

BAB III

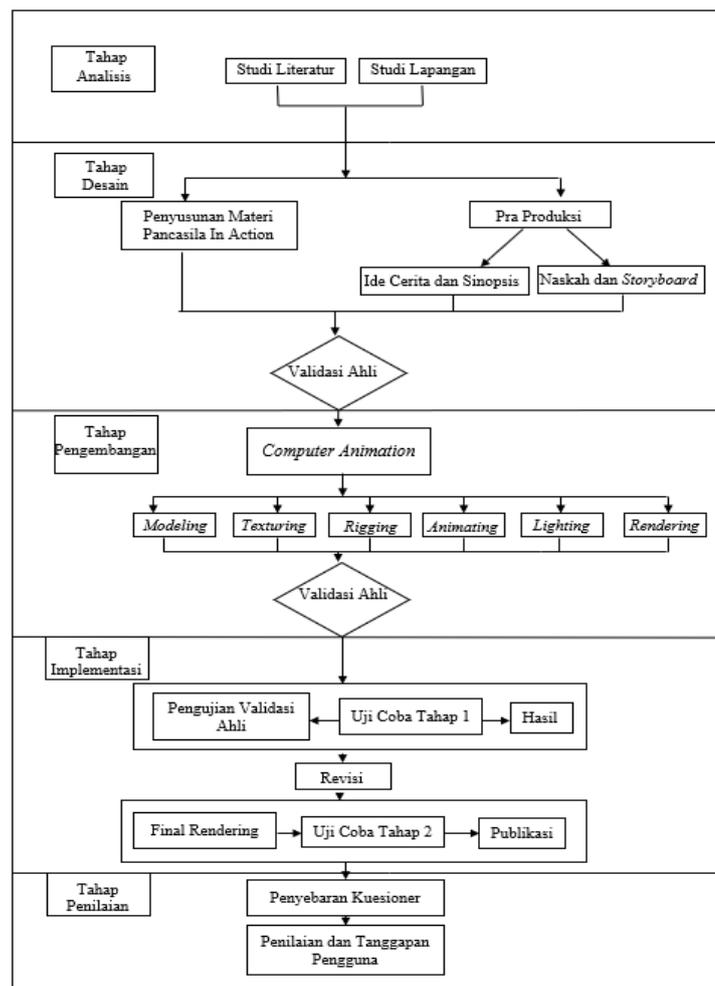
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada model ini terdapat lima tahap yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian atau evaluasi.

3.2 Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.1.1 Tahap Analisis

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data atau informasi. Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan kemudian melakukan analisis kebutuhan. Tahapan ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Peneliti melakukan studi literatur yang diperoleh dari jurnal, buku perpustakaan dan internet. Peneliti harus memahami mengenai animasi 3D dan nilai-nilai Pancasila, selanjutnya melakukan studi literatur mengenai *knowledge sharing* dan juga peneliti melakukan studi literatur sosial media *instagram*.

2. Studi Lapangan

Peneliti akan melakukan studi lapangan dengan metode wawancara kepada ahli animasi dan ahli Pancasila juga penyebaran angket survey kepada masyarakat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pentingnya Pancasila dan mengenai multimedia berupa animasi serta pemahaman mengenai sosial media *instagram*.

Data hasil studi lapangan dan analisis kebutuhan diolah menggunakan analisis kualitatif dengan aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penyimpulan data (*data conclusion drawing/verification*).

3.1.2 Tahap Desain

Pada tahap ini, semua data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan digunakan untuk merancang animasi yang akan dibangun. Pada tahap ini peneliti menyusun materi Pancasila *In Action*, membuat ide cerita, sinopsis, *storyboard* dan naskah. Setelah semuanya telah dibuat sesuai dengan tujuan, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli, apabila hasil validasi tidak sesuai maka akan dilakukan revisi sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3.1.3 Tahap Pengembangan

Langkah selanjutnya adalah merealisasikan purwarupa berdasarkan desain pengembangan yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti akan mengimplementasikan tahapan animasi 3D dalam pembuatan animasi Pancasila *In Action*, yakni *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting* dan *rendering*. animasi dibuat dengan aplikasi Blender dan *Adobe Premiere Pro*.

3.1.4 Tahap Implementasi

Setelah animasi selesai dibuat, dilakukan uji coba tahap pertama yakni pengujian animasi dan nilai-nilai Pancasila oleh beberapa pakar/ahli animasi dan Pancasila untuk menilai animasi 3D dan materi Pancasila yang telah dibuat. Kemudian, aplikasi akan direvisi sesuai dengan hasil validasi dan masukan dari para ahli. Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan tahap implementasi yaitu animasi 3D yang telah lolos tahap validasi mengimplementasikan langsung di lapangan untuk mengetahui pemahaman pengguna mengenai nilai-nilai Pancasila dalam animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*.

