

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan D&D atau *Design and Development*. Menurut Sugiyono (2012) (dalam Daryanto et al., 2020) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, hardware, maupun berupa program software sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Menurut Ellis dan Levy (dalam Aeni et al., 2022) metode D&D bertujuan untuk menyediakan informasi bagi *Instruction Designer* (ID) bahwa masalah dalam dunia pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui penelitian dengan serangkaian proses design, pengembangan, serta evaluasi. Richey & Klein (2005) mendefinisikan D&D “*The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Metode ini menjadi pilihan peneliti karena relevan dengan penelitian dan pengembangan sebuah produk digital interaktif.

Richey & Klein (2005) berdasarkan jenis tujuannya terdapat dua kategori umum dalam penelitian D&D yaitu; 1) Penelitian Produk dan alat, 2) Penelitian Model. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dari penelitian ini, dalam mengembangkan sebuah media animasi audio visual berbasis aplikasi, maka langkah awal yang diperlukan adalah desain penelitian sebagai pedoman untuk mengakomodasi kebutuhan penelitian. Oleh karenanya desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model Design and Development (D&D) tipe 1 yaitu *product design & development* yang fokus kepada perancangan dan pengembangan suatu produk.

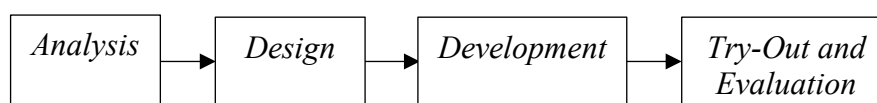
Tabel 3. 1 Daftar tipe metode dalam penelitian D&D (Richey & Klein, 2005)

<i>Type of Developmental Research</i>	<i>Function/Phase</i>	<i>Research Methodologies Employed</i>
<i>Type 1 (Product and Tool Research)</i>	<i>Product Design & Development</i>	<i>Case Study, In-Depth Interview, Field Observation, Document Analysis</i>
	<i>Product Evaluation</i>	<i>Evaluation, Case Study, Survey, In-Depth Interview, Document Analysis</i>
	<i>Validation of Tools or Technique</i>	<i>Evaluation, Experimental, Expert Review, In-Depth Interview, Survey</i>
<i>Type 2 (Model Research)</i>	<i>Model Development</i>	<i>Literature Review, Case Study, Survey, Delphi, Think-Aloud Protocols</i>
	<i>Model Use</i>	<i>Survey, In-Depth Interview, Case Study, Field Observation, Document Analysis</i>
	<i>Model Validation</i>	<i>Experimental, In-Depth Interview, Expert Review, Replication</i>

3.2. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode D&D tipe 1. Metode D&D tipe 1 ini meliputi beberapa tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, uji coba serta evaluasi. D&D tipe 1 dalam tahap pengembangan fokus pada proses, program, produk. Peneliti melakukan pengembangan animasi audio visual berbasis aplikasi dengan prosedur penelitian D&D tipe 1, berikut prosedur penelitian D&D tipe 1.

Tabel 3. 2 Prosedur penelitian D&D tipe 1



Dengan mengacu kepada metode pengembangan yang digunakan, maka peneliti melaksanakan prosedur penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.2.1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 yaitu *analysis* atau analisis. Pada tahap pertama ini peneliti menganalisis kurikulum, materi, analisis media pembelajaran. Pada penelitian tahap ini peneliti melaksanakan wawancara di tempat penelitian yaitu SDN 169 Pelita untuk menganalisis kebutuhan, tujuan, dan pengembangan media pembelajaran. Analisis terkait dengan penggunaan kurikulum dan materi, lingkungan belajar, dan kebutuhan media.

