

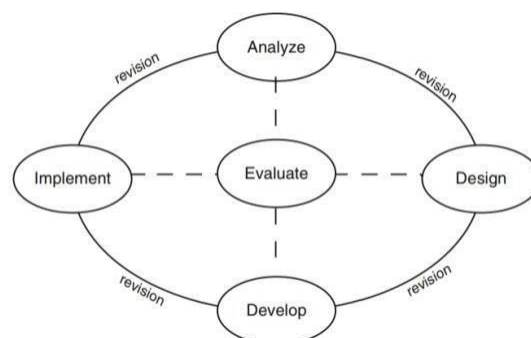
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau proses yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data dari sebuah penelitian. Sugiyono (2016, hlm 3) mengemukakan bahwa metode penelitian diartikan secara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah disini dapat diartikan sebagai proses yang ditempuh atau dilakukan berdasarkan ciri-ciri dari keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang didalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dalam penggunaan yang bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan.



Gambar 3.1: Tahapan ADDIE (Branch 2009) Berikut penjelasan fase-fase model ADDIE oleh Robert Maribe Branch (2009) :

3.1.1 Analyze (Analisis)

Fase pertama dalam prosedur pengembangan ADDIE pada penelitian ini adalah melakukan analisis. Tujuan dari menganalisis dalam (Branch, 2009:25) untuk menghasilkan sebuah pernyataan yang berkaitan dengan sebuah masalah, mencari tahu penyebabnya dan terakhir mencari solusi dari kesenjangan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

3.1.2 Design (Desain)

Setelah dilakukan analisis selanjutnya adalah desain. Tujuan dari fase ini memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode yang sesuai. Tahapan yang perlu dilaksanakan dalam proses rancangan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan, dan menentukan sumber-sumber pendukung lain (Branch 2009 , hlm. 59) .

3.1.3 Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan fase ketiga dalam model ini. Tujuan dari fase pengembangan yaitu menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar (Branch 2009, hlm. 83). Fase ini merupakan fase produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam fase desain menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar sehingga media tersebut dapat divalidasi. **3.1.4 Implementation (Implementasi)**

Setelah fase pengembangan dilakukan, selanjutnya yaitu fase implementasi. Pada fase ini mempersiapkan lingkungan belajar aktif dan melibatkan siswa (Branch 2009, hlm. 133). Fase ini dilakukan dengan menguji cobakan media secara langsung melalui kegiatan pembelajaran.

Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan evaluasi.

3.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Fase terakhir yaitu evaluasi. Pada fase ini adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran (Branch 2009, hlm. 151) yang berdasarkan hasil *review* para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan pada tahap implementasi.

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di satuan pendidikan PAUD yang berada di

Kota Tasikmalaya. Adapun satuan pendidikan PAUD tersebut diantaranya TK Dewi Sartika (Kawalu, Kota Tasikmalaya). Dimana untuk penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu semester genap 2021/2022 dan semester ganjil 2022/2023.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian yaitu semua orang, tokoh, atau institusi yang ikut berperan atau terlibat dalam penelitian ini. Peneliti dibantu oleh beberapa pihak yang menjadi partisipan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. Berikut pihak yang telah berperan dalam penelitian ini.

1. Taopik Rahman, M.Pd.

Beliau sebagai dosen pembimbing I yang menjadi validator dalam penyusunan instrumen penelitian, dan pembimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi dan pelaksanaan penelitian

2. Aini Loita, M.Pd.

Beliau sebagai dosen pembimbing II dalam penyusunan skripsi, pelaksanaan penelitian serta proses pengembangan media pembelajaran

menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

3. Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd.

Beliau sebagai dosen ahli dibidang materi pembelajaran yang menjadi validator dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

4. Guru kelompok B TK Dewi Sartika

Guru yang berperan sebagai validator ahli pedagogik dalam membantu proses pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

5. Anak-anak kelompok B TK Dewi Sartika

Anak-anak kelompok B berperan sebagai responden atau subjek penelitian pada tahap uji coba. **3.3 Subjek penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu anak kelompok B. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang berarti bahwa “teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2019, hlm. 289). Pengambilan sampel disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

3.2 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Winarno (2013, hlm. 26) mengemukakan bahwa variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 68) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang,

objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitian.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video

Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini”, maka variabel dependennya yaitu media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto, sedangkan variabel independennya yaitu meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu petunjuk untuk peneliti mengenal bagaimana caranya mengukur suatu variabel (Mukhtazar, 2020, hlm. 54). Adapun penjabaran definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yang dimaksud pada penelitian ini adalah media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak dengan menyajikan informasi, gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan dan animasi zepeto untuk lebih menarik perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media video dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran tema binatang subtema binatang darat dan subsubtema nya binatang berkaki empat untuk anak usia 5-6 tahun. Variabel ini diukur dengan validasi ahli, dan wawancara.
2. Meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan untuk memasukkan dan memunculkan kembali informasi yang telah didapatkan dari berbagai

pengalaman yang dialami. Upaya meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini pada penelitian ini yaitu anak diberi stimulasi melalui media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto. Indikator daya ingat terdapat tiga tahap yaitu *learning*, menyimpan, menimbulkan kembali (*recalling*). Variabel ini diukur dengan observasi.

