

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

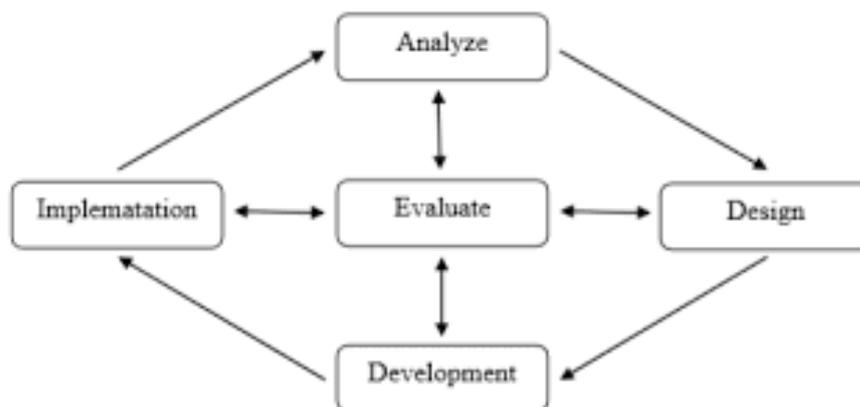
Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dalam melakukan penelitian Kuntun (2013, hlm. 76) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk, produk tersebut dapat berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program komputer, alat evaluasi dan sebagainya. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)*. Menurut (Richey & Klein, 2007, hlm. 1) dalam bukunya yang berjudul *Design and Development Research*, D&D merupakan metode penelitian yang sistematis yang terkait dengan desain, pengembangan, dan evaluasi produk baru atau yang sudah ada.

Menurut (Richey & Klein, 2007, hlm. 8) dalam jenis penelitian Design and Development terdapat dua kategori, yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*. Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori *Product and Tool Research*. Dalam penelitian ini, desain penelitian D&D akan digunakan dengan tujuan mengembangkan produk media pembelajaran pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti adalah video animasi *pop-up book* tentang rumah adat di Indonesia, yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian *Design and Development* memiliki beberapa variasi prosedur penelitian yang didapat dari beberapa ahli. Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Mulyatiningsih, 2015). Berdasarkan pada urutan tahap-tahap tersebut, maka dapat disusun sebuah rancangan penelitian. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia

untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Rencana pengembangan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE

Berikut merupakan penjabaran prosedur penelitian ADDIE yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah penting dalam mendukung perencanaan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap tiga aspek yang berbeda, yaitu:

- a. Analisis kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran yang harus dipenuhi, Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis situasi di lapangan dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang menunjukkan pentingnya pengembangan media ini sebagai solusi dari masalah yang ada.
- b. Analisis materi pembelajaran, pada tahap ini peneliti menganalisis materi pembelajaran yang akan digunakan untuk mendapatkan data proses pengembangan media sesuai dengan konten pembelajaran yang sudah ada. Pemilihan materi tersebut digambarkan sebagai berikut:

Menurut Poerwaningtias dan Suwanto (2017) dalam Buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Rumah Adat Nusantara bahwa Keragaman Rumah Adat di Indonesia dapat dibahas berdasarkan enam pulau besar di Indonesia, yakni:

1. Pulau Sumatra
 - Rumah Gadang asal Sumatra Barat

- Krong Bade asal Aceh
- Rumah Bolon asal Sumatera Utara
- 2. Pulau Jawa
 - Rumah Jolopong asal Jawa Barat
 - Rumah Joglo asal Jawa Tengah
 - Rumah Joglo asal Jawa Timur
- 3. Pulau Kalimantan
 - Rumah Betang asal Kalimantan Tengah
 - Rumah Panjang asal Kalimantan Barat
- 4. Pulau Sulawesi
 - Tongkonan asal Sulawesi Selatan
 - Dulohupa asal Gorontalo
- 5. Pulau Bali dan Nusa Tenggara
 - Rumah Adat Bali asal Bali
 - Rumah Dalam Loka asal Nusa Tenggara Barat
 - Musalaki asal Nusa Tenggara Timur
- 6. Pulau Maluku dan Papua
 - Baileo asal Maluku
 - Honai asal Papua

c. Analisis karakteristik peserta didik, tahap analisis ini melibatkan penelitian karakteristik dari siswa kelas IV oleh peneliti. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memastikan bahwa data yang lengkap dan akurat akan tersedia untuk perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan, peneliti menentukan perangkat lunak yang akan digunakan, menetapkan cakupan materi yang akan disajikan, dan memastikan bahwa semua kebutuhan desain telah terpenuhi. Membuat rancangan berupa spesifikasi produk, GBPM (Garis Besar Program Media) sebagai pendukung dalam proses pembuatan *storyboard*. Hasil dari tahap rancangan ini akan dijadikan sebagai panduan dalam tahap pengembangan, sehingga komponen yang dimuat dalam komponen dapat sesuai dengan kebutuhan.