3.2.2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap kedua pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 yaitu design atau desain. Pada tahap kedua ini, peneliti membuat desain produk seperti GBPM, Modul Ajar, *Storyboard*, *Storyline* dan menyiapkan asset digital yang akan digunakan pada pembuatan animasi audio visual berbasis aplikasi. Kemudian peneliti juga menentukan beberapa hal seperti tim pengembang, materi, dan sumber daya. Adapun beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap desain adalah sebagai berikut:

- 1 Menentukan sumber daya yang dibutuhkan, peneliti akan merancang sumber daya yang dibutuhkan seperti *software* dan perangkat apa saja yang akan digunakan dalam pengembangan produk.
- 2 Membuat prototype produk (*Storyboard* dan *Storyline*), *Storyboard* animasi audio visual berbasis aplikasi dibuat sebelum pembuatan media. *Storyboard* dibuat menggunakan aplikasi canva dan menggambarkan secara umum bagaimana animasi audio visual berbasis aplikasi yang akan dibuat, seperti penempatan tombol, penempatan teks, penempatan materi, dan lain sebagainya. Membuat *storyline*, dalam pembuatan animasi audio visual diperlukan *storyline* untuk alur cerita atau materi agar disampaikan

secara terstruktur.

- 3 Membuat GBPM dan modul ajar, dalam garis besar program media (GBPM) terdapat tujuan pembelajaran, pokok materi, sub pokok materi, bentuk format atau sajian, dan estimasi. Adapun dalam modul ajar terdapat gambaran umum dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi.

3.2.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 yaitu *development* atau pengembangan. Pada tahap ketiga ini, peneliti mulai mengembangkan produk media animasi audio visual berbasis aplikasi ini dengan menggunakan beberapa aplikasi. Tentunya sebelum mengembangkan produk media ini peneliti sudah menyiapkan terlebih dahulu rancangan medianya barulah mulai mengembangkan. Setelah pembuatan animasi audio visual berbasis aplikasi selesai, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji validasi menggunakan instrumen validasi yang telah dibuat. Terdapat 3 uji validasi yaitu; validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Apabila terdapat revisi oleh ahli, maka peneliti harus memperbaiki produk media animasi audio visual berbasis aplikasi kemudian barulah produk dapat diuji coba di Sekolah Dasar.

3.2.4. Tahap *Try-out and Evaluation* (Uji Coba dan Evaluasi)

Tahap keempat pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 yaitu *try-out and evaluation* atau uji coba dan evaluasi. Pada tahap keempat ini, setelah media animasi audio visual berbasis aplikasi yang telah dikembangkan sudah divalidasi maka langkah selanjutnya melakukan kegiatan uji coba produk media animasi audio visual berbasis aplikasi di lokasi penelitian. Uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SDN 169 Pelita. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan pengguna awal termasuk uji coba perorangan dan kelompok kecil. Uji coba dilakukan dalam tahap evaluasi sumatif sesuai dengan pendekatan *design and development* Richey & Klein. Uji coba melibatkan 25 peserta didik yang dibagi dalam beberapa kelompok kecil yaitu masing-masing 2 orang. Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi sebagai tahap terakhir.

Pada tahap terakhir evaluasi ini dilakukan analisis SWOT. Teknik analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari animasi audio visual berbasis aplikasi.

3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1. Partisipan

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, guru, dan juga siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan tipe pengembangan D&D yang diambil oleh peneliti yaitu tipe 1 maka partisipan meliputi peran sebagai *designers, developers, and clients* (Richey & Klein, 2005). Peneliti sebagai desainer dan pengembangan produk, kemudian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai pihak pengembang dan guru serta siswa sebagai *clients*. Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dipilih oleh peneliti sebagai validator untuk membantu memvalidasi kelayakan produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru dan siswa sebagai subjek uji coba berperan menjadi pengguna (*users*) produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah divalidasi oleh validator, dalam hal ini juga guru sebagai narasumber dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis.

Pada penelitian ini siswa kelas IV dipilih sebagai pengguna produk karena didasarkan pada pertimbangan usia, tahap perkembangan siswa. Pada usia tersebut, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang cukup matang untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti memahami berbagai macam budaya dan warisan Indonesia. Di kelas IV, siswa sudah bisa menghubungkan informasi yang mereka pelajari dengan dunia di sekitar mereka, serta mulai dapat menganalisis dan mendalami topik-topik yang lebih spesifik juga pemilihan materi dalam kelas IV juga menjadi salah satu acuan.

