

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain penelitian**

Penggunaan metode yang digunakan dalam penelitian merupakan hal terpenting yang harus diperhatikan agar hasil penelitian efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau desain & pengembangan. Model D&D menurut Richey & Klein (2007) (dalam Maulana, 2017) studi sistematis yang melalui tahapan proses desain, pengembangan, dan evaluasi sebagai dasar empiris dalam menciptakan atau menyempurnakan produk instruksional maupun non-instruksional. Tujuan dari model D&D adalah penyelesaian masalah dalam pendidikan secara empiris dan sistematis melalui tahapan proses desain, pengembangan, dan evaluasi kepada *Instructional Designer* (ID). Metode ini menjelaskan bagaimana proses perancangan sebuah media pembelajaran video berbasis *motion graphic*. Model D&D tidak hanya fokus pada produk akhir, tetapi hasil temuan dari penelitian produk yang telah dirancang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menghasilkan produk yang dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan manfaat untuk keberlangsungan pendidikan yang lebih baik.

Ken Peffers, dkk (2007) (dalam Prof. Dr. M. Rusdi, 2018) mengemukakan bahwa ada enam tahapan dalam pembuatan model D&D, yakni sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah.
2. Mendeskripsikan tujuan.
3. Desain dan pengembangan produk.
4. Uji coba produk.
5. Evaluasi hasil uji coba.
6. Mengkomunikasikan hasil uji coba



Gambar 3. 1 Tahapan penelitian model D&D yang diadaptasi dari Ken Peffers, dkk (2007) (Prof. Dr. M. Rusdi, 2018).

### 3.1.1 Identifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Identifikasi masalah merupakan proses untuk menentukan permasalahan yang didapati dalam sebuah penelitian. Pada dasarnya tujuan dari penelitian yaitu untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan menggunakan data yang telah didapatkan. Emory (1985) (dalam Sugiyono, 2014) menyatakan bahwa penelitian murni maupun terapan semuanya berangkat dari masalah yang ditemukan.

Peneliti mengawali dengan mengidentifikasi masalah terkait pendidikan dengan solusi berbentuk pembuatan media. Menurut Rusdi (2019) (dalam Lestari, 2021) pada dasarnya permasalahan yang terjadi dilapangan merupakan permasalahan yang nyata dialami oleh lembaga pendidik. Maka dari itu peneliti mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh lembaga pendidik dasar yaitu Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan teknik wawancara.

Teknik wawancara pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2014) wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dan pedoman yang digunakannya hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur peneliti belum mengetahui secara pasti data yang didapatkan, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.

### **3.1.2 Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)**

Tujuan penelitian didapatkan dari permasalahan yang ada serta menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Menurut Kartini Kartono (1996) (dalam Iwan Hermawan, 2019:9) umumnya tujuan penelitian untuk memperbaiki kekurangan atau menciptakan sesuatu yang baru, mengembangkan penelitian lebih dalam serta membuktikan kebenaran dari suatu penelitian. Setelah mengetahui permasalahan yang didapati, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan dan menentukan solusi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian tersebut.

### **3.1.3 Desain dan pengembangan produk (*Design and develop the artifact*)**

Menurut Jon Krasner (2008) dibukunya yang berjudul *Motion Graphics Design – Applied History and Aesthetics* (dalam Saputra, 2018) ada tahapan kerja dalam pembuatan *Motion Graphic*, berikut tahapan proses kerja pembuatan *Motion Graphic*:

#### 1) Konseptual

Untuk membuat *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran yang tersusun dengan baik dalam menyampaikan pesan, maka dibutuhkan penyusunan konsep dan alur cerita agar terlihat lebih menarik. Pembuatan alur cerita dibutuhkan agar pembuatan video lebih terarah dan sesuai dengan *storyline*.

#### 2) Desain

Setelah penyusunan konsep sudah selesai dilanjutkan pembuatan desain. Proses ini menyempurnakan konsep *storyboard* yang sudah disusun sesuai dengan alur cerita dan karakteristik audiens. Dalam membuat desain membutuhkan visualisasi yang memperhatikan jenis gambar, tipografi, dan komposisi.

#### 3) Komposisi *Motion Graphic*

Komposisi *Motion Graphic* merupakan proses menggabungkan beberapa elemen visual ke dalam satu frame dan menentukan pergerakan objek satu dengan yang lainnya. Dengan mengikuti prinsip-prinsip komposisi dalam membuat *Motion Graphic* akan menghasilkan visual yang lebih menarik. Dalam pembuatan *Motion Graphic* dioperasikan menggunakan *software Adobe After Effect*.

