

BAB III

PADIKA PANALUNGTIKAN

Ieu panalungtikan maké métode panalungtikan jeung ngamekarkeun (R & D atawa Research and Development) kalawan pamarekan ADD. Numutkeun Sugiyono (2023), métode panalungtikan jeung ngamekarkeun mangrupa panalungtikan nu dipaké pikeun ngahasilkeun produk nu tangtu, jeung nguji kaéféktifan éta produk. Saluyu jeung nu diébréhkeun ku Berlian (2016), yén panalungtikan jeung ngamekarkeun diklasifikasikeun dumasar tujuan jeung métodena.

Dina ieu bab bakal dipedar ngeunaan desain panalungtikan, sumber panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téhnik ngolah data.

3.1 Désain Panalungtikan

Dumasar kana métode jeung pamarekan nu dipaké, pereluna disarungsum désain panalungtikan pikeun leuwih ngaécéskeun alur dina ieu panalungtikan. Desain panalungtikan mangrupa bagan nu ngajéntrékeun léngkah-léngkah dina panalungtikan ti mimiti tatahar nepika meunangkeun hiji kacindekan.

Pikeun ngarojong éta prosés, panalungtik maké pamarekan *Research and Development (R&D)* kalawan modél *pengembangan ADDIE*, nyaéta modél sistematis nu dipaké pikeun ngarancang jeung mekarkeun produk atikan. Larapna ieu modél dipiharep bisa ngahasilkeun produk nu édukatif, inovatif, kontéktual jeung mibanda ajén muatan hususna budaya Sunda. Modél ADDIE dianggap saluyu sabab mibanda stuktur gawé nu jelas jeung fléksibel pikeun mekarkeun produk multimédia atikan (Branch, 2009). Dumasar Branch (2009), ADDIE ngawengku utamana lima léngkah: *analysis, design, development, implementation, jeung evaluation*. Dina prakna ieu panalungtikan diwatesanan nepi ka *development*, ku sabab fokus panalungtikan nepi ka ngamekarkeun média pangajaran dongéng nu asalna tulisan kana wangun pilem animasi.

Dumasar kana modél ADDIE nu geus dijieun ku Branch (2009), nu

dilarapkeunna diwatesanan nepi ka tahap *development*, ieu pamarekan sistematis téh henteu ngan ukur dipaké dina widang atikan, tapi ogé éféktif pikeun mekarkeun média digital berbasis budaya Bernardez (2007).

Ku kituna, ieu pamarekan dipilih sangkan produk animasi hasil panalungtikan saluyu jeung kabutuhan audién modéren. Sangkan leuwih écés, larapna ieu modél bakal digambarkeun dina gambar di handap.



Sumber Branch (2010), kc.2
Bagan 3.1 Désain Panalungtikan

3.2 Sumber Data Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan, sumber data dina dicangking ku cara ngawengku sumber data primer. Sumber data primér téh mangrupa data anu dicangking langsung tina lapangan ngaliwatan instrumén panalungtikan, boh ku cara wawancara boh ngabagikeun angké. Data primér mangrupa sumber data anu maluruh ti sumberna sacara langsung henteu ngaliwatan jalma kadua atawa perantara (Sugiyono, 2020).

Sumber data primér dina ieu panalungtikan nyoko kana hasil wawancara, angké siswa, jeung guru sarta validasi ahli média ahli matéri, jeung praktisi lapangan nyaéta guru basa Sunda keur ngavalidasi ieu produk pilem animasi. Sangkan leuwih kasawang, bakal dipedar sakumaha di handap.

1) Guru SMP

Tangtu guru miboga peran jeung fungsi nu penting dina kalumansungan pangajaran basa Sunda, hususna dina matéri dongéng. Salian ti éta, guru salaku sumber data lantaran miboga pangalaman, pangaweruh ngeunaan kurikulum, kompetensi dasar, jeung kabutuhan siswa pikeun maham matéri. Wawancara jeung guru ogé dipaké pikeun manggihan cara ngajar anu biasa digunakeun sarta réspon kana larapna média *berbasis téhnologi AI*.