3.3 Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini diantaranya:

- 1) Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini
- 2) Rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini
- 3) Pengembangan dan validasi produk media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini
- 4) Hasil belajar anak setelah penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini
- 5) Evaluasi kualitas produk media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 296) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan validasi ahli.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Sutiani (dalam Evi, 2014, hlm. 41) mengemukakan wawancara adalah kegiatan percakapan dimana pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak yang diwawancarai untuk memperoleh data melalui komunikasi secara *face to face* (langsung).

Pada proses kegiatan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui informasi kegiatan pembelajaran di sekolah, kemudian peneliti mencari tahu tentang ketersediaan media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar, dan keefektifan media pembelajaran.

2. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk satu tujuan tertentu. observasi suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Menurut Sugiyono (dalam Fitriani 2021, hlm. 42) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam.

Observasi ini dilakukan saat uji coba produk. Jadi, peneliti mengamati penggunaan media pembelajaran menggunakan animasi

berbasis aplikasi zepeto pada proses pembelajaran mulai dari pemakaian media, dan ketercapaian daya ingat kognitif anak setelah menggunakan media tersebut.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik (Natalina, 2014, hlm.181). Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan sumber-sumber yang relevan mengenai teori-teori yang mampu menunjang proses pengembangan produk. Dokumen yang dikaji oleh peneliti adalah jurnal serta buku yang digunakan didalam pembelajaran. Sedangkan teori utama yang dikaji peneliti yaitu mengenai teori media video, teori daya ingat, dan teori-teori pengembangan lainnya.

4. Angket

Menurut Sugiyono (2019) angket merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Bentuk angket yang digunakan yaitu angket tertutup. Pada angket tertutup, peneliti memberi pernyataan-pernyataan yang dapat dijawab oleh responden dengan memilih salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang tersedia di lembar angket. Pernyataan-pernyataan yang dimuat dalam angket berkaitan dengan keefektivan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. Angket ini diberikan setelah selesai pembelajaran kepada Guru Kelompok B.

5. Penelitian Para Ahli

Penelitian ini berperan untuk meninjau rancangan media yang dibuat oleh peneliti untuk melihat kesesuaian produk tersebut. Uji kelayakan ini disesuaikan berdasarkan aspek dalam bidang yang dikuasai oleh ahli melalui lembar validasi. Menurut Wulandari (dalam Rena, 2021, hlm. 32) lembar validasi ahli

Liska Rahmi Novianti, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI ZEPETO UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT KOGNITIF ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengadaptasi dari instrumen yang telah tervalidasi dan dimodifikasi oleh peneliti, meliputi kisi-kisi dan lembar validasi produk. **3.5.3 Jenis dan Uji Validitas Instrument Penelitian**

3.5.3.1 Jenis Instrument Penelitian

Menurut Arikunto 2008 (dalam Idzni 2018, hlm. 26) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Titik tolak dari penyusunan instrument adalah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya kemudian selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, studi dokumentasi, dan lembar validasi ahli.

1) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi susunan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pedoman wawancara yang dibuat berisi tentang media pembelajaran, keterpakaian media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto oleh guru. Adapun kisi-kisi dan pedoman wawancara terlampir pada lampiran 2.1.

2) Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi butir-butir pokok kegiatan yang dilaksanakan oleh anak selama kegiatan penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto berlangsung dan indikator-indikator mengenai keefektivan penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

Adapun kisi-kisi dan lembar observasi meningkatkan daya ingat anak usia dini terlampir pada lampiran 4.2, sedangkan kisi-kisi dan instrumen lembar observasi keefektivan penggunaan media terlampir pada lampiran 4.7

3) Lembar Studi Dokumentasi

Lembar dokumentasi berisi teori-teori dan dokumen yang dikaji serta hasil kajian dari dokumen tersebut. Teori utama yang dikaji peneliti yaitu mengenai teori media pembelajaran video dan teori daya ingat. Adapun lembar dokumentasi terlampir pada lampiran 2.3

4) Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan berisi pernyataan-pernyataan yang harus diisi oleh Guru Kelompok B setelah selesai uji coba penggunaan media. Pernyataan-pernyataan yang dibuat mengarahkan respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yaitu dilihat dari segi kelebihan, kekurangan, dan efektivitas penggunaan media tersebut. Adapun kisi-kisi dan lembar angket dilampirkan pada lampiran 4.5

5) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi dalam penelitian ini berisi format penilaian atau pertimbangan ahli untuk meninjau rancangan media yang dibuat oleh peneliti untuk melihat kesesuaian produk dengan hasil analisis kebutuhan terhadap kelayakan produk tersebut. Adapun Kisi-kisi dan lembar validasi ahli produk terlampir pada lampiran 3.3

3.5.3.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono 2019 (dalam Rena 2021, hlm. 32) berpendapat bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi, apabila peneliti ingin mengukur data maka instrumennya harus valid dengan apa yang seharusnya diukur. Uji validitas

dilaksanakan setelah instrument disusun oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas internal dan eksternal.