3.3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar yang masih jarang memanfaatkan media pembelajaran multimedia interaktif. Namun sekolah tersebut memiliki perangkat teknologi yang cukup memadai seperti perpustakaan, *twinmirror*, proyektor, *speaker*, Wi-Fi, laptop dan *smartboard* yang dapat

Salma Alvira, 2025

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan dalam pembelajaran. Sekolah yang dipilih untuk lokasi penelitian yaitu SDN 169 Pelita yang bertempat di Provinsi Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini didasarkan oleh hasil wawancara pendahuluan yang telah peneliti lakukan kepada guru kelas IV dan diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut masih jarang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Sehingga sekolah ini menjadi salah satu tempat penelitian untuk dilaksanakannya uji coba media animasi audio visual berbasis aplikasi yang telah dikembangkan.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling*, yang harus peneliti lakukan adalah melakukan evaluasi terhadap populasi yang digunakan serta membuang yang tidak sesuai untuk dijadikan sampel (Lenaini, 2021). Arikunto (2006) *Purposive sampling* yaitu teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu (Vidya & Tatipatta, 2019). Cara kerja sampel ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti pemilihan kelas, sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka, kesiapan dan aksesibilitas sekolah yang siap mengimplementasikan media dan memiliki fasilitas yang mendukung.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang biasa digunakan oleh peneliti untuk menghimpun, mengukur, dan menganalisis suatu data dalam penelitian. Instrumen sangat penting karena memastikan bahwa data yang dikumpulkan oleh penelitian sudah akurat, relevan dan dapat dipercaya. Menurut Hartono (2019) Penggunaan instrumen yang tepat sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Pedoman Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran kemudian untuk mengetahui bagaimana perspektif tentang fenomena krisis budaya dan keterkaitannya dengan media pembelajaran digital untuk siswa kelas IV

Salma Alvira, 2025

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sekolah Dasar pada pembelajaran kekayaan budaya Indonesia. Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan kepada guru kelas IV serta pengamatan lingkungan belajar siswa. Pedoman wawancara merujuk pada Model ASSURE (dalam Iskandar & Wahab, 2023). Berikut kisi-kisi pertanyaan wawancara.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi pertanyaan

Aspek	Pertanyaan	Nomor Butir	Jumlah butir
<i>Analyze Learners</i>	Terkait fenomena krisis budaya Indonesia yang terjadi karena beberapa faktor, bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terkait hal tersebut?	1	8
	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana solusi yang tepat dalam menangani permasalahan tersebut?	2	
	Bagaimana Bapak/Ibu mengajarkan materi kekayaan budaya Indonesia di kelas?	3	
	Apa tantangan yang biasanya Bapak/Ibu hadapi dalam mengajarkan materi ini?	4	
	Bagaimana minat belajar siswa saat mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia?	5	
	Apakah siswa kesulitan memahami materi tersebut?	6	
	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini?	7	
	Apakah dalam kurikulum tersebut terdapat tuntutan terhadap penggunaan media pembelajaran?	8	
<i>State standard and objectives</i>	Apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai saat mengajarkan materi kekayaan budaya Indonesia?	7	2
	Bagaimana Bapak/Ibu memastikan tujuan pembelajaran tercapai?	8	
<i>Select methods, media, and materials</i>	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh pada pemahaman siswa?	9	3

Salma Alvira, 2025

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Media seperti apa yang menurut Bapak/Ibu menarik dan efektif digunakan untuk pembelajaran materi ini?	10	
	Apakah Bapak/Ibu merasa kesulitan dalam membuat atau menggunakan media digital?	11	
<i>Utilize media, and materials</i>	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media digital seperti video, animasi dalam pembelajaran?	12	2
	Bagaimana cara Bapak/Ibu memanfaatkan media yang tersedia dalam proses belajar mengajar?	13	
<i>Requires learner participation</i>	Apa upaya Bapak/Ibu agar siswa aktif saat belajar materi kekayaan budaya Indonesia?	14	2
	Apakah media pembelajaran tertentu dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa?	15	
<i>Evaluate and revise</i>	Bagaimana hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia?	16	3
	Apakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan?	17	
	Apakah ada rencana atau keinginan Bapak/Ibu untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif ke depannya?	18	

3.4.2. Angket Validasi Ahli

Lembar ahli validasi digunakan sebagai evaluasi pada animasi audio visual berbasis aplikasi. Berikut ini merupakan angket validasi ahli materi dan ahli media.