Penelitian dilakukan sesuai dengan skenario dan menerapkan animasi yang telah dibuat. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba kedua lapangan, pengujian dilakukan terhadap pengguna di sosial media *instagram*. Dan pada akhir melalui kuesioner pengguna akan diminta untuk memberikan tanggapan mengenai animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*.

3.1.5 Tahap Penilaian

Dari penelitian yang dilakukan pada tahap implementasi akan menghasilkan hasil yang diperoleh untuk mengukur hasil pemahaman terkait nilai-nilai Pancasila dalam Animasi 3D Pancasila *In Action* untuk Knowledge Sharing dalam sosial media *Instagram* dan tanggapan pengguna mengenai Animasi 3D Pancasila *In Action* untuk Knowledge Sharing dalam sosial media *Instagram* selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil

penelitian yang telah dianalisis. Selanjutnya hasil penelitian dapat digunakan untuk menyempurnakan produk.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah pengguna *Instagram* yang memfollow akun *Pancasila In Action* dan yang menonton animasi 3D *Pancasila In Action* dalam sosial media *instagram*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data dari penelitian yang dilakukan. Beberapa instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Instrumen Studi Lapangan

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh dua pihak, dimana pewawancara mengajukan pertanyaan dan nara sumber memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Pelaksanaan wawancara dilakukan terhadap ahli/pakar animasi dan ahli/pakar Pancasila digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan saran atau harapan yang dibutuhkan sesuai dengan kondisi di lapangan. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur agar wawancara dapat fokus pada topik yang akan diteliti.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara melihat dan mengamati data-data yang menunjang dan mendukung penelitian. Studi dokumentasi yang diambil oleh peneliti adalah animasi 3D, nilai-nilai Pancasila, lambang Pancasila, serta foto-foto atau rekaman dalam proses pembuatan animasi.

3.4.2 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli animasi dan Pancasila digunakan untuk memverifikasi dan melakukan validasi serta melihat kelayakan produk sehingga mendapatkan saran-saran untuk pengembangan dari animasi dan materi Pancasila yang ada didalamnya sebelum diujicobakan dan diimplementasikan kepada masyarakat. Instrumen yang digunakan berupa angket dan aspek-aspek penilaian animasi.

Table 3.1 Kisi - kisi Instrumen validasi materi Pancasila

No.	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Aspek Desain Materi Pancasila	Materi Pancasila	1,2,3,4	4
		Penyajian Pancasila	5,6	2
		Penggunaan Bahasa	7,8	2
		Fungsi media animasi	9,10	2

Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi animasi

No.	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Animasi 3D dan Komunikasi Visual	Penerapan Animasi 3D	1,2,3,4,5	5
		Penerapan Visual	6,7,8	2
		Penerapan Audio	9,10	2

3.4.3 Instrumen Tanggapan Pengguna

Instrumen ini berupa kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui penilaian masyarakat terhadap Animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*.

Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Pengguna Mengenai nilai - nilai

No.	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Materi Pancasila	Lambang sila-sila dalam Pancasila	1	1
		Bunyi sila - sila Pancasila	1	1
		Nilai – nilai Pancasila	1	1
		Contoh Penerapan nilai – nilai Pancasila	1	1
		Motivasi untuk menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari hari	1	1

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Pengguna Animasi

No.	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Animasi 3D dan Komunikasi Visual	Penerapan Animasi 3D	1, 2, 3, 4 ,5	5
		Penerapan Audio Visual	6,7,8,9,10	5
2	Knowledge sharing dan sosial media Instagram	Penerapan <i>Instagram</i> dan berbagi pengetahuan	11.12.13	3

3.5 Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data, selanjutnya dilakukan pengolahan terhadap data tersebut dengan menggunakan beberapa cara dan teknik, diantaranya:

3.5.1 Analisis Data Instrumen Studi Lapangan

Analisis data instrumen studi lapangan dilakukan dengan merumuskan hasil data yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner. Kemudian data tersebut akan dianalisis terlebih dahulu sebelum peneliti mengambil keputusan. Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan kuesioner dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit- unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

3.5.2 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Analisis instrumen ahli digunakan untuk mengetahui pandangan ahli terhadap multimedia animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*. Analisis data instrumen yang digunakan adalah *rating scale* dapat dilihat pada subbab 2.2.10.

3.5.3 Analisis Data Instrumen Penilaian Pengguna

Analisis instrumen pengguna digunakan untuk mengetahui pandangan pengguna terhadap multimedia animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*. Analisis data instrumen yang digunakan adalah *rating scale* dapat dilihat pada subbab 2.2.10.