

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan metode penelitian yang akan digunakan meliputi desain penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, instrument penelitian, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data yang dilakukan.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dapat disebut juga dengan *R&D (Research and Development)*. *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Penelitian ini menggunakan model penelitian *R&D* karena peneliti berusaha mengembangkan suatu produk yang berupa media video pembelajaran animasi *3D* berbasis aplikasi *Toontastic 3D* pada Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.

Desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *3D*. Model dalam pengembangan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: *Define* (pendefinisian) menjelaskan tentang analisis kebutuhan, *Design* (perancangan) menjelaskan tentang rancangan produk yang akan dibuat, *Develop* (pengembangan) menjelaskan tentang hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik. Penulis memilih metode ini karena model *3D* pada tahapan penelitiannya telah tersusun secara sederhana, mudah dipahami dan implementasinya lebih sistematis.

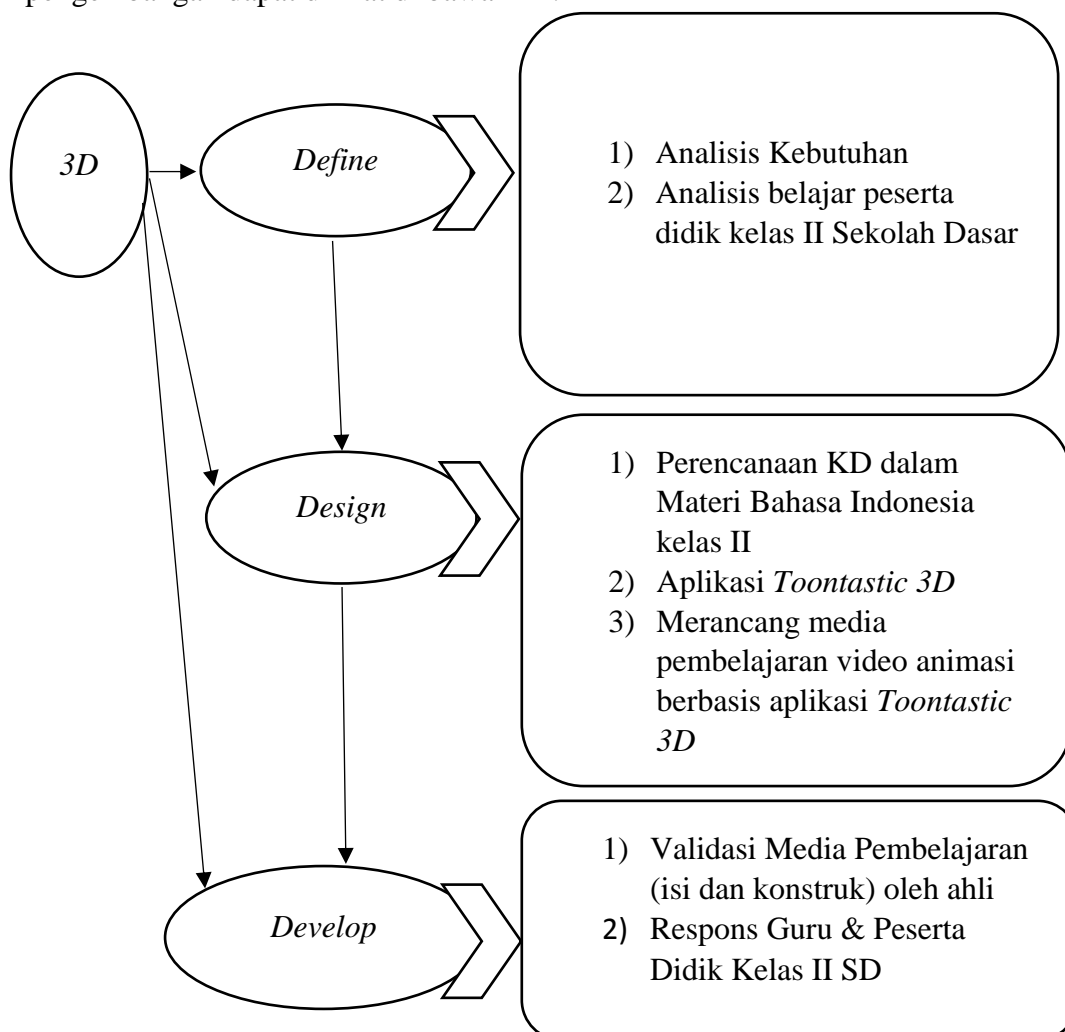
#### **3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian merupakan sebuah cara menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah (Noor et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengamati,

mengkaji, menganalisa dan mendeskripsikan data tentang bagaimana pembuatan media video animasi 3D pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar dan keefektifan penerapan media video animasi 3D pembelajaran dalam proses belajar mengajar di

kelas untuk dapat mendeskripsikan data yang ditemukan peneliti dari lapangan maka dari aspek pendekatan metodologi, penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (RnD)* atau dalam Bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan.

