

## BAB III

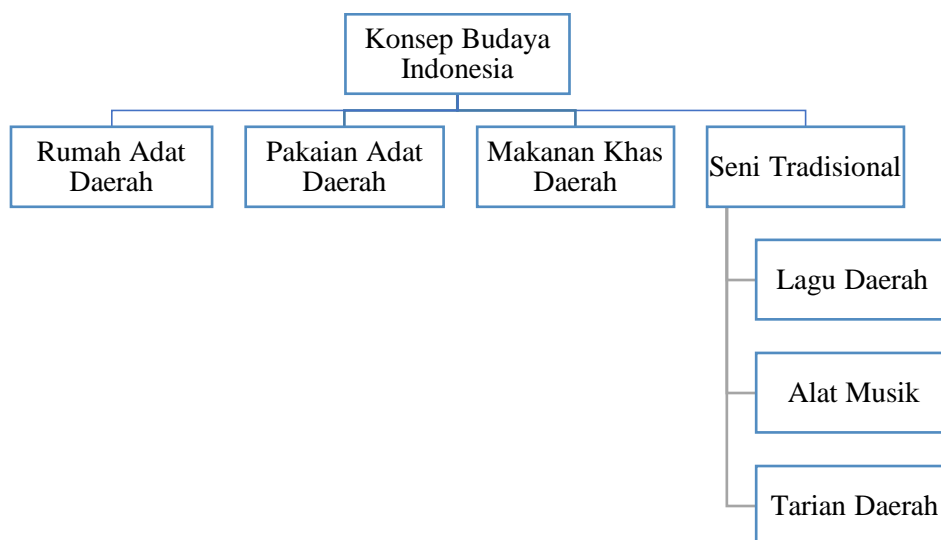
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mendesain dan menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran IPS materi konsep budaya Indonesia. Desain dalam penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang memiliki tujuan untuk mendesain dan menciptakan suatu produk yang dapat digunakan untuk kegiatan pendidikan dan non-pendidikan. Sejalan dengan pernyataan tersebut Richey dan Klein (dalam Sutisna., dkk, 2019, hlm. 124) mendefinisikan metode penelitian ini sebagai studi sistematis dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluasi dengan tujuan menyajikan dasar empiris dalam memproduksi produk dan alat untuk pembelajaran dan non belajar atau melahirkan model baru atau pengayaan yang mengatur perubahan.

Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi. Peneliti menggunakan desain penelitian D&D untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia pada pembelajaran IPS untuk kelas IV SD.

Berikut cakupan konsep budaya Indonesia pda pembelajaran IPS untuk kelas IV SD pada penelitian ini antara lain:



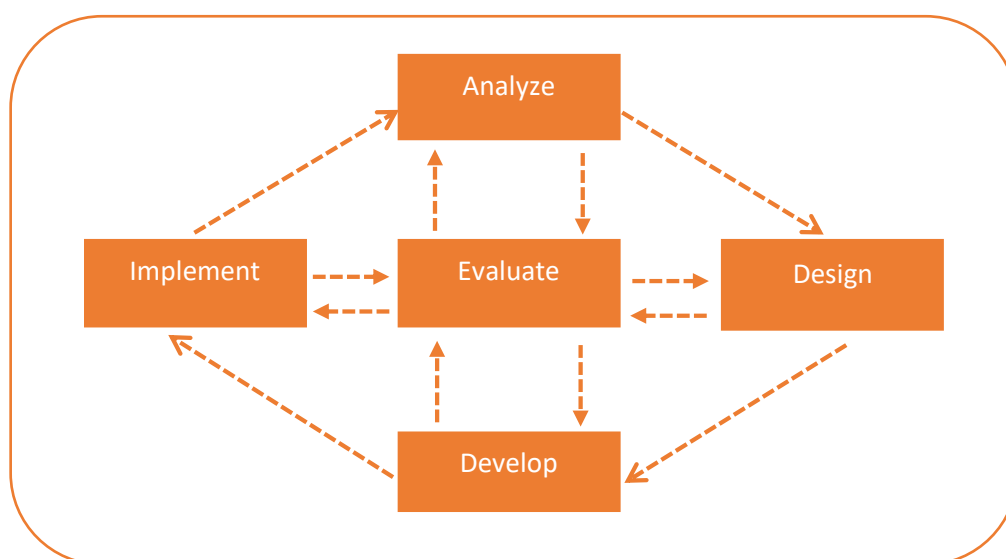
Gambar 3.1 Skema Cakupan Materi

Dalam proses pembuatan, peneliti menggunakan aplikasi pembuat video berbasis web yaitu *Doratoon*. Aplikasi berbasis web tersebut bisa dikatakan mudah digunakan. Fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi tersebut bisa digunakan oleh peneliti dalam proses pembuatan.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan memiliki banyak model yang dapat digunakan seperti model pengembangan ADDIE. Januszewski and Molenda (dalam Cahyadi, 2019, hlm. 36) mengemukakan bahwa model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya.