2) Siswa SMP

Nyoko kana pemetaan matéri capaian pembelajaran basa Sunda, yén siswa fase D atawa anu geus kungsi atawa ekeur diajar matéri dongéng sasakala jeung fabél tangtu cocog pikeun jadi salah sahiji sumber data dina ieu panalungtikan. Tuluy pikeun maluruh data ti siswa nu aya di sabudeureun Kota Bandung, dipilih sababaraha sakola nyaéta (a) SMP PGRI 7 Bandung, (b) SMPN 51 Kota Bandung, jeung (c) SMP YAS Bandung.

3) Validasi Ahli

Validasi ahli mangrupa léngkah ngajénan ieu produk média pilem animasi sangkan meunten layak henteuna ieu média atawa pilem animasi jadi média pangajaran dina matéri dongéng basa Sunda di jenjang SMP. Uji validitas dilaksanakeun ka dua ahli, jeung saurang praktisi lapangan.

3.3 Prosedur Panalungtikan

Prosedur panalungtikan mangrupa tahapan atawa léngkah-léngkah anu baris dilaksanakeun dina panalungtikan. Pikeun ngarojong kana prosés panalungtikan, panalungtik maké pamarekan *Research and Development* (R&D) kalawan modél pengembangan ADDIE, nyaéta modél sistematis nu dipaké pikeun ngarancang jeung mekarkeun produk atikan. Tapi dina prakna ieu panalungtikan diwatesanan nepi ka tahap *development*, ku sabab média panalungtikan nyaéta ngamekarkeun média pilem animasi *berbasis téhnologi AI* dina pangajaran dongéng di SMP. Anapon *Dumasar Branch* (2009), ADDIE ngawengku utamana lima léngkah: analysis, design, development, implementation, jeung evaluation.

1) *Analysis* dilaksanakeun pikeun nangtukeun kabutuhan, masalah, jeung

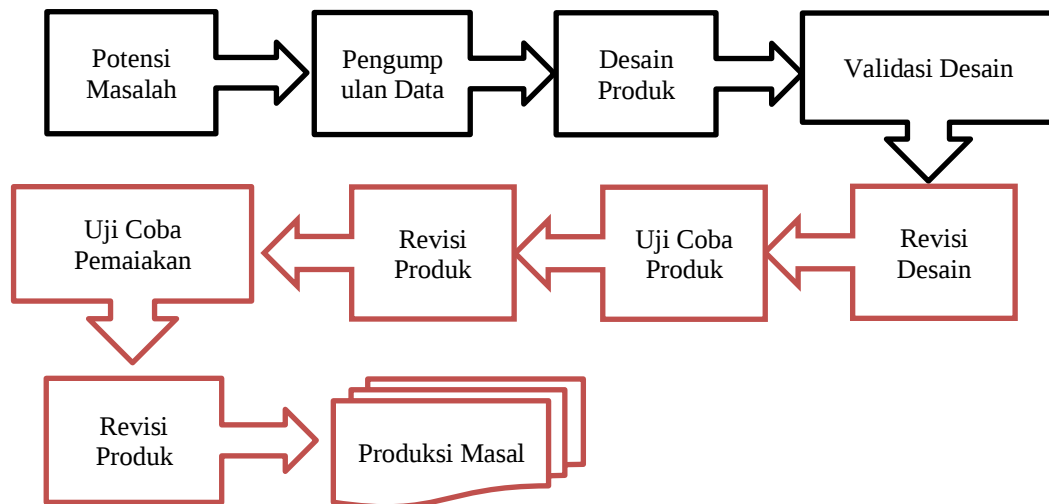
karakteristik audién. Dina ieu tahap, panalungtik ngidentifikasi yén dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu perelu divisualisasikeun kana wangun média nu leuwih kontéporér.