Adapun prosedur pengembangan memuat tahap-tahap yang harus dilakukan dalam setiap pengembangan yang akan dilakukan. Skema rancangan penlitian pengembangan dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3.1 Rencana Pengembangan Media Video Animasi 3D

Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran berdasarkan gambar 3.1 yang telah ditampilkan dengan rinci sebagai berikut.

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Analisis yang dilakukan adalah menganalisis masalah yang ditemukan pada pengajaran dan media pembelajaran di sekolah. Adapun kegiatan pada tahapan analisis yang akan dilakukan terdiri dari.

#### **a. Analisis Awal/ Analisis Kebutuhan**

Pada analisis awal ini kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah dasar yang dihadapi pada proses pembelajaran peserta didik di kelas II khususnya dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Pada proses ini pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi di lapangan. Berdasarkan masalah yang ditemukan dari proses ini, disusunlah alternatif media pembelajaran video animasi *3D* berbasis *Toontastic 3D* pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD khususnya pada materi KD 3.4 kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia.

#### **b. Analisis Belajar Peserta Didik Kelas II di Sekolah Dasar**

Pada kegiatan analisis belajar peserta didik kelas II SD di mulai dari menemtukan bagaimana karakteristik belajar peserta didik yang akan dijadikan target untuk pengembangan bahan ajar. Karakteristik yang ditunjukkan yaitu yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, kemampuan akademik yang berhubungan dengan topik belajar peserta didik dan media pembelajaran. Pada proses ini pengumpulan data diperoleh dari observasi dan wawancara guru di lapangan.

### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perencanaan adalah tahap yang kedua yang dilakukan dalam prosedur *3D*. Tahap ini bertujuan untuk merancang bahan ajar video animasi *3D* pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD. Adapun tahap perancangan bahan ajar ini meliputi.

#### a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis pada tahap pendefinisian, karakteristik target pengguna, serta rancangan penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda, ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar. Di dalam hal ini artinya media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar peserta didik dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang dipilih peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D berbasis aplikasi *Toontastic 3D*.

#### b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih yaitu yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam penyampaian materi pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Format atau bentuk media pembelajaran digital yang dihasilkan peneliti adalah bentuk audio-visual (video) yang dikemas dalam video animasi 3D.

#### c. Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud yaitu rancangan dari seluruh perangkat media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Sebelum bahan media pembelajaran video animasi 3D ini digunakan kepada peserta didik. Berdasarkan data hasil analisis tersebut, peneliti membuat draf rancangan terlebih dahulu.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi validasi produk oleh para ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap keseluruhan paket media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum valid, dilakukan revisi.

Akan tetapi jika media pembelajaran sudah valid, dilakukan hasil respons. Tahap pengembangan meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas seperti yang dijabarkan berikut ini.

#### 1. Validitas Media Pembelajaran

Validitas dilakukan oleh ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap keseluruhan paket media pembelajaran yang telah dirancang. Ada dua macam validitas yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