Model pengembangan ADDIE merupakan model yang terdiri dari lima fase/tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain-lain. Kelima langkah tahapan dari model ini antara lain analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh., dkk. 2014, hlm 42). Secara visual, model ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE (Tegeh., dkk, 2014, hlm. 42)

### **3.2.1 Analyze (analisis)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dari penelitian desain dan pengembangan. Berikut ini adalah beberapa hal dari tahap analisis media pembelajaran video animasi.

#### **1.2.1.1 Analisis Kebutuhan**

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mulai menggali dan menganalisis masalah yang terjadi dilapangan terkait pembelajaran sehingga diperlukan solusi untuk perbaikan. Dalam penelitian ini, masalah yang dihadapi terkait dengan kebutuhan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran secara daring terutama dalam materi kebudayaan Indonesia Analisis kebutuhan dilakukan guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **1.2.1.2 Analisis Siswa**

Pada tahap analisis karakteristik siswa, peneliti telah melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang kemudian dijadikan acuan untuk mengembangkan produk. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media yang kurang menarik dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran daring. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang dapat menjadi solusi.

Kemudian, peneliti mulai melakukan proses wawancara terhadap guru kelas yang selalu berinteraksi dengan siswa terkait kondisi siswa selama proses pembelajaran. Proses wawancara tersebut dilaksanakan secara daring dikarenakan kondisi sekolah yang sedang melaksanakan pembelajaran secara daring.

#### **1.2.1.3 Analisis KD, Tujuan dan Materi Pembelajaran**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis buku guru dan siswa kelas IV Tema 7 untuk menyelaraskan antara kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. KD yang tercantum materi konsep budaya Indonesia adalah KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan

karakteristik ruang. Hasil analisis ini materi ini dikembangkan ke dalam rancangan media pembelajaran video animasi konsep Budaya Indonesia.

### **3.2.2 Design (Perancangan)**

Tahap selanjutnya merupakan tahap desain dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan beberapa hal dari tahap desain media pembelajaran video animasi.

#### **3.2.2.1 Menentukan Tim Pengembang Media**

Dalam penelitian desain dan pengembangan, peran tim pengembang sangat dibutuhkan karena penelitian desain dan pengembangan melibatkan beberapa orang sesuai dengan perannya masing-masing. Tim pengembang yang dimaksud diantaranya pengembang utama, validator ahli, teknisi dan pengguna. Dalam penelitian tugas akhir, pembimbing termasuk dalam tim pengembangan karena berkontribusi dalam proses pengembangan yang sedang dilakukan.

#### **3.2.2.2 Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan**

Penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi membutuhkan peralatan yang mendukung seperti perangkat lunak, perangkat keras komputer dan jaringan internet. Sumber daya tersebut ditentukan dan dianalisis untuk dapat dipastikan bahwa kebutuhan dalam pengembangan dapat terpenuhi.

#### **3.2.2.3 Menetapkan Materi**

Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang dikumpulkan oleh peneliti untuk dapat dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran bersumber dari buku ajar, buku guru dan buku penunjang pembelajaran lainnya.

#### **3.2.2.4 Pembuatan *Storyboard***

Pembuatan *storyboard* yang dilakukan untuk memastikan setiap lembar tampilan dapat memberikan pesan secara jelas. *Story Board* digunakan peneliti

sebagai rancangan dan pedoman untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran.

### **3.2.2.5 Pembuatan Prototipe Produk**

Prototipe produk merupakan bentuk atau desain awal produk yang dibuat untuk pada akhirnya menjadi contoh dari produk yang sesungguhnya.

Pada tahapan desain, peneliti menetapkan *Doratoon* sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan produk. Pemilihan *doratoon* sebagai perangkat lunak dalam pengembangan produk dikarenakan kemudahan penggunaan perangkat lunak tersebut.

