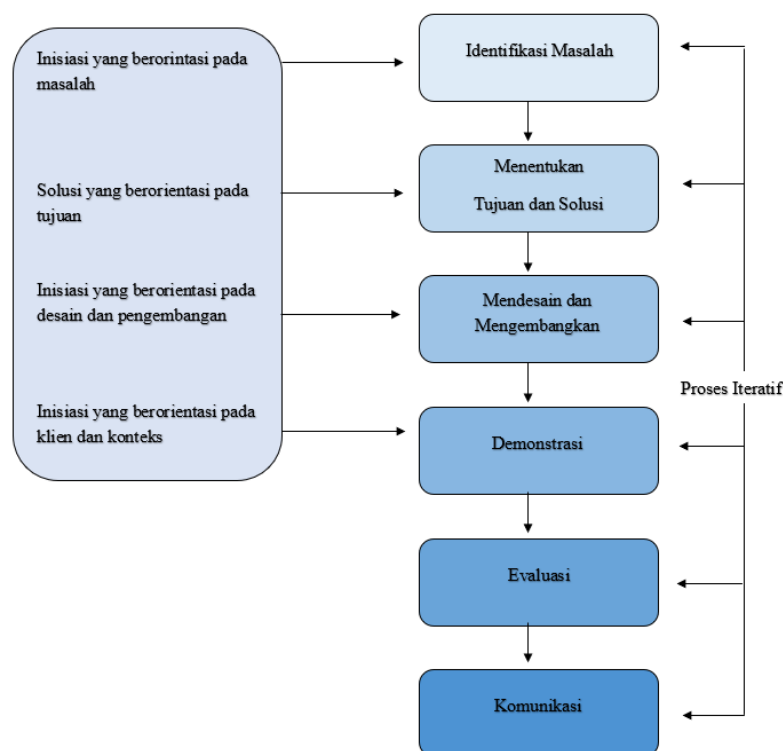


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development* (D&D) menurut Richey & Klein (2007, hlm. 1) D&D dapat didefinisikan sebagai penelitian sistematis yang menerapkan tahapan desain, pengembangan, dan evaluasi sebagai dasar empiris dalam menciptakan atau meningkatkan kualitas alat dan produk pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini menekankan pada tahapan desain, pengembangan dan evaluasi produk atau media.

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* dari Ken Peffers dkk. (2007) dalam (Rusdi, 2019, hlm. 153) prosedur atau langkah-langkah penelitian ini memiliki enam aktivitas utama yang terdiri dari: (1) Mengidentifikasi Masalah; (2) Menentukan Tujuan dan Solusi; (3) Mendesain dan Mengembangkan; (4) Mendemonstrasikan; (5) Evaluasi; dan (6) Mengkomunikasikan hasil.



**Gambar 3.1** Model Ken Peffers dkk.  
(Diadaptasi dari: Rusdi, 2019, hlm. 155)

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan merupakan pihak yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Keterlibatan partisipan dalam kegiatan penelitian yaitu untuk mengetahui hasil validasi yang didapat dari ahli media, materi, dan pengguna, serta memperoleh informasi terkait isi materi, pengemasan dan penggunaan media, saran, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap media yang telah dikembangkan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli materi yang merupakan dosen aktif dari Departemen pendidikan umum. Ahli media merupakan CEO dari studio Tepigaris Media dan dosen aktif dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Untuk pengguna merupakan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VII SMPN 1 Cibadak. Sedangkan untuk tempat penelitian dilakukan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia dan SMPN 1 Cibadak.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan digunakan yaitu prosedur penelitian berbasis model dari Ken Peffers, dkk. (dalam Rusdi, 2019, hlm. 153) mengembangkan 6 langkah prosedur penelitian yang meliputi:

#### 1. Mengidentifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti mengawali dengan mengidentifikasi masalah untuk memudahkan dalam menentukan prioritas masalah yang akan diselesaikan. Serta, menentukan permasalahan penelitian secara spesifik dan solusi berbentuk penggunaan media. Menurut Rusdi (2019, hlm. 25) “Pada dasarnya permasalahan yang berasal dari lapangan merupakan suatu permasalahan yang nyata dihadapi oleh lembaga pendidikan.” Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait masalah yang terjadi pada proses pembelajaran daring khususnya dalam penggunaan media, serta melakukan studi pendahuluan ke salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP).