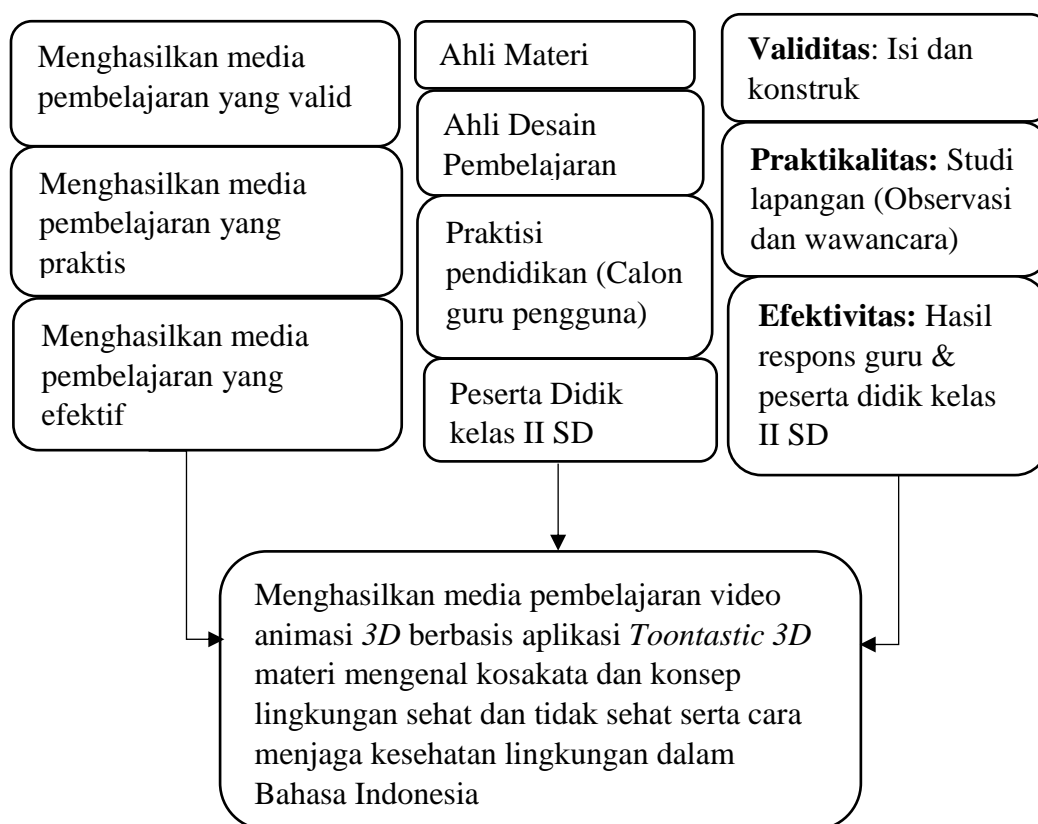
- 1) Validasi Ahli, bahan ajar dinilai apakah pengguna dapat memanfaatkan bahan ajar dengan praktis dan apakah permasalahan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi akan dilakukan oleh 3 orang validator di antaranya ahli materi, dan ahli media, ahli desain pembelajaran dengan kriteria pemilihan ahli tersebut yang sudah menekuni bidangnya masing-masing selama minimal 5 tahun.
- 2) Validitas isi (*content validity*), yaitu apakah media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan konsep pembelajaran video animasi *Toontastic 3D* di kelas II Sekolah Dasar.
- 3) Validitas konstruk (*construct validity*), yaitu kesesuaian komponen-komponen media pembelajaran dengan unsur-unsur pengembangan yang sudah ditetapkan.

#### 1. Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian media pembelajaran oleh guru dan peserta didik, yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan penilaian oleh *validator*. Praktikalitas diperoleh dari hasil analisis data pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dinyatakan *valid* oleh *validator*. Kemudian, untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran diminta respons guru dan peserta didik kelas II setelah menggunakan media pembelajaran video animasi *Toontastic 3D* dalam proses pembelajaran.

## 2. Efektivitas Media Pembelajaran

Tahap efektivitas dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan relevan di kelas II Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati aktivitas peserta didik kelas II dalam proses pembelajaran dan dengan respons yang dibagikan oleh penulis untuk guru dan peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran tersebut relevan untuk digunakan di kelas II Sekolah Dasar.



Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang dapat menghasilkan data kuantitatif yang bertujuan untuk mengobservasi dan mengukur data (Sugiyono, 2017:157).

### 1. Rubrik Pedoman Observasi

Observasi penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas II di Sekolah Dasar. Dalam pengamatan tersebut penulis datang secara langsung ke sekolah untuk melakukan pengamatan langsung sebagai analisis awal dari mulai proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru di kelas.

### 2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai analisis awal dengan guru kelas II di Sekolah Dasar. Teknik wawancara ini menggunakan metode semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan media dan mengajukan pertanyaan yang telah dibuat. Wawancara ini dilakukan guna mengetahui media pembelajaran yang sering digunakan.

## **3.4 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan di semester dua tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Rajadatu yang beralamat di Desa Rajadatu, Kecamatan Cineam, Kabupaten Tasikmalaya. Peserta didik di daerah pedesaan ini umumnya memiliki karakteristik yang khas, terutama dalam hal akses terhadap teknologi dan informasi. Di satu sisi, mereka cenderung lebih dekat dengan alam dan lingkungan sosial yang kuat, namun di sisi lain sering kali menghadapi keterbatasan dalam hal akses terhadap teknologi modern yang dapat mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendorong kemajuan pendidikan di daerah tersebut. Dengan diperkenalkannya media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media video animasi, peserta didik di pedesaan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media video animasi memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih visual dan mudah dipahami, terutama untuk topik-topik yang mungkin sulit dijelaskan secara konvensional. Teknologi animasi juga dapat menjembatani keterbatasan sumber daya fisik atau infrastruktur pendidikan di pedesaan, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini,

pengenalan media video animasi membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi yang akan sangat bermanfaat dalam menghadapi tantangan di masa depan, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih setara dengan daerah perkotaan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bahan mentah yang diolah agar mendapatkan informasi dan keterangan secara kualitatif dan kuantitatif yang menunjukkan fakta di lapangan. Dalam Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yakni sebagai berikut.

#### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan jika peneliti menghendaki data hasil dari melihat atau menyaksikan aktivitas yang dilakukan para responden dan atau mendengarkan apa yang dikatakan mereka (Santi, 2015). Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung penelitian.

Observasi dilakukan ketika observasi pendahuluan sebelum melaksanakan penelitian dan observasi setelah dilakukannya penelitian sebagai jawaban dari respons guru dan peserta didik kelas II SD. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran pada Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Aktivitas pembelajaran yang di observasi meliputi pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Tabel 3.1 Rubrik Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	<b>Penggunaan Media Pembelajaran</b>			
	a. Papan tulis			
	b. Buku/ Modul			
	c. Gambar			
	d. Powerpoint			
	e. LCD/ Laptop			
	f. Video			
	g. Alat peraga			



2. **Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media**
    - a. Guru paham media pembelajaran yang akan digunakan
    - b. Guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat
    - c. Penggunaan media digunakan secara efektif
    - d. Kreativitas dalam menggunakan media sudah baik
  3. **Kemudahan Penggunaan Media**
    - a. Guru paham dan bisa menggunakan media pembelajaran dengan baik
    - b. Media pembelajaran yang digunakan mudah untuk diakses oleh peserta didik
  4. **Manfaat Media Pembelajaran**
    - a. Media yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran
    - b. Media pembelajaran yang digunakan tidak menggunakan biaya yang mahal
    - c. Media yang digunakan memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran
- 

Tabel 3.2 Rubrik Observasi Peserta Didik Kelas II

No.	Aspek yang Diamati	Iya	Tidak	Keterangan
1.	<b>Keterlibatan Peserta Didik</b>			
	a. Respons peserta didik menunjukkan respons yang baik ketika guru menggunakan media video animasi			
	b. Peserta didik memperhatikan dan fokus selama pemutaran media video animasi di kelas			
2.	<b>Penggunaan Kata dalam Bahasa</b>			

- c. Peserta didik dapat pengenalan kata baru tentang kosakata lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat
  - d. Pemahaman topik menggunakan kosakata baru dalam konteks kehidupan
3. **Penerimaan Materi**
- e. Peserta didik mampu mengetahui materi kosakata baru tentang lingkungan sehat dan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan
4. **Pengaruh Visual dan Auditori**
- f. Visualisasi membantu pemahaman kosakata
  - g. Suara dan narasi memperkuat pemahaman kosakata
- 

## 2. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2017:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran peneliti analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas II SD tentang media dalam pelaksanaan pembelajaran pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di Sekolah Dasar. Wawancara selanjutnya diberikan setelah media video animasi di berikan kepada peserta didik kelas II SD sebanyak 20 orang untuk memberikan respon mengenai media pembelajaran. Sejumlah pertanyaan dirancang untuk mengetahui poin-poin pokok seputar pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru Kelas II SD

No	Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
1.	Pengembangan media video animasi 3D dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.	Media pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
<b>Total</b>				12

Tabel 3.4 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik Kelas II SD

No	Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
1.	Pengembangan media video animasi 3D dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.	Media pembelajaran Bahasa Indonesia	1,2,3,4,5,6	6
<b>Total</b>				6

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Item
1.	Kesesuaian Kosakata dengan Tema	Kata sesuai dengan fonologi	1
		Kata sesuai dengan morfologi	2
		Kata sesuai dengan semantik	3
2.	Kesesuaian dengan Penggunaan Bahasa	Kesesuaian dengan kelogisan kata	4
		Kesesuaian dengan pelambangan	5
		Kesesuaian dengan fakta	6
<b>Total</b>			6

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Item
1.	Keterbacaan Visual (gambar)	Kemudahan memahami pesan yang disampaikan melalui video animasi 3D	1
		Visualisasi dalam video animasi 3D sudah jelas	2
		Visualisasi dalam video animasi 3D terlihat menarik	3

