada pelibatan aspek kebudayaan yang dikenalkan kepada siswa pada saat pembelajaran seni dekoratif khususnya yang ada di Provinsi Banten?	Guru
10.	Apakah Ibu sering menggunakan video animasi pembelajaran yang mengajarkan tentang ragam dekoratif Nusantara (khususnya yang ada di Provinsi Banten)?	Guru
11.	Untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam pembelajaran seni dekoratif, evaluasi apa yang biasanya digunakan?	Guru

5. Daftar Pertanyaan dengan Siswa Kelas IV SDN Dermayon

Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa Kelas IV SDN Dermayon

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana kesan dan pesan setelah mengikuti pembelajaran seni dekoratif tadi?	Siswa
2.	Apakah kalian masih ingat, ada tiga macam motif batik apa saja yang terdapat dalam video animasi tadi? Coba sebutkan bersama-sama, ya!	Siswa
3.	Apakah ada kesulitan saat mengikuti pembelajaran seni dekoratif?	Siswa
4.	Ternyata ada banyak sekali ragam dekoratif di Nusantara, terutama di sekitar kita. Siapa yang merasa bangga menjadi warga negara Indonesia?	Siswa
5.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran video animasi terasa menyenangkan daripada hanya menggunakan	Siswa

	modul ajar saja?	
6.	Kalau diberi satu permintaan, apa yang kalian butuhkan dalam proses pembelajaran seni dekoratif selanjutnya?	Siswa

E. Teknik Analisis Data

Menurut Raco (2010, hlm. 121), pendekatan kualitatif bersifat induktif dan analisis data dirumuskan sebagai pengorganisasian secara sistematis berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan studi dokumen sampai menerjemahkan dan menghasilkan suatu pemikiran, pendapat, teori, atau gagasan baru yang disebut sebagai “*findings*” (menggali dan menemukan tema, konsep, pola, wawasan, dan pemahaman).

Peneliti menggunakan teknik analisis data berdasarkan Miles et al., (2014) yang terdiri atas tiga alur: pengumpulan data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*) yang akan diuraikan secara terpisah pada paragraf berikut.

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Istilah *kondensasi* dalam KBBI Daring (2023c) berarti penggabungan dua ide atau lebih yang ada di bawah kesadaran dan muncul sebagai ide tunggal pada kesadaran. Sementara itu, kondensasi data berpijak pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, mengabstraksi, dan/atau menstransformasi data yang diperoleh berdasarkan catatan lapangan, salinan wawancara, dokumen-dokumen termasuk foto atau hasil rekaman audio/video, atau bahan empiris lainnya yang berkaitan dengan penelitian (Miles et al., 2014). Berkaitan dengan hal tersebut, kondensasi data yang dimaksud peneliti ialah melakukan penggabungan data terkait ragam seni dekoratif yang terdapat pada tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana, termasuk sejarah dan

filosofinya yang selanjutnya akan diintegrasikan ke dalam video animasi sebagai media pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SD.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Secara umum, penyajian data dapat didefinisikan sebagai kumpulan data atau informasi yang terorganisasi dan tereduksi yang memungkinkan peneliti melakukan penarikan simpulan. Data-data yang diperoleh dapat berupa uraian atau deskripsi singkat sebagai upaya menuju langkah berikutnya. Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa jawaban-jawaban berdasarkan pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan seni dekoratif pada motif batik Lebak Chanting Pradana berikut filosofi dan gambar motifnya, dan hal terkait yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen sebelumnya. Hal inilah yang menjadi pijakan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi yang mengintegrasikan kebudayaan khas Banten dan mengenalkannya kepada peserta didik dalam pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.

3. Penarikan Simpulan dan Verifikasi (*Drawing and Verification Conclusion*)

Alur ketiga yang dijelaskan oleh Miles et al., (2014) adalah penarikan simpulan dan verifikasi. Setelah melalui serangkaian alur analisis data, penarikan simpulan dan verifikasi menjadi langkah terakhir yang perlu peneliti tempuh untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berdasarkan pemaparan yang dijabarkan sebelumnya, terdapat tiga pertanyaan penelitian yang nantinya akan dijawab secara tuntas pada BAB IV berkaitan dengan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana yang akan diintegrasikan ke dalam video animasi, desain video animasi, dan penerapannya dalam pembelajaran seni dekoratif di kelas IV SDN Dermayon.