#### 2. Menentukan Tujuan dan solusi

Tujuan pengembangan diperoleh dari spesifikasi permasalahan serta keterkaitan antara tujuan dan solusi yang diberikan. Selain itu, menurut Rusdi (2019, hlm. 153) “aktivitas dalam menentukan tujuan dan solusi, yaitu dari

permasalahan yang telah ditentukan disertai dengan pengetahuan tentang apa yang mungkin dan layak digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.” Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti menetapkan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, tujuan tersebut terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus yang ditulis dengan menggunakan kalimat pernyataan. Setelah menetapkan tujuan kemudian dilanjutkan dengan menentukan solusi yang dapat membantu untuk mencapai tujuan tersebut.

### 3. Mendesain dan Mengembangkan Produk

Tahapan ini terdiri dari kegiatan mendesain dan mengembangkan media. Dalam tahap mendesain, peneliti mengawali dengan menentukan materi berdasarkan karakteristik materi yang sesuai untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pada proses penentuannya, peneliti melakukan wawancara kepada ahli materi untuk berdiskusi maupun melakukan verifikasi terkait penentuan materi.

Setelah menentukan materi, peneliti kembali melakukan wawancara kepada ahli media untuk memperoleh informasi terkait desain maupun proses pengembangannya. Setelah melakukan wawancara, peneliti mulai menyusun RPP, GBPM, *storyboard*, naskah, mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak, perekaman *voice over*, dan membuat aset grafis.

Berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan yang bertujuan untuk mengedit semua aset atau ilustrasi agar menghasilkan suatu animasi yang utuh. Pada prosesnya terdapat proses *editing*, *compositing*, dan *rendering*. Sehingga menghasilkan artefak media pembelajaran yang akan divalidasi oleh ahli.

### 4. Mendemonstrasikan

Artefak yang telah dikembangkan akan di demonstrasikan atau uji coba untuk memastikan kesesuaian dan fungsinya dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Dengan dilakukannya tahap uji coba atau demonstrasi dapat menyempurnakan struktur dan fungsi dari media atau artefak yang telah dikembangkan sebelum dilakukan pengujian tahap selanjutnya.

Uji coba media dilakukan kepada ahli media dan ahli materi, untuk mendapatkan masukan atau pendapat secara kepakaran (*expertise*). Hasil dari uji coba ini merupakan penilaian pada lembar validasi terhadap artefak media pembelajaran. Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli kemudian dilakukan revisi untuk selanjutnya dievaluasi oleh pengguna.

#### 5. Mengevaluasi Hasil Uji Coba

Artefak media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi sebelumnya, akan dievaluasi oleh pengguna yang merupakan guru dan siswa. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui penilaian, kepuasan, dan kesesuaian media yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran daring.

#### 6. Mengkomunikasikan Hasil dan Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, akan dibuat kesimpulan dan dilaporkan sebagai laporan tertulis yang disampaikan dalam sidang skripsi dihadapan dosen penguji.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian desain dan pengembangan ini menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari ahli materi dan ahli media terkait kebutuhan penelitian yang sedang dilaksanakan.

#### 2. Angket (*Questioner*)

Teknik angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan hasil validasi atau penilaian terhadap media yang telah dikembangkan menurut para ahli dan pengguna.

