

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development Research* (DDR) atau Penelitian Desain dan Pengembangan. Dijelaskan oleh Richey & Klein (2007) bahwa DDR adalah sebuah studi yang sistematis mengenai proses desain dan pengembangan sebuah produk, alat pembelajaran/non pembelajaran atau model baru yang sudah disempurnakan, serta melakukan evaluasi terhadap alat/produk/model tersebut. Model yang akan digunakan adalah model N.J Manson. Terdapat 5 tahapan untuk melaksanakan penelitian menggunakan model N.J Manson diantaranya menyadari adanya masalah (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), mengembangkan produk (*development*), evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*conclusion*) (Rusdi, 2018). Tahapan proses penelitian dengan metode DDR model N.J Manson terdapat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Model N.J Manson

Sumber : (Shobariyah et al., 2022)

1. Menyadari adanya masalah (*Awareness of problem*)

Pada tahap ini peneliti menemukan dan menyadari adanya sebuah fenomena saat ini, dimana penggunaan *gadget* sudah digunakan oleh semua usia termasuk anak usia dini. Penggunaan *gadget* tersebut jika digunakan berlebihan oleh anak usia dini akan berpengaruh bagi kesehatan anak seperti mengalami kecanduan, adanya gangguan kesehatan mata, dan terganggunya waktu tidur anak. Maka anak perlu diberikan edukasi mengenai dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan agar anak lebih menyadari bahayanya dan tidak melakukan hal tersebut. Dalam mengumpulkan data, peneliti juga melakukan studi literatur dari sumber yang beragam seperti jurnal ilmiah, buku, atau laporan nasional, serta melakukan observasi menggunakan kuesioner yaitu *google form* yang disebar secara *online* pada 121 orang tua di Kabupaten dan Kota Bandung yang memiliki anak usia 1-6 tahun untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2. Memberikan saran (*Suggestion*)

Dari permasalahan yang didapatkan, peneliti kemudian mengkaji dari beberapa studi literatur mengenai media edukasi yang bisa digunakan untuk mengedukasi anak usia dini dengan menarik dan menyenangkan. Kemudian ditemukan sebuah solusi yaitu melalui video edukasi berbasis animasi 2D. Dalam video animasi 2D sendiri menggabungkan unsur visual seperti ilustrasi berwarna yang dapat bergerak dengan penambahan audio sehingga bisa menarik perhatian anak dan efektif digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi/pesan untuk anak.

3. Mengembangkan produk (*Development*)

Setelah ditemukan solusi permasalahan, kemudian selanjutnya adalah tahap perancangan video edukasi animasi 2D. Terdapat 3 tahapan dalam perancangan ini yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Di tahap pra produksi mencakup riset materi, pembuatan konsep awal produk, pembuatan konsep visual produk, pembuatan naskah dan *storyline* serta pembuatan *storyboard*. Pada tahap produksi meliputi pembuatan aset grafis dan digitalisasi desain, perekaman *voice over*, dan pembuatan animasi. Kemudian di tahap pra produksi meliputi *editing*, *compositing*, dan *rendering*.

4. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah produk selesai dirancang, kemudian selanjutnya adalah tahap evaluasi produk. Produk dilakukan evaluasi dengan uji validasi kepada ahli materi, dan ahli media untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan produk dengan materi yang disampaikan dan sesuai dengan target sasaran video animasi yang dibuat yaitu untuk anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Setelah dilakukan validasi ahli, kemudian dilakukan uji coba responden untuk mengetahui respon atau sikap anak saat diberikan video edukasi animasi 2D ini dengan cara observasi yang dilakukan di Pos PAUD Tunas Mekar.

5. Memberikan kesimpulan (*Conclusion*)

Tahap selanjutnya adalah memberikan Kesimpulan. Di tahap ini dilakukan analisis dan pengolahan data dari tahapan awal perancangan hingga hasil evaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba responden melalui observasi pada responden.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Terdapat beberapa partisipan atau pihak yang terlibat sebagai sumber informasi dalam penelitian ini. Teknik sampling menggunakan teknik purposive sampling. Partisipan yang terlibat dalam proses penelitian ini diantaranya: (1) Dosen PGPAUD UPI Kampus di Cibiru, Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si., selaku ahli materi, (2) Guru Animasi SMKN 3 Bandung, Mohamad Ismail, S.Pd., M.Sn., selaku ahli media (3) Anak usia 5-6 tahun di Pos PAUD Tunas Mekar yang hadir pada saat dilakukan penelitian yaitu sebanyak 16 orang. Tempat penelitian ini dilakukan di dalam kelas di Pos PAUD Tunas Mekar yang berada di Kp. Ubra RT 02 RW 16, Desa Ciapus, Kec. Banjaran, Kab. Bandung, Prov. Jawa Barat.