3.4.2.1. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan ahli materi memiliki tujuan agar dapat melihat kelayakan suatu aspek atau materi pada media pembelajaran oleh ahli di bidang materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari uji kelayakan ahli materi digunakan sebagai saran atau masukan pada media pembelajaran yang akan

Salma Alvira, 2025

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikembangkan. Angket validasi ahli materi menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Setiap angka pada skala mempunyai arti tertentu, yaitu 1 untuk “sangat kurang”, 2 untuk “kurang”, 3 untuk “cukup”, 4 untuk “baik” dan 5 untuk “sangat baik”. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi merujuk pada Walker dan Hess (1984: 206) (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) yang telah dimodifikasi. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

Indikator	Butir Penilaian	No Butir	Jumlah Butir
Ketepatan materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	1	3
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	3	
Kelengkapan materi	Materi mencakup berbagai aspek kebudayaan Indonesia	4	3
	Materi mengambil lebih dari 1 provinsi di Indonesia	5	
	Tersedia media pendukung yang melengkapi pemahaman	6	
Minat peserta didik	Membangkitkan rasa ingin tahu	7	2
	Meningkatkan semangat belajar	8	
Memberi kesempatan belajar	Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran	9	2
	Mendorong interaksi antara guru dan siswa	10	

3.4.2.2. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakan ahli bahasa bertujuan untuk melihat aspek kelayakan bahasa pada materi dan media dan digunakan sebagai saran atau masukan pada media. Angket validasi ahli bahasa menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Setiap angka pada skala mempunyai arti tertentu, yaitu 1 untuk “sangat kurang”, 2 untuk “kurang”, 3 untuk “cukup”, 4 untuk “baik” dan 5 untuk “sangat baik”. Angket

validasi ahli bahasa merujuk pada Peraturan Badan Nasional Sertifikasi Profesi (2017) yang telah dimodifikasi. Berikut kisi-kisi instrumen ahli bahasa.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

Indikator	Butir Penilaian	No Butir	Jumlah Butir
Kesesuaian	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	3
	Penulisan sesuai dengan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)	2	
	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	3	
Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4	2
Dialogis dan Interaktif	Penggunaan Bahasa mengandung unsur dialogis dan interaktif	5	
Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	6	2
	Keefektifan penggunaan kalimat	7	

3.4.2.3. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Uji kelayakan ahli media bertujuan untuk melihat aspek kelayakan media pada media pembelajaran dan digunakan sebagai saran atau masukan pada media pembelajaran. Angket validasi ahli media menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Setiap angka pada skala mempunyai arti tertentu, yaitu 1 untuk “sangat kurang”, 2 untuk “kurang”, 3 untuk “cukup”, 4 untuk “baik” dan 5 untuk “sangat baik”. Angket validasi ahli media merujuk pada Walker dan Hess (1984: 206) (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) yang telah dimodifikasi. Berikut kisi-kisi instrumen ahli media.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

Indikator	Butir Penilaian	No Butir	Jumlah Butir
Kualitas Isi dan Tujuan	Visual animasi mendukung dan sesuai dengan materi kekayaan budaya Indonesia	1	3
	Narasi atau suara mendukung penyampaian materi budaya Indonesia	2	
	Media mampu meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi budaya Indonesia	3	
Kualitas Pembelajaran	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran	1	3
	Media dapat dikembangkan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran selanjutnya	2	
	Tersedia fitur interaktif yang menunjang aktivitas belajar siswa	3	
Kualitas Teknis	Visual animasi ditampilkan secara menarik dan berwarna penuh	1	7
	Penggunaan warna dalam media tampak harmonis dan tidak mencolok	2	
	Teks atau tulisan dalam media ditampilkan dengan jelas dan mudah dibaca	3	
	Penempatan tombol navigasi mudah dijangkau dan digunakan oleh siswa	4	
	Audio terdengar dengan jelas tanpa gangguan	5	
	Media dapat berjalan dengan lancar tanpa mengalami error	6	
	Media dapat diunduh dengan mudah	7	