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini, validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dilibatkan untuk memberikan penilaian juga perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan ini, desain yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk media pembelajaran dengan menggunakan *Doratoon* sebagai laman pembuat video animasi. Materi dikembangkan dengan menggunakan animasi yang tersedia, baik background, musik, gambar, warna, tulisan, dan berbagai komponen yang diperlukan. Akan tetapi, untuk menggabungkan narasi dalam video, peneliti memanfaatkan *Filmora* sebagai aplikasi tambahan. Produk yang telah dihasilkan kemudian diimplementasikan dan mendapat penilaian atau revisi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

### **3.2.4 Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini, produk yang telah melalui tahap pengembangan diujicobakan kepada 10 orang siswa kelas IV dan guru kelas. Uji coba produk dilakukan secara *online* dengan cara membagikan link video animasi yang telah diunggah ke dalam google drive kepada guru kelas untuk dapat dibagikan kepada siswa melalui *whatsapp group*. Setelah itu, peneliti melakukan pertemuan dengan siswa melalui *google meet* untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan uji coba dilakukan di SD Negeri 050 Cibiru yang beralamat di Jalan A.H. Nasution Km 14.5, Pasir Biru, Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

### **3.2.5 Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan keseluruhan hasil penilaian guru dan siswa. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan akan dijadikan acuan atau umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi. Pada tahap ini juga, dihasilkan produk akhir dari video animasi yang dikembangkan sehingga produk video animasi tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang layak guna baik dari segi media, materi maupun bahasa.

## **3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.3.1 Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli serta pengguna yang terdiri dari guru dan siswa. Secara lengkap partisipan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam materi kebudayaan yang akan memeriksa kesesuaian materi yang termuat dalam media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia. Adapun ahli yang dilibatkan yaitu Bapak Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd.
- 2) Ahli media merupakan dosen yang memiliki keahlian di bidang media untuk memeriksa ketepatan desain atau tampilan dalam media pembelajaran video animasi yang dibuat. Adapun ahli yang dilibatkan yaitu Bapak Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd dan Ibu Nurfitri Khoirunnisa, S.Tr.Kom., M.Kom.
- 3) Ahli bahasa merupakan dosen bahasa yang memiliki keahlian di bidang kebahasaan untuk memeriksa kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia. Adapun ahli yang dilibatkan yaitu Bapak Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
- 4) Guru kelas IV di SD Negeri 050 Cibiru, yaitu Ibu Rini Apriyani, S.Pd.
- 5) Siswa kelas IV yang merupakan subjek dalam penelitian yang terdiri dari 10 orang.

### 3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050 Cibiru yang beralamat di Jl. A.H Nasution Km 14.5, Pasir Biru, Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Apabila terkendala oleh situasi pandemi Covid-19 maka dalam uji lapangan dilaksanakan secara daring.

### 3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dapat dijawabnya. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka yang dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos dan juga internet (Sugiyono, 2017, hlm. 142). Instrumen angket ini digunakan peneliti untuk dapat memperoleh hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Selain hasil uji kelayakan dari para ahli, angket ini juga digunakan untuk mendapatkan perolehan hasil dari pengguna yaitu guru dan siswa di Sekolah Dasar. Dengan adanya instrumen angket, peneliti mendapatkan informasi mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

#### 2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan untuk memperoleh informasi dari responden. Wawancara digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dengan lingkup responden yang lebih kecil/sedikit (Sugiyono, 2017, hlm. 137). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka merupakan wawancara yang bebas,

di mana peneliti tidak menggunakan pedoman yang tersusun secara sistematis dan lengkap sehingga pedoman yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur ini digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi awal mengenai kebutuhan media dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi konsep budaya Indonesia kepada guru dan siswa. Selain itu, wawancara ini juga digunakan peneliti untuk dapat memperoleh informasi mengenai respon pengguna setelah pengguna menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran.