Validitas internal instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan. (Sugiyono, 2019, hlm. 177). Dalam penelitian ini teori yang relevan untuk mengembangkan instrument yaitu media pembelajaran dan teori daya ingat. Uji validitas internal dilakukan dengan cara melakukan validasi oleh validator berdasarkan keahliannya. Hal ini agar produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.

Sedangkan validitas eksternal berhubungan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada sampel lain dalam populasi yang diteliti (Sugiyono, 2019, hlm. 185). Uji validitas eksternal pada penelitian ini yaitu dengan uji coba.

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian, Jenis Data, dan Instrumen Pengumpulan Data, dan Sumber Data

No	Fase Model	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Sumber Data
1	Analyze (Analisis)	Hasil literature	studi literatur	Hasil literatur	studi Anotasi bibliografi
		Kebutuhan lapangan	Observasi	Lembar observasi	Guru

2	Design (Desain)	Rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Dokumentasi		
3	Development (Pengembangan)	Hasil validasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Validasi	Lembar Validasi	Para Ahli
4	Implementation (Implementasi)	Proses uji coba media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Observasi	Lembar Observasi	Anak
		Keefektivan penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Angket	Lembar Angket	Guru

	Keefektivan penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Observasi	Lembar Observasi	Anak
5 (Evaluasi)	Evaluation Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto	Proses	Self Assement	
	Kualitas produk	Para Ahli		

3.6 Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat diketahui terdapat lima fase atau lima tahapan yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implement*), Evaluasi (*Evaluate*). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian peneliti

melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana media semestinya dikembangkan. Peneliti melakukan studi pendahuluan di satu sekolah yaitu TK Dewi Sartika yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No. 182, Kelurahan Karsamenak, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Peneliti menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan studi lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas, studi dokumentasi, dan ketersediaan media pembelajaran yang diselenggarakan di kelas.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap kedua, peneliti menyusun rencana untuk merancang desain pengembangan media pembelajaran dengan mempertimbangkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi zepeto. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, membuat desain media, dan merancang skenario pembelajaran. Peneliti membuat rancangan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak serta disesuaikan dengan penerapan metode ADDIE.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto adalah: 1) Melakukan pembuatan animasi menggunakan aplikasi zepeto dan untuk menambahkan karakter zepeto ke dalam background serta menambahkan audio menggunakan aplikasi capcut. Pembuatan media pembelajaran menggunakan video animasi dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, dan ahli materi. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli

media, dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang nyata yaitu di dalam kelas. Materi yang disampaikan sesuai dengan metode baru yang dikembangkan. Dengan melakukan uji coba melibatkan anak untuk mengetahui respon anak pada kemenarikan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan *implementation* (implementasi), media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan selama tahap implementasi oleh para ahli atau self assement.

3.7 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknis analisis kualitatif dan kuantitatif (*mix method*).

3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Nur, 2021 hlm. 1177) melalui tiga tahapan yaitu :

1. Reduksi Data (*Reduction*)

Pada tahap ini, peneliti meringkas data yang diperoleh dari permasalahan dilapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Data yang dihasilkan melalui hasil wawancara, observasi, dan studi lapangan.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Pada tahapan kedua, peneliti menggabungkan data dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan gambaran terhadap keadaan yang terjadi.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Setelah dilakukan penyajian data, tahapan selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan data yang diperoleh dari hasil reduksi dan penyajian data. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang valid dari permasalahan dilapangan.

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapat dari data pengumpulan lembar angket dan lembar instrumen observasi. Analisis data untuk lembar angket menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 146) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Kategori skor likert pada lembar angket disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kategori Skor Likert Lembar Angket

No	Keterangan	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Data yang terkumpul, kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung persentase keidealan sebagai berikut (Arikunto, 2010) :

$$P = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Kriteria tingkat pencapaian yang digunakan dalam lembar angket dijelaskan pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto

No	Tingkat	Kualifikasi	Keterangan
	Pencapaian (%)		
1	81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu revisi
4	21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
5	< 20 %	Sangat kurang	Sangat tidak layak, perlu revisi

Kemudian untuk data yang diperoleh dari hasil observasi meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini dan observasi keefektivan media pembelajaran saat digunakan oleh anak pada tahap uji coba dianalisis menggunakan data kuantitatif. Untuk analisis data meningkatkan daya ingat terdapat data *pretest* dan *posttest*. Setelah mendapatkan data tersebut, kemudian peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas gain. Berikut

ini rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer (dalam Rena, 2021).

$$N\text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N Gain = Nilai uji normalitas gain

Spre = skor pretest

Spost = skor post test

Smaks = skor maksimal

Adapun klasifikasi nilai normalitas gain menurut Meltzer (dalam Rena 2021) disajikan pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
0,70 ≤ n ≤ 1,00	Tinggi
0,30 ≤ n < 0,70	Sedang
0,00 ≤ n < 0,30	Rendah

Analisis data pada hasil observasi, peneliti melakukan perhitungan dengan cara persentase. Peneliti menghitung dari masing-masing aspek kemudian dipersentasekan.