#### 4) *Credit Title*

*Credit Title* menampilkan nama-nama yang terlibat dalam pembuatan dalam video (Lutters, 2010) dalam Saputra (2018). *Credit Title* merupakan elemen penting dalam sebuah produksi. Pada umumnya *Credit Title* dibagi menjadi dua, yaitu *Opening Title* dan *Closing Title*. Dalam *Opening Title* biasanya ditampilkan sebagai judul di awal video berupa teks yang dimasukkan ke dalam layar polos, gambar atau di atas potongan *scene* yang diiringi oleh musik. Sedangkan *Closing Title* menampilkan daftar nama-nama yang terlibat dalam proses produksi dibagian akhir video, biasanya penayangan *Closing Title* lebih lama daripada *Opening Title*. Penayangan daftar nama-nama biasanya muncul dengan ukuran *font* lebih kecil yang berjalan dengan cepat menggunakan *background* hitam atau potongan *scene* dari video.

#### 5) *Finishing*

Tahapan akhir dari proses pembuatan *Motion Graphic* adalah *finishing* keseluruhan video. Video yang telah selesai dan disesuaikan dengan *voice over* bisa ditambahkan dengan *backsound* musik yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. Pada proses ini diperlukan pengecekan kembali secara keseluruhan untuk menghindari ketidak sesuaian dengan alur cerita.

### 3.1.4 Uji coba produk (*Subject the artifact to testing*)

Setelah pembuatan video *Motion Graphic* selesai akan dilanjutkan ke tahap uji coba produk untuk memastikan fungsi dari media tersebut dapat menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Tahap uji coba ini untuk menyempurnakan produk yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan pengujian ke tahap selanjutnya.

Uji coba dilakukan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan evaluasi media yang sudah dikembangkan menurut ahlinya (*Expert*). Hasil dari uji

coba kepada para ahli menggunakan validasi berupa angket terhadap media. Setelah diperoleh hasil uji coba oleh para ahli kemudian dilakukan revisi untuk selanjutnya di uji coba dan di evaluasi oleh pengguna.

### **3.1.5 Evaluasi hasil uji coba (*Evaluate the results of testing*)**

Evaluasi uji coba dilaksanakan berdasarkan hasil penilaian yang telah divalidasi dan direvisi sebelumnya serta evaluasi dari penilaian guru dan siswa untuk kemudian dilakukan analisis sehingga bisa mendapatkan kesimpulan mengenai produk yang dirancang sesuai dengan tujuan penelitian.

### **3.1.6 Mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicate those results*)**

Hasil dari data yang telah didapatkan kemudian dilaporkan sebagai laporan tulis skripsi. Hasil analisis data memuat berbagai informasi mengenai proses perancangan produk, kontribusi produk yang berkontribusi pada ranah pendidikan, serta kesesuaian hasil data analisis dengan tujuan dari penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

## **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Setelah selesai evaluasi uji coba, langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data merupakan tahap penelitian yang memiliki peranan yang sangat penting. Pada penelitian ini menggunakan perhitungan kuantitatif, dimana perhitungan kuantitatif bersifat terukur dan sistematis yang digunakan untuk hasil pembuktian berupa angka-angka yang didapatkan dari angket pengguna media (Sugiyono, 2014:11).

Dalam penelitian desain dan pengembangan video *Motion Graphic* menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, yaitu:

#### 1) Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang harus diteliti dari subjek atau responden yang lebih mendalam dan dapat dipercaya.

#### 2) Angket

Pengumpulan data menggunakan angket dilakukan untuk memperoleh hasil validasi oleh para ahli dan penilaian dari guru dan siswa terkait pertanyaan-

pertanyaan yang diberikan berdasarkan video *Motion Graphic* yang telah dikembangkan.

Berikut adalah kisi-kisi instrument angket untu validasi para ahli dan penilaian oleh guru dan siswa yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Pendidikan</b>	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum kelas III SD
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar silabus
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sudah tepat
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mampu menyampaikan keseluruhan materi teknologi komunikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sudah kekinian
	Materi disusun secara sistematis
<b>Kualitas Materi</b>	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> jelas dan sesuai
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mudah dipahami
	Ketepatan pembuatan desain dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sesuai dengan materi teknologi komunikasi
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Penyampaian audio dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sesuai dengan materi teknologi komunikasi
	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan
	Menambah motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung

(Sumber: Puspita Sari, 2021, dengan modifikasi)

Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket validasi ahli media

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Penggunaan Media</b>	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mudah digunakan oleh peserta didik
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mempermudah proses pembelajaran di kelas
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop, komputer, <i>handphone</i> )
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam belajar
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mampu membuat fokus perhatian lebih peserta didik dalam proses pembelajaran
<b>Tampilan Media</b>	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 SD

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
	Kombinasi warna pada desain media
	Tampilan media menarik dan sesuai tema
	Kesesuaian isi konten media dengan materi yang dibuat
	Video yang ditampilkan memperjelas materi yang dibuat
	Media menerangkan materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas 3 SD
	Pemilihan musik sebagai pengiring media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sesuai dengan isi materi
<b>Kualitas Media</b>	Suara dapat terdengar dengan baik dan jelas
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> menarik
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> aman digunakan oleh peserta didik
	Tampilan media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> jernih

(Sumber: Puspita Sari, 2021, dengan modifikasi)

Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket penilaian guru

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum kelas III SD
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar silabus
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> sudah tepat



<b>Aspek yang Dinilai</b>	
	Materi yang disampaikan dalam media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mudah dipahami
	Materi disusun secara sistematis
<b>Kualitas Media</b>	Tampilan media menarik dan sesuai tema
	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD
	Media dibuat secara kreatif dan inovatif
	Video yang ditampilkan memperjelas materi yang dibuat
	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran
	Media dapat digunakan untuk belajar secara individu oleh siswa
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam belajar
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
	Media video pembelajaran berbasis <i>Motion Graphic</i> aman digunakan oleh peserta didik

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket penilaian siswa

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Materi</b>	Isi materi dalam video pembelajaran teknologi komunikasi sesuai dengan buku tematik
	Penjelasan materi dalam video pembelajaran teknologi komunikasi mudah dipahami

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
	Materi dalam video pembelajaran teknologi komunikasi sudah tersusun dengan baik
<b>Media</b>	Tampilan video pembelajaran teknologi komunikasi menarik
	Kecepatan gerakan animasi pada video pembelajaran teknologi komunikasi sudah sesuai
	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran teknologi komunikasi mudah dipahami
	Suara dan musik dalam video pembelajaran teknologi komunikasi terdengar jelas
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi dapat memudahkan saya dalam memahami pelajaran
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi meningkatkan ilmu pengetahuan saya
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi membuat belajar lebih menyenangkan
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi meningkatkan motivasi saya saat belajar
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri
<b>Kualitas Teknis</b>	Media video pembelajaran teknologi komunikasi mudah diakses
	Media video pembelajaran teknologi komunikasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja
	Tampilan media video pembelajaran jernih

Untuk penilaian pada instrumen peneliti menggunakan perhitungan Skala Likert menurut Sugiyono (2016) dalam Somantri (2021), dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Penilaian Skala Likert

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Kurang Setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Nilai yang didapatkan dari hasil uji validasi oleh para ahli serta penilaian dari guru dan siswa yang kemudian dihitung menggunakan rumus untuk mencari persentase dari hasil jawaban responden. Berdasarkan Sugiyono (2016) (dalam Somantri, 2021), didapatkan persamaan (1) yang menghasilkan nilai persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100 \dots (1)$$

Keterangan:

$f$  = Skor yang diperoleh

$n$  = Skor maksimum

Adapun ketentuan dalam menentukan hasil penilaian yang diperoleh sesuai dengan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Tabel Kualifikasi Persentase

Persentase	Kualifikasi
100% - 90%	Sangat Baik
89% - 75%	Baik
74% - 65%	Cukup
64% - 55%	Kurang
54% - 0%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel kualifikasi persentase dalam penilaian video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* pada penelitian ini dapat dikatakan baik jika mencapai minimal nilai persentase 75% - 89%. Hasil penilaian validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan materi jika menunjukkan kualifikasi baik maka video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* dapat diujicobakan kepada guru dan siswa, selanjutnya hasil penilaian dari guru dan siswa jika menunjukkan kualifikasi baik maka

video pembelajaran berbasis *Motion Graphic* dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD pada mata pelajaran Tematik Tema 7 “Perkembangan Teknologi” subtema 3 “Teknologi Komunikasi”.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Tematik kelas III Sekolah Dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Bandung. Karakter sampel yang diambil dari responden penelitian ini, yaitu satu kelas III tersebut yang menggunakan media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dalam pelajaran Tematik materi “Teknologi Komunikasi”. Pemilihan partisipan disesuaikan dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan informasi yang tepat.