3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya menggunakan menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi-informasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Informasi dikumpulkan dengan mencari bahan bacaan yang relevan dengan penelitian yang

dilakukan pada sumber-sumber yang dapat dipertanggungjawabkan seperti dari buku, laporan nasional, jurnal ilmiah, atau survei yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* untuk anak usia dini dan media edukasi video animasi 2D.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan perilaku manusia, gejala alam, atau proses kerja dengan responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2016). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung sikap atau perilaku anak saat menggunakan produk yang telah dibuat untuk kemudian dilakukan pencatatannya. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti ikut terlibat dalam kegiatan sambil melakukan pengamatan. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi terhadap perilaku dan sikap anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Pos PAUD Tunas Mekar sebanyak 16 orang saat dan setelah menyimak video edukasi animasi 2D. Tabel 3.1 merupakan aspek yang diamatinya.

Tabel 3.1
Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati
Aspek Kemenarikan	
1.	Anak melihat video animasi
2.	Anak mendengarkan video animasi
3.	Anak menyebutkan nama-nama tokoh dalam animasi.
4.	Anak menyebutkan karakter hewan dalam video animasi.
Aspek Kepraktisan	
5.	Anak menceritakan kembali isi cerita pada video animasi.
6.	Anak mengetahui bahaya penggunaan <i>gadget</i> (HP) berlebihan.
7.	Anak mengetahui cara mencegah dampak penggunaan <i>gadget</i> (HP) berlebih.
8.	Anak termotivasi untuk mengurangi penggunaan <i>gadget</i> (HP).

(Modifikasi dari Kurniawati et al., 2019)

3. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan hasil uji validasi kelayakan baik dari ahli materi ataupun ahli media, untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang sudah dibuat baik dari segi materi ataupun segi medianya. Pada Tabel 3.2 merupakan instrumen angket validasi ahli materi dan tabel 3.3 merupakan instrumen angket validasi ahli media.

Tabel 3.2
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Diamati
Kesesuaian isi video animasi	
1.	Video animasi sesuai dengan naskah.
2.	Video animasi dapat membantu anak memahami dampak bermain menggunakan <i>gadget</i> berlebihan untuk anak.
3.	Video animasi memberikan pengetahuan mengenai dampak bermain <i>gadget</i> berlebihan untuk anak.
Kesesuaian dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun	
1.	Durasi animasi sesuai untuk usia anak.
2.	Aktivitas dalam cerita video animasi sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.
Kesesuaian dengan tema	
1.	Tema yang digunakan sesuai dengan karakteristik usia anak 5-6 tahun.
2.	Tema yang digunakan mendukung pemberian edukasi mengenai dampak penggunaan <i>gadget</i> berlebih.
Kesesuaian bahasa yang digunakan	
1.	Bahasa yang digunakan sederhana
2.	Bahasa mudah dipahami

(Modifikasi dari Paramita et al., 2019)

Tabel 3.3
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati
Kemasan video animasi	
1.	Judul video animasi mewakili isi video animasi
2.	Kualitas gambar jelas
3.	Kualitas gerak jelas
4.	Kualitas tata letak bagus dan menarik
Desain tampilan	
1.	Warna yang digunakan sesuai untuk anak
2.	Tampilan animasi dapat menarik perhatian anak
3.	Tampilan animasi jelas dan mudah dipahami
4.	Tampilan animasi sesuai dengan tema
Musik dalam animasi	
1.	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dengan tema animasi
2.	<i>Sound effect</i> yang digunakan sesuai dengan tema animasi
3.	Audio <i>voice over</i> terdengar dengan jelas
Ilustrasi dalam video animasi	

No	Aspek yang Diamati
1.	Gaya ilustrasi yang digunakan sesuai untuk anak-anak
2.	Ilustrasi mudah dimengerti

(Modifikasi dari Paramita et al., 2019)

3.4 Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menyusun data yang diperoleh dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba respon pengguna ke dalam bentuk angka dan persentase. Angket validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba responden dianalisis dengan skala Likert. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang terhadap sebuah fenomena sosial (Sugiyono : 2016). Skala Likert yang digunakan seperti pada tabel 3.4.

Tabel 3.4

Keterangan Skor Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Uji Respon

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju/Tidak pernah
2	Tidak setuju/Jarang
3	Cukup setuju/Kadang-kadang
4	Setuju/Sering
5	Sangat setuju/Selalu

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase terhadap nilai keseluruhan data yang didapat dari hasil angket validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon pengguna, dengan rumus sebagai berikut (Shobariyah et al., 2022).

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Setelah didapatkan persentase dari perhitungan tersebut, kemudian akan diinterpretasikan ke dalam beberapa kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5

Interpretasi Skala Likert

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak

41 % - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Shobariyah et al., 2022)

Berdasarkan kriteria kelayakan tersebut, maka perancangan media video animasi 2D mengenai edukasi dampak penggunaan *gadget* berlebih bagi anak usia dini dapat dikatakan “Layak” sebagai media edukasi jika didapatkan nilai persentase 61%-80%.