Berikut adalah kisi-kisi penelitian serta kisi-kisi instrumen pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penelitian

No.	Rumusan Masalah Umum	Rumusan Masalah Khusus	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
1.	Bagaimana Pengembangan Animasi <i>Motion Graphic</i> dengan <i>Guide Character</i> sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Manusia dengan	Bagaimana proses penentuan materi media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?	Pengemasan materi pelajaran Cakupan materi pelajaran	Wawancara
2.	Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi?	Bagaimana proses desain media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) <i>Storyboard</i> Naskah	Wawancara

			Identifikasi kebutuhan perangkat lunak	
			Pembuatan Aset Grafis	
			Perekaman Audio berupa <i>voice over</i> (VO)	
3.		Bagaimana proses pengembangan media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?	Proses <i>Editing</i> , <i>Compositing</i> dan <i>Rendering</i>	Wawancara
			Artefak media pembelajaran	
4.		Bagaimana hasil uji validasi media animasi <i>motion graphic</i> yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran daring pada mata	<i>Expert Review</i> :	
			Konteks materi	
			Konteks media	

		pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan pengguna?	Adaptasi Desain	Penyebaran Angket
			Pembelajaran	
			Simbol Komunikasi	
			Penggunaan	
			<i>User Review:</i>	
			Konteks Materi	
			Adaptasi Desain	
			Pembelajaran	
		Simbol Komunikasi		
		Penggunaan		

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

No.	Aspek Judgement	Indikator	Jenis Instrumen	Sumber Data (Partisipan)	Jumlah Item
1.	Apakah media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> telah sesuai dengan konteks materi?	1. Kesesuaian materi yang dimuat dalam video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	Kuesioner	Ahli Materi, Pengguna	6
		2. Penyusunan materi dimulai dari materi dasar sampai dengan materi yang lebih kompleks/ runtut.	Pedoman wawancara	Ahli Materi	
			Kuesioner	Ahli Materi, Pengguna	
		3. Materi yang dimuat aktual.	Kuesioner	Ahli Materi	
		4. Kedalaman materi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.	Pedoman wawancara	Ahli Materi	
			Kuesioner		
		5. Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa.	Pedoman wawancara	Ahli Materi	
Kuesioner					
6. Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan perkembangan dan pengetahuan siswa.	Kuesioner	Pengguna			
2.	Apakah media animasi <i>motion</i>	1. Keterbacaan simbol verbal dan non verbal.	Pedoman wawancara, Kuesioner	Ahli Media	4



	<i>graphic</i> dengan <i>guide character</i> telah sesuai dengan konteks media?	2. Penggunaan elemen grafis yang harmonis.	Kuesioner	Ahli Media	
		3. Kesesuaian jenis media yang digunakan dengan karakteristik materi.	Kuesioner	Ahli Media	
		4. Alur atau urutan sajian media.	Kuesioner	Ahli Media	
3.	Apakah media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> telah sesuai dengan adaptasi desain pembelajaran?	1. Kesesuaian dengan metode pembelajaran.	Kuesioner	Ahli Media, Ahli Materi	8
		2. Kegunaan media dalam pembelajaran daring.	Pedoman wawancara	Ahli Media	
			Kuesioner	Ahli Media, Ahli Materi, Pengguna	
		3. Penggunaan karakter pemandu atau <i>guide character</i> dalam media.	Pedoman wawancara	Ahli Media, Ahli Materi	
			Kuesioner	Ahli Media, Ahli Materi, Pengguna	
4. Keberfungsian media dalam memudahkan guru dan siswa.	Kuesioner	Ahli Media			

		5. Kesesuaian media dengan karakteristik umum siswa.	Kuesioner	Ahli Media, Pengguna	
		6. Kesesuaian jenis media yang digunakan dengan kebutuhan komponen pembelajaran.	Kuesioner	Ahli Media, Pengguna	
		7. Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa.	Kuesioner	Ahli Materi, Pengguna	
		8. Kemampuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.	kuesioner	Ahli Materi	
4.	Apakah simbol komunikasi yang digunakan dalam media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> telah sesuai?	1. Kesesuaian antara ilustrasi yang digunakan dengan karakteristik pengguna.	Pedoman wawancara	Ahli Media	10
		2. Kejelasan simbol komunikasi.	Kuesioner	Ahli Media, Ahli Materi, Pengguna	
		3. Kemenarikan ilustrasi yang digunakan.	Pedoman wawancara	Ahli Media	
			Kuesioner	Ahli Materi, Ahli Media, Pengguna	