3.4.3. Lembar Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna atau sebagai responden pada uji coba animasi audio visual berbasis aplikasi. Angket ini digunakan dengan tujuan agar mengetahui bagaimana tanggapan serta penilaian

Salma Alvira, 2025

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar mengenai media animasi audio visual berbasis aplikasi. Kisi-kisi angket repon guru dan siswa merujuk pada model *Technology Acceptance Model* (TAM) atau model penerimaan teknologi Model penerimaan teknologi ini dikembangkan oleh Davis et al (dalam Niqotaini & Budiman, 2021) berdasarkan model TRA. Terdapat dua konstruk utama yang menjadi penentu penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi dalam model penerimaan teknologi diantaranya yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan). Kedua konstruk tersebut memiliki pengaruh pada minat perilaku (*behavioral intention*) yang mana pemaka teknologi akan mempunyai minat dalam menggunakan teknologi jika teknologi tersebut bermanfaat dan mudah digunakan. Terdapat 4 model penerimaan teknologi yaitu persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*), dan minat menggunakan (*behavioral intention*). Angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Setiap angka pada skala mempunyai arti tertentu, yaitu 1 untuk “sangat kurang”, 2 untuk “kurang”, 3 untuk “cukup”, 4 untuk “baik” dan 5 untuk “sangat baik”. Berikut kisi-kisi angket respon guru dan siswa.

Tabel 3. 7 Angket respon guru kelas IV sekolah dasar

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Persepsi kebermanfaatan (<i>perceived usefulness</i>)	Materi yang disajikan dalam animasi audio visual berbasis aplikasi dapat membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia	1	3
	Materi yang disajikan dalam animasi audio visual berbasis aplikasi dapat menarik perhatian siswa	2	
	Animasi audio visual berbasis aplikasi memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif	3	

Persepsi kemudahan penggunaan (<i>perceived ease of use</i>)	Animasi audio visual berbasis aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah pada pembelajaran	4	4
	Animasi audio visual berbasis aplikasi dapat mudah di akses di berbagai perangkat seperti laptop dan <i>smartphone</i>	5	
	Animasi audio visual berbasis aplikasi dapat mudah di akses di berbagai perangkat seperti laptop dan <i>smartphone</i>	6	
	Saya tidak memerlukan waktu lama untuk memahami cara menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini	7	
Sikap terhadap penggunaan (<i>attitude toward using</i>)	Saya senang menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini untuk mengajar	8	4
	Saya merasa visualisasi materi kekayaan budaya Indonesia yang ada pada animasi audio visual berbasis aplikasi bersih dan teratur	9	
	Animasi audio visual berbasis aplikasi ini sangat membantu saya dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran dengan lebih menarik	10	
	Saya senang dengan terciptanya animasi audio visual berbasis aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan media berbasis IPTEK.	11	
Minat menggunakan (<i>behavioral intention</i>)	Saya berencana akan terus menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini untuk mengajar pada pembelajaran kekayaan budaya Indonesia di masa yang akan datang	12	3
	Saya akan merekomendasikan penggunaan animasi audio visual berbasis aplikasi kepada	13	

	rekan-rekan guru lainnya		
	Saya tertarik untuk mencoba inovasi animasi audio visual berbasis aplikasi ini untuk media pada pembelajaran lain	14	