	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf dalam video animasi <i>3D</i> sudah baik	4
	Gambar dalam video animasi <i>3D</i> sudah terlihat menarik pada materi yang diajarkan	5
	Video animasi <i>3D</i> berbasis aplikasi <i>Toontastic 3D</i> berguna untuk belajar materi kosakata dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II	6
3.	Kesesuaian Audio (suara)	
	Penjelasan materi sesuai dengan urutan tampilan di video animasi <i>3D</i>	7
	Volume suara pada video animasi <i>3D</i> sudah jelas terdengar	8
	Penggunaan <i>sound effect</i> dalam video animasi <i>3D</i> sudah tepat dan sesuai	9
4.	Keterpaduan Audiovisual	
	Suara/ audio pada video animasi <i>3D</i> sudah mendukung visualisasi yang ditampilkan dalam video	10
	Suara dan teks sudah terdengar dan terlihat jelas dalam video animasi <i>3D</i> tersebut	11
	Suara serta gambar animasi dalam video <i>3D</i> tersebut sudah baik	12
5.	Format dan Tampilan	
	Desain gambar menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik	13
	Tata letak ilustrasi, judul, gambar dan teks sudah tersusun rapi	14
	Kualitas ilustrasi gambar terlihat jelas dan menarik	15
	Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks yang dipilih mudah dibaca	16
	Durasi waktu dalam video sudah sesuai	17
	Kesesuaian urutan penyajian materi kosakata dengan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Toontastic 3D</i> sudah baik	18
<b>Total</b>		<b>18</b>

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Item
1.	Kesesuaian dengan Rancangan Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Sesuai dengan penyampaian media dengan karakteristik peserta didik	2
		Sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan	3
2.	Kemudahan dan Ketepatan Media Pembelajaran	Dalam tingkatan kemudahan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran	4
		Tingkatan kontekstualitas dengan penerapan video dalam kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
		Ketepatan dalam memilih media pembelajaran untuk peserta didik	6
<b>Total</b>			<b>6</b>

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Respons untuk Pengguna (Guru)

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Item
1.	Penilaian Pengguna	Kemudahan penggunaan media	1
		Tingkat kemungkinan minat belajar peserta didik ketika digunakan dalam pembelajaran	2
		Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh peserta didik dan alat bantu mengajar bagi guru	3
		Dalam media yang digunakan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran	4
		Media video animasi untuk memudahkan memahami materi pembelajaran di kelas	5
		Tingkat kontekstualitas dalam penerapan aplikasi di kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik peserta didik	6
<b>Total</b>			<b>6</b>

### 3. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari ahli tentang isi materi, kelayakan produk yang dibuat, kesesuaian dengan model pembelajarannya dengan produk yang dibuat. Pada tahap ini, instrument yang digunakan yaitu lembar validasi produk yang berisi pernyataan berupa penilaian produk yang dibuat untuk divalidasi oleh ahli. Lembar validasi tersebut diberikan pada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran untuk di validasi sesuai dengan kriteria yang terdapat pada lembar validasi produk. Penilaian para ahli ini yang merupakan komentar atau saran yang dilakukan secara kualitatif dengan analisis tematik. Data yang didapatkan akan direvisi untuk perbaikan penelitian menjadi lebih baik.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang berupa benda-benda tertulis seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Malang & Kurniawan, 2020). Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan ketika melakukan penelitian di lapangan yaitu melalui pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar pada saat proses penelitian berlangsung.

## 3.6 Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan validitas isi dalam mengetahui seberapa valid instrument yang akan digunakan yang diestimasikan lewat pengujian terhadap kelayakan atau *expert judgment*.

### 1. Analisis Validasi Produk

Penilaian validasi yang dilakukan oleh validator bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Hasil yang didapat berupa data kualitatif, aspek penilaian dengan pilihan jawaban relevan dan tidak relevan dalam bentuk isian ceklis serta komentar dan saran dari validator yang di jelaskan melalui analisis kualitatif tematik.

## 2. Analisa Data Kualitatif dan Kuantitatif

Analisis data kualitatif tematik dan kuantitatif yang dimaksud adalah pengolahan data dari sejumlah data yang didapatkan ketika melakukan observasi, wawancara, validasi ahli, respons guru dan respons peserta didik serta studi dokumentasi. Hal ini dilakukan saat guru di kelas tersebut melakukan proses pembelajaran menggunakan video berbasis aplikasi *Toontastic 3D* dan ketika melihat respons guru serta peserta didik.

Rumus presentase hasil respons wawancara peserta didik kelas II SD sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \left( \frac{\text{Jumlah Data yang Dihitung}}{\text{Jumlah Data Total}} \right) \times 100$$