- 2) *Design* ngalibatkeun rancangan struktur animasi, naskah, desain visual, jeung unsur *AI* nu bakal dipaké pikeun ngaronjatkeun interaktivitas jeung kualitas tampilan.
- 3) *Development* nyaéta nyieun produk animasi nu dimekarkeun ku bantuan téhnologi *AI*, contona dina prosés nyieun gerakan karakter, desain sora, jeung rendering visual.
- 4) *Implementation* nyaéta prosés nguji média nu geus dijieun ka sakelompok pangguna, contona ka ahli média atawa ka ahli sastra jeung budaya.
- 5) *Evaluation* nyaéta léngkah pikeun ngajén kana kualitas jeung éféktifitas produk dumasar kumandang para ahli dina tahap implémentasi.

Ieu panalungtikan maké métode *Research and Development* (R&D) kalawan modél ADDIE, tapi diwatesan ukur nepi ka léngkah *Development*. Léngkah *Implementation* jeung *Evaluation* teu dilaksanakeun lantaran fokus panalungtikan nyaéta pikeun mekarkeun rarancang média pilem animasi.

Tahapan satuluyna dina ieu panalungtikan nyaéta ngalaksanakeun uji validitas ku ahli média jeung ahli matéri sarta praktisi lapangan atawa guru basa Sunda pikeun muguhkeun yén média nu dimekarkeun layak dipaké minangka média pangajaran basa Sunda, utamana dina matéri dongéng. Prosés validasi ieu média ngagunakeun expert review atawa kumandang ti para ahli pikeun nguji validitas internal. Validitas internal diarahkeun pikeun mérika desain produk jeung hasil produk nu geus dikembangkeun. Ieu prosés validasi biasana dilaksanakeun dumasar kana sawangan panitén, jeung pangajén ti para ahli jeung praktisi dina widangna.

Tahap *implementasi* dina produk nu geus dimekarkeun sarta diuji validitas-na, bisa dijadikeun rujukan atanapi conto ku panalungtik séjén pikeun nuluykeun atawa ngamekarkeun ieu panalungtikan. Anapon prosedur anu baris dilaksanakeun bisa katitén dina bagan di handap.



Sumber Sugiyono 2013 kc.298

Bagan 3.2 Prosedur Panalungtikan

Dumasar bagan di luhur, léngkah ieu panalungtikan dilarapkeun tina tahap analisis nu ngawengku 1) poténsi masalah, 2) ngumpulkeun data. Tahap Désain produk dina ieu panalungtikan nyaéta ngararancang story board pilem animasi. Pamungkas, di larapkeun tahap validasi désain ku ahli minangka tahap *development*.

3.4 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téknik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan dilaksanakeun ku sababaraha cara, disaluyukeun jeung kabutuhan dina tiap tahapan modél mekarkeun ADD. Anapon téhnik nu dilarapkeun nyaéta ieu di handap.

1) Ngawawancara

Sugiyono, (2020), ngébréhkeun wawancara dipaké minangka téhnik ngumpulkeun data ku panalungtik sangkan ngalaksanakeun studi pendahuluan pikeun mikanyaho masalah nu kudu ditalungtik, sarta panalungtik hayang mikanyaho hal-hal nu leuwih teleb ti réspondén jeung nalika jumlah réspondénna saeutik. Wawancara dilaksanakeun ka dua guru SMP basa Sunda minangka fasilitator siswa

anu boga peran dina pangajaran. Ku kituna, pangalaman jeung jam terbang guru bisa ngaguar data di lapangan ngeunaan kondisi nu keur karandapan.

2) Ngabagikeun Angkét

Kuisonér atawa angkét mangrupa cara ngumpulkeun data nu dilaksanakeun ku cara méré saperangkat patalékan ka réspondén sangkan di jawab (Sugiyono, 2020). Sabab obyék tina ieu angkét panalungtikan henteu saeutik, jadi leuwih éfisién pikeun maluruh data ti résponden nu loba. Angkét panalungtikan ditujukeun ka siswa, sababaraha guru, sarta 2 urang ahli jeung saurang praktisi lapangan atawa guru basa Sunda. Udagan dina ieu kagiatan sangkan ngavalidasi sacara kabutuhan jeung nguji cocog henteuna média nu dirancang ku panalungtik.