		4. Perpaduan warna yang ditampilkan.	Kuesioner	Ahli Media Pengguna	
		5. Keselarasan musik latar dengan suara narator	Kuesioner	Ahli Media, Pengguna	
		6. Penggunaan musik latar.	Kuesioner	Ahli Media	
		7. Tata letak ( <i>layout</i> ) media.	Kuesioner	Ahli Media	
		8. Keseimbangan jumlah teks dengan ilustrasi.	Kuesioner	Ahli Media	
		9. Penggunaan bahasa, istilah, dan kalimat dalam media.	Kuesioner	Ahli Materi, Pengguna	
		10. Kesesuaian antara ilustrasi yang digunakan dengan karakteristik materi dan pengguna.	Kuesioner	Ahli Materi	
5.	Apakah media animasi <i>motion graphic</i> dengan <i>guide character</i> mudah digunakan oleh pengguna?	1. Kemudahan dalam mengakses media.	Kuesioner	Ahli Materi, Ahli Media Pengguna	2
		2. Daya dukung media dalam pembelajaran mandiri pengguna.	Kuesioner	Ahli Materi, Ahli Media Pengguna	

Dalam pelaksanaannya, terdapat dua instrumen pedoman wawancara yang akan digunakan. Yaitu, instrumen yang berisikan pertanyaan terkait materi dan media diantaranya:

1) Kriteria Pertanyaan Pengemasan dan Cakupan Materi

**Tabel 3.3** Pertanyaan Ahli Materi

<b>Aspek yang diwawancara</b>	<b>Indikator</b>
Konteks Materi	Penyusunan materi dimulai dari materi dasar sampai dengan materi yang lebih kompleks/runtut.
	Kedalaman materi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
	Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa.
Adaptasi Desain Pembelajaran	Penggunaan karakter pemandu atau <i>guide character</i> dalam media.

2) Kriteria Pertanyaan Desain Media

**Tabel 3.4** Pertanyaan Ahli Media

<b>Aspek yang diwawancara</b>	<b>Indikator</b>
Konteks Media	Keterbacaan simbol verbal dan non verbal.
Adaptasi Desain Pembelajaran	Kegunaan media dalam pembelajaran daring.
	Penggunaan karakter pemandu atau <i>guide character</i> dalam media.
Simbol Komunikasi	Kesesuaian ilustrasi yang digunakan.
	Kemnarikan ilustrasi yang digunakan.

### 3.5 Analisis Data

Data yang diperoleh dari partisipan, akan dianalisis dengan menggunakan skala pengukuran yaitu menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sudaryono (2016, hlm. 100) “digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.”

**Tabel 3.5** Skala Likert

Skala	Interpretasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Data dari hasil lembar penilaian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Riduwan, 2005 (dalam Rahayu & Azizah, 2012, hlm. 43)

Dengan:

- K : persentase penilaian
- F : jumlah jawaban responden
- N : skor tertinggi dalam angket
- I : jumlah pertanyaan dalam angket
- R : jumlah responden

Hasil perhitungan persentase lembar penilaian diinterpretasikan ke dalam kriteria tabel berikut ini:

**Tabel 3.6** Modifikasi skala Likert

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Interpretasi</b>
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Riduwan, 2005 (dalam Rahayu & Azizah, 2012, hlm. 43)

Berdasarkan tabel di atas pengembangan animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring dikatakan Baik apabila tingkat persentase mencapai 61% - 80%.