#### **1.4.1 Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid tentang validitas produk media pembelajaran. Instrumen penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Penyusunan instrumen dalam penelitian ini digunakan peneliti sebagai alat evaluasi karena dengan diperolehnya data maka peneliti dapat mengukur hasil yang diperoleh sesuai dengan strandar yang telah ditentukan dan disusun sebelumnya oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen angket dan wawancara. Dalam angket biasanya berisi pertanyaan maupun pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi kelayakan produk kepada para ahli yang terdiri dari dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli bahasa serta angket respon dari guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran video animasi. Adapun wawancara ditujukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna media untuk pembelajaran. Referensi lembar angket tersebut peneliti dapatkan dari beberapa penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya seperti penelitian Rahmad, R. dkk (2018) yang kemudian diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut ini merupakan instrumen penelitian yang akan digunakan, antara lain:

##### **1.4.1.1 Pedoman Wawancara**

Lembar wawancara berisi berbagai pertanyaan yang meliputi dua cakupan yaitu media dan materi dalam video animasi. Wawancara akan dilaksanakan dengan bantuan alat perekam suara dan juga kamera untuk dokumentasi sesi wawancara.



Akan tetapi jika wawancara dilakukan secara daring, peneliti akan mendokumentasikannya dengan cara *screenshot* atau tangkapan layar. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, wawancara ini dilaksanakan untuk tahap analisis kebutuhan media pada materi konsep budaya Indonesia. Untuk mendapatkan data yang valid dan lebih terarah, peneliti akan menyiapkan kisi-kisi atau pedoman wawancara untuk membantu dan memudahkan peneliti mengumpulkan data-data.

Tabel 3.1 Instrumen wawancara kepada Guru

No.	Pertanyaan
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui tentang media pembelajaran video animasi?
2.	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menyampaikan materi konsep budaya Indonesia kepada siswa kelas IV?
3.	Media apa yang bapak/ibu gunakan untuk menyampaikan materi konsep budaya Indonesia kepada siswa kelas IV?
4.	Setelah melihat dan menyaksikan media pembelajaran video animasi, apakah media tersebut mudah untuk digunakan dalam pembelajaran?
5.	Apakah tampilan pada video animasi sudah sesuai dengan tema konsep kebudayaan Indonesia di kelas IV?
6.	Apakah media video animasi tersebut layak untuk digunakan dalam materi konsep budaya Indonesia di kelas IV?
7.	Apakah media pembelajaran video animasi ini dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa terhadap materi konsep budaya Indonesia di Kelas IV?
8.	Apakah media pembelajaran video animasi tersebut cocok digunakan pada saat pembelajaran daring?
9.	Apakah sajian materi dalam media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa?
10.	Apakah sajian materi yang tertuang dalam media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar?

No.	Pertanyaan
11.	Apa saja kompetensi yang dapat dikembangkan dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran IPS?
12.	Apakah materi dalam video animasi tersebut memuat fakta dan konsep mengenai budaya Indonesia?
13.	Apakah sajian materi dalam video animasi dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa?
14.	Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS? Mengapa?
15.	Menurut pendapat bapak/ibu, apakah media pembelajaran video animasi ini penting dan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring di masa pandemi ini?

Tabel 3.2 Instrumen wawancara kepada siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah (nama siswa) senang dalam menggunakan media pembelajaran tersebut?
2.	Apakah (nama siswa) tertarik pada media pembelajaran tersebut?
3.	Apakah (nama siswa) bisa menggunakan media pembelajaran tersebut?
4.	Adakah kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut? Jika ada, sebutkan kesulitannya.
5.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran, (nama siswa) merasa lebih semangat belajar?
6.	Apakah materi yang dijelaskan pada media tersebut mudah dipahami?
7.	Adakah materi yang masih belum (nama siswa) pahami?
8.	Adakah penjelasan atau kata-kata yang belum (nama siswa) pahami?
9.	Apakah materi dan contoh-contoh yang diberikan menambah keingintahuan (nama siswa) terhadap budaya lebih dalam?
10.	Adakah kekurangan dari media pembelajaran video animasi tersebut?

#### 1.4.1.2 Angket Validasi Media

Dalam penelitian pengembangan terdapat ahli media yang ikut serta dalam proses penilaian media. Instrumen angket validasi media ini digunakan dalam tahap

pengembangan dan implementasi. Lembar angket validasi media akan digunakan untuk mendapatkan data dari ahli media mengenai kualitas tampilan, desain, kebergunaan, dan lain sebagainya. Jika terdapat kekurangan dan diperlukan revisi maka peneliti harus bisa menyesuaikan agar media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi media