3.5 Pakakas Panalungtikan

Instrumén panalungtikan nyaéta alat nu dipaké ku panalungtik pikeun ngumpulkeun data nu diperlukeun dina panalungtikan. Instrumén panalungtikan bisa mangrupa angket, wawancara, obsérvasi, atawa lembar *validasi*, gumantung kana tujuan jeung métode panalungtikan nu dipaké. Nurutkeun Sugiyono (2020), instrumén panalungtikan nyaéta alat nu digunakeun pikeun ngukur nilai variabel dina situasi nu ditalungtik, boh ku panalungtik sorangan boh ku batur.

Instrumén anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta wawancara, angkét siswa jeung guru, sarta instrumén *validasi* média ku para ahli.

3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dilaksanakeun ka 2 guru SMP nu mana salaku fasilitator siswa sangkan ngahontal udagan pangajaran basa Sunda dina matéri dongéng. Aspék nu ditanyakeun ka guru SMP ngawengku 3 aspék, nyaéta: 1) kaayaan, 2) kabutuhan kana média pangajaran, jeung 3) kumandang mimiti upama ngamekarkeun média pilem animasi *berbasis téhnologi AI*. Format wawancara dipidangkeun dina wangun tabél di handap.

Tabél 3.1 Format Wawancara

No.	Aspék	Indikator	No Patalékan
1.	Pangalaman	Kumaha ngajarkeun matéri dongéng sasakala di kelas	1
		Média naon waé anu dipaké dina ngajarkeun matéri dongéng	2
		Kumaha tantangan nalika ngajarkeun matéri dongéng sasakala	3
2.	Kabutuhan Média	Nurutkeun Bapa/Ibu média nu kumaha nu pas keur ngajarkeun matéri dongéng sasakala ka siswa SMP	4
		Naha Bapa/Ibu pernah make média pilem animasi keur ngajarkeun matéri dongéng, Kumaha réspon siswa	5
		Naon kahéngkérangan jeung kaonjoyan média nu salila ieu dipaké	6
3.	Kumandang awal upama ngamkarkeun média pilem animasi	Kumaha kumandang Bapa/Ibu matéri dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu dipidangkeun dina wangun pilem animasi <i>berbasis téhnologi AI</i>	7
		Hal naon nu kudu diperhatikeun dina ieu média (contona basa, visual, durasi, kasaluyuan kompetensi, jrrd).	8
		Naha ieu média poténsial pikeun ngaronjatkeun minat siswa jeung ngarojong kana <i>capaian pembelajaran</i> basa Sunda di SMP	9
		Naha aya saran husus sangkan ieu média éféktif tur éfisién	10

3.5.2 Angkét (Kuisisioner)

Sakumaha nu geus dijaskeun saacanna, kuisionér atawa angkét mangrupa cara ngumpulkeun data nu dilaksanakeun ku cara méré saperangkat patalékan ka réspondén sangkan di jawab (Sugiyono, 2020). Satuluyna angkét dibagikeun ka sumber data panalungtikan, nyaéta siswa, guru, jeung ahli.

3.5.2.1 Angkét Siswa

Angkét nu dituduhkeun ka siswa miboga sababaraha aspék sangkan ngajawab kabutuhan dina ieu panalungtikan, di antarana 1) resep , 2) mangpaat 3) ngabantu, 4) hésé, jeung 5) bosen. Kisi-kisi saperti nu dijaskeun dina tabel di handap.

Tabél 3.2 Angkét Siswa

No.	Aspék	Indikator	No Patalékan
1.	Resep	Pangajaran dongéng mangrupa pangajaran anu pikaresepeun.	1
		Resep nalika diajar dongéng daerah.	2
2.	Mangpaat	Diajar dongéng téh mangpaat pikeun pangaweruh budaya Sunda.	3
3.	Ngabantu	Leuwih gampang maham dongéng nalika dibacakeun langsung ku guru.	4
4.	Hésé	Hésé diajar dongéng kusabab basana.	5
5.	Bosen	Nalika diajar dongéng Tunduh.	6
		Ngarasa bosen lamun diajar dongéng ku cara maca téksna hungkul.	7
		Kairut lamun diajar dongéng make pilem animasi.	8

3.5.2.2. Angkét Guru

Aspék nu ditanyakeun dina angkét guru aya lima aspék, nyaéta: (1) saluyu, (2) minat siswa, (3) poténsial média, (4) fasilitas, (5) maké henteuna ieu média. Kisi-kisi angkétna saperti table di handap.