Tabel 3. 8 Angket respon siswa kelas IV sekolah dasar

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Persepsi kebermanfaatan (<i>perceived usefulness</i>)	Animasi audio visual berbasis aplikasi ini membantu saya lebih mudah memahami materi tentang kekayaan budaya Indonesia.	1	5
	Animasi audio visual berbasis aplikasi ini memberikan informasi yang saya butuhkan untuk belajar tentang budaya Indonesia dengan lebih baik	2	
	Penggunaan animasi audio visual berbasis aplikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.	3	
	Saya merasa lebih cepat memahami materi kekayaan budaya Indonesia setelah menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini	4	
	Setelah belajar menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini saya jadi lebih ingin tahu tentang kekayaan budaya Indonesia	5	
Persepsi kemudahan penggunaan (<i>perceived ease of use</i>)	Animasi audio visual berbasis aplikasi ini dapat saya gunakan dengan mudah	6	3
	Saya tidak merasa bingung ketika menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi	7	

	ini.		
	Saya merasa animasi audio visual berbasis aplikasi ini dapat mudah digunakan kapan saja dan di mana saja melalui laptop atau <i>smartphone</i>	8	
Sikap terhadap penggunaan animasi (<i>attitude toward using</i>)	Saya sangat suka menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi dalam pembelajaran	9	4
	Animasi audio visual berbasis aplikasi memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya penasaran	10	
	Saya merasa animasi audio visual berbasis aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	11	
	Saya tidak merasa bosan ketika belajar menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi	12	
Minat menggunakan animasi (<i>behavioral intention</i>)	Saya ingin terus menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini dalam pembelajaran lainnya	13	3
	Saya ingin menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi tidak hanya di sekolah saja tetapi juga pada saat di rumah	14	
	Saya akan menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi ini untuk belajar lebih giat lagi tentang kekayaan budaya Indonesia	15	

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara bagi peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

3.5.1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data berupa informasi yang diperoleh dari narasumber. Menurut Black and Champion (1976) dalam buku berjudul wawancara yang ditulis oleh Fadhallah mendefinisikan wawancara merupakan suatu komunikasi verbal dengan tujuan mendapatkan informasi dari salah satu pihak (Fadhalla, 2021). Pada penelitian ini teknik wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, kemudian untuk mengetahui perspektif terkait hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi kekayaan budaya Indonesia.

3.5.2. Angket

Angket memiliki fungsi serupa dengan wawancara, hanya berbeda dalam implementasinya. Jika wawancara disampaikan oleh peneliti kepada responden secara lisan, maka implementasi angket adalah responden mengisi kuesioner yang disusun oleh peneliti. Hasil data angket ini tidak berupa angka, namun berupa deskripsi (Fadilla, 2023). Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa informasi terkait permasalahan siswa dan kebutuhan media serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan animasi audio visual berbasis aplikasi. Kemudian mengumpulkan data hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dalam hal ini terdapat satu orang ahli materi, ahli bahasa serta satu orang ahli media sebagai validator untuk memvalidasi apakah animasi audio visual berbasis aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian oleh ahli dan partisipan pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran animasi audio visual

berbasis aplikasi. Data dalam penelitian ini yaitu ada hasil wawancara, hasil validasi oleh ahli, serta hasil angket respon pengguna. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari wawancara kepada guru. Adapun model analisis data kualitatif diadaptasi dari Miles & Huberman (1994) (dalam sarosa, 2021) terdapat 4 tahapan yaitu: 1) mengumpulkan data; 2) memadatkan data; 3) menampilkan data; 4) menarik dan verifikasi kesimpulan.

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini yaitu mengolah data dari lembar validasi ahli materi dan bahasa serta validasi ahli media terhadap kelayakan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia dan juga untuk mengolah data dari lembar respon siswa dan guru dalam menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala skor penilaian 1-5 yang nantinya akan dianalisis sehingga dapat diinterpretasikan. Skor yang didapat akan dijumlahkan kemudian dirata-ratakan dan diubah ke dalam bentuk persentase melalui rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PS = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor Ideal

Hasil persentase yang didapat akan diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif dengan acuan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria interpretasi skor (Arikunto, 2009)

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat Kurang