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Kualitas Teknik	Kebergunaan	1	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		2	Memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran
		3	Mempermudah proses pembelajaran
		4	Kemudahan penggunaan media
		5	Media dapat digunakan kapan saja dan di mana saja
Kualitas Desain	Keterbacaan	6	Huruf dapat dibaca dengan jelas
		7	Kesesuaian ukuran huruf
		8	Komposisi warna huruf
	Kualitas tayangan/tampilan	9	Daya Tarik opening
		10	Kesesuaian background
		11	Kesesuaian gambar dengan materi
		12	Ketepatan pemilihan animasi
		13	Pemilihan warna background
		14	Kesesuaian letak penempatan gambar
		Kualitas Program	15
16	Ketepatan audio/musik		
17	Durasi video		

#### 1.4.1.3 Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Angket validasi materi digunakan pada tahap pengembangan dan

implementasi untuk mendapatkan data penilaian ahli materi terhadap produk media yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Isi/ Materi	Ketepatan	1	Ketepatan isi dengan Kompetensi yang ingin dicapai
		2	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa
		3	Topik dalam video sesuai dengan materi
		4	Fakta yang tersaji dalam video animasi
		5	Konsep yang tersaji dalam video animasi
	Kelengkapan	4	Penjelasan materi
		5	Pemberian contoh dengan ilustrasi/gambar
	Kesesuaian dengan siswa	6	Mampu menarik perhatian siswa
		7	Sesuai dengan karakteristik siswa
	Kemanfaatan dalam pembelajaran	8	Memudahkan siswa dalam belajar
		9	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi budaya Indonesia
		10	Memberikan motivasi belajar kepada siswa
		11	Penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa
12		Membangkitkan semangat nasionalisme siswa	
13		Membantu siswa mengenal berbagai macam budaya Indonesia	

#### 1.4.1.4 Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk mengetahui ketepatan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Kebahasaan	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia	1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas IV SD
		2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami untuk siswa sekolah dasar kelas IV SD
		3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
		4	Kejelasan makna kata/kalimat

#### 1.4.1.5 Angket Respon Guru

Angket respon guru ini diisi oleh guru kelas IV sesuai dengan sasaran media yang dikembangkan. Instrumen angket tanggapan guru digunakan pada saat tahap implementasi untuk mendapatkan data penilaian dan tanggapan guru terhadap produk media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Angket respon guru

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Isi Materi	Ketepatan	1	Kesesuaian materi dengan KD
		2	Kejelasan materi
		3	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa
		4	Penyajian fakta materi dalam video animasi
		5	Penyajian konsep materi dalam video animasi
	Kelengkapan	6	Penjelasan materi
		7	Contoh sesuai materi
		8	Menyajikan definisi dan contoh-contoh

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
	Minat/perhatian	9	Video animasi menarik minat dan perhatian siswa
	Pembelajaran	10	Menanamkan nilai-nilai karakter
		11	Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya
Kualitas media	Kebergunaan	12	Membantu pemahaman siswa
		13	Membantu guru dalam menyampaikan materi
		14	Memudahkan proses pembelajaran
		15	Fleksibilitas penggunaan
	Kualitas tayangan/tampilan	16	Video animasi menarik untuk digunakan

#### 1.4.1.6 Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon siswa ini digunakan pada tahap implemementasi untuk mendapatkan data respon siswa terhadap produk.

Tabel 3.7 Angket respon siswa

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Isi materi	Materi mudah dipahami	1
	Contoh mudah dipahami	2
	Membantu dalam belajar	3
	Menambah semangat belajar	4
Media	Kemenarikan video animasi	5
	Keterbacaan tulisan dalam video animasi	6
	Kemudahan penggunaan	7
	Kejelasan suara	8
	Gambar jelas dan menarik	9
	Bahasa sederhana dan jelas	10

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Kemanfaatan	Membangkitkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia	11
	Membangkitkan semangat untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya	12
	Memberikan makna sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan	13

### 1.5 Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh mengenai uji kelayakan dari ahli, guru dan siswa, peneliti menggunakan pengukuran skala Likert agar dapat diketahui layak tidaknya produk yang telah dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis merupakan hasil dari *review* ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon siswa. Adapun panduan skor yang digunakan dalam pengukuran skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skoring Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor yang didapat dari pernyataan setiap angket nantinya akan diubah ke dalam bentuk persentase, menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Angka yang diperoleh dari hasil perhitungan tersebut kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif dengan menggunakan kriteria interpretasi berikut:

Tabel 3.9 Interpretasi kelayakan

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>kategori</b>
0%-25%	Sangat tidak layak
26%-50%	Tidak layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat layak