Tabél 3.3 Angkét Guru

No.	Aspék	Indikator	No Patalékan
1.	Saluyu	Naha materi dongéng sasakala <i>Gunung Tangkuban Parahu</i> penting tur relevan jeung Kompetensi Dasar basa Sunda di SMP.	1
		Naha matéri dongéng <i>Sasakala Gunung Tangkuban Parahu</i> diajarkeun di kelas nu ku Bapa/Ibu ajar	2
		Naha penting materi dongeng diajarkeun dikelas	3
2.	Minat siswa	Nurutkeun Bapa/Ibu, naha siswa antusias nalika diajar dongéng Sunda	4
		Naha siswa leuwih bisa maham eusi carita dongeng lamun dipidangkeun dina wangun pilem animasi?	5
3.	Poténsial média	Naha Bapa/Ibu pernah maké média pilem animasi dina ngajarkeun dongéng.	6
		Nurutkeun Bapa/Ibu, naha media pilem animasi berbasis téhnologi AI berpotensi pikeun ngaronjatkeun minat diajar siswa.	7
4.	Fasilitas	Naha di sakola aya perangkat pikeun nayangkeun pilem animasi (proyektor, speaker, dll.)	8
5.	Maké henteuna ieu média	Naha Bapa/Ibu kersa make ieu media pilem animasi dina pangajaran dongeng lamun geus sadia	9
		Saran pikeun ieu média nalika geus sadia.	10

Tabel 3.2 jeung tabél 3.3 mangrupa kisi-kisi patalékan dina nyebarkeun angkét. Ieu angkét dieusian kalawan maké skala linkert 1 – 4 keur ngagampangkeun ngeusianana. Skala liker dipaké ogé pikeun ngukur sikep jeung pamadegán ti

salasaurang atawa kelompok ngeunaan hiji fénoména atwa gejala sosial. Dina kolom jawaban henteu ditulis angka 1 – 4, tapi maké katerangan satuju pisan pikeun nuduhkeun angka 4, satuju pikeun nuduhkeun angka 3, teu satuju pikeun nuduhkeun angka 2 jeung, teu satuju pisan pikeun nuduhkeun angka 1. Éta hal dipaké sangkan ngagampangkeun réspondén dina ngeusian angkét.

3.5.3 Validasi Média

Instrumén validasi média dina ieu panalungtikan ngawengku lembar validasi nu dieusian ku para ahli, boh ahli matéri boh ahli média. Lembar validasi ieu diwangun ku indikator nu disusun dumasar kana unsur penting dina média pangajaran, saperti kalayakan eusi, ajén ma'na jeung, kabasaan.

Ieu dihandap kisi-kisi tabel nu bakal dieuisian ku ahli matéri, ahli média jeung praktisi lapangan.

Tabél 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi ku Ahli

No.	Aspék	Indikator	Nomer Patalékan	Jumlah Patalékan
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum	1, 2	2
		Kesesuaian dengan karakter peserta didik.	3,4,5	3
		Kebenaran isi	6,7	2
		Relevansi isi dengan tujuan pembelajaran	8,9	2
2.	Kebermaknaan	Nilai moral dan karakter	10,11	2
		Kontekstualitas materi	12,13	2
3.	Penggunaan Bahasa	Kejelasan dan keterbacaan	14,15	2
		Ketepatan ragam dan gaya bahasa	16,17	2

3.6 Téhnik Ngolah Data

Sabada maluruh data sacara lapangan, nyaéta ku wawamcara jeung angkét kakumpulkeun, satuluyna dilaksanakeun ngolah jeung ngaanalisis data. Ieu panalungtikan maké analisis métode déskriptif kualitatif jeung statistik déskriptif kuantitatif. Métode déskriptif kualitatif dipaké pikeun ngadéskripsikeun hasil

wawancara ka guru basa Sunda. Sedengkeun métode statistik déskriptif kuantitatif dilarapkeun pikeun ngadéskripsikeun hasil nyebarkeun angkét ka siswa jeung hasil uji validitas média pilem animasi ti ahli jeung praktisi. Larapna analisis jeung ngolah data saperti di handap.

3.6.1 Studi Lapangan

Studi lapangan nu dilaksanakeun dina panalungtikan nyaéta wawancara, jeung angkét. Hasil tina wawancara jeung angkét tuluy di déskripsikeun sarta diuji validitas ku ahli jeung praktisi lapangan. Angkét disebarkeun ka siswa SMP kelas VII dumasar skala likert 1 nepi 4.

Sabada maluruh data tina angkét siswa, tuluy di persentaseukeun kalawan rumus di handap.

$$P = \frac{N}{NM} \times 100\%$$

Sumber: Ratnasari, 2024 kc.38

Keterangan:

P= Perséntaseu

N= Niléi

NM= Niléi Maksimal

Saeunggeus nangtukeun perséntaseu tuluy dikonversikeun kana kriteria dumasar skala likert nu geus ditangtukeun. Kriteria interprétasi skor disaluyukeun jeung aspék nu ditanyakeun ka siswa salaku réspondén. Anapon tabel di handap mangrupa pertélaanana.

Tabél 3.5 Kriteria Peréntaseu

No	Kritéria dina Persén (%)			
	0-25	26-50	51-75	76-100
1	Teu resep pisan	Teu resep	Resep	Resep pisan
2	Teu mangpaat pisan	Teu mangpaat	Mangpaat	Mangpaat pisan
3	Teu ngabantu pisan	Teu ngabantu	Ngabantu	Ngabantu pisan
4	Teu hese pisan	Teu hese	Hese	Hese pisan
5	Teu bosen pisan	Teu bosen	Bosen	Bosen pisan

Sumber : Ratnasari, (2024) kalawan dimodifikasi

3.6.2 Analisis Data Paniléyan

Data nu dipaluruh tur ngahasil keun jawaban ti réspondén dianalisis maké téhnik analisis déskriptif perséntaseu. Data tina tabel 3.4 diolah kalawan skla likert 1-4. Dina instrumén panalungtikan nu maké skala likért ngawengku sababaraha variabel anu dipidangkeun dina wanngun indikator variabel. Satuluyna, ieu indikator variabel disarungsum jadi patalékan atawa soal-soal instumén. Pikeun mikanyaho cara ngolah data tina hasil uji validasi ti para ahli jeung praktisi lapangan, mangka dilarapkeunna sakumaha rumus di handap.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: Ratnasari, (2024)

Keterangan :

P = Perséntaseu

f = frékuénsi (jumlah) tina unggal jawaban angkét N = Niléy maksimal

Pikeun mikanyaho sacara déskriptif paniléyan ti ahli jeung praktisi, mangka dilarapkeun katangtuan konvérsi maké skala 1-5 atawa *likert*. Ieu dihandap mangrupa pertélaan ngeunaan konvérsi kana perséntaseu.

Tabél 3.6 Konvérsi Perséntaseu

No.	Tingkat kahontalna	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Cocog pisan	Teu kudu dirévisi
2	61%-80%	Cocog	Dirévisi
3	41%-60%	Kurang cocog	Kudu dirévisi
4	21%-40%	Teu Cocog	Kudu dirévisi
5	0%-20%	Teu cocog pisan	Kudu dirévisi

Dumasar kana tabel di luhur, saupama hasil tina validasi ti ahli jeung praktisi lapangan asup kana kualifikasi kurang cocog, teu cocog jeung teu cocog pisan, hartina kudu dirévisi dumasar kana pangajén ti para ahli. Sabalikna saupama kualifikasina nuduhkeun cocog jeung cocog pisan, mangka éta produk teu kudu dirévisi.