3. *Development* (Pengembangan)

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

Pada tahap ini, hasil dari tahapan perancangan akan dijadikan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah itu dilakukannya validasi untuk mendapatkan penilaian dan juga perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan, validasi tersebut terdiri dari validasi materi, validasi media dan validasi Bahasa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi melibatkan pengujian produk pada subjek penelitian yang telah dipilih. Tahap pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi respon pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari prosedur penelitian ini, dimana tahap ini dilakukan untuk melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, serta tanggapan dari guru dan siswa.

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan IPS yang akan memeriksa terkait relevansi konsep dalam materi yang dikembangkan. Adapun pihak yang dilibatkan yakni Bapak Muh. Husen Arifin, M.Pd.
- b. Ahli media merupakan dosen Pendidikan Multimedia yang memiliki keahlian dalam memvalidasi suatu media yakni Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen Bahasa Indonesia untuk memeriksa aspek kebahasaan video animasi. Adapun pihak yang dilibatkan dalam aspek kebahasaan ini ialah Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
- d. Guru kelas IV di SD Plus Al-Ghifari dan SDN 090 Cibiru sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan.
- e. 25 peserta didik kelas IV SD yang terdapat di SD Plus Al-Ghifari dan 24 peserta didik kelas IV SDN 090 Cibiru sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan.

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian lapangan pada dua sekolah dasar yang berbeda. Salah satu sekolah dasar merupakan sekolah dasar negeri, yaitu SDN 090 Cibiru, sedangkan sekolah dasar lainnya merupakan sekolah dasar swasta, yaitu

SD Plus Al-Ghifari. Tujuan dari penggunaan dua sekolah dasar ini adalah untuk mengetahui apakah rancangan media video animasi *pop-up book* ini sesuai untuk diterapkan di setiap sekolah dasar atau hanya cocok untuk sekolah dasar dengan karakteristik tertentu.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan wawancara, angket dan observasi. Berikut merupakan jabaran dari teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video animasi *pop-up book* ini:

1. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara beberapa individu dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sudut pandang, atau pemahaman lebih lanjut mengenai suatu topik atau isu melalui proses komunikasi. Menurut Sugiyono (dalam Wijoyo, 2020, hlm. 398) wawancara adalah pertemuan di mana beberapa individu berinteraksi untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui sesi tanya jawab. Melalui proses ini, pemahaman tentang suatu topik tertentu dapat terbentuk dan disampaikan. Selain itu, menurut Moleong (dalam Pentury, 2017, hlm. 268) wawancara juga dapat didefinisikan sebagai bentuk percakapan antara dua pihak, di mana satu pihak berperan sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, sementara pihak lainnya adalah terwawancara yang memberikan respons atau jawaban terhadap pertanyaan tersebut. Dengan itu, wawancara adalah suatu bentuk percakapan antara dua belah pihak dengan tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran pada guru dan peserta didik di SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia.

2. Angket

Angket adalah alat penelitian berupa pertanyaan atau pernyataan yang bertujuan mengumpulkan data dari responden. Menurut Sugiyono dalam (dalam Islamiati dkk, (2019, hlm. 56) kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Selain itu, menurut Lestari dan Yudhanegara (dalam Pendi, 2018, hlm. 6) angket merupakan alat pengumpulan data yang tidak melibatkan tes langsung, terdiri dari kumpulan pertanyaan yang harus direspons oleh subjek penelitian. Dengan itu, penggunaan angket bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengumpulan data secara holistik. Angket berperan dalam menghimpun informasi yang komprehensif dan melengkapi pemahaman tentang subjek penelitian, sehingga tidak ada aspek penting yang terlewatkan atau terabaikan,

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai kelayakan produk untuk dijadikan media pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas IV SD, penilaian tersebut dilakukan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia.

3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau kejadian tertentu, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dalam jangka waktu yang singkat. Menurut Sugiyono (dalam Hakim & Saragih, 2019, hlm. 6) observasi sebagai teknik pengumpulan data, memiliki atribut yang spesifik jika dibandingkan dengan teknik lain seperti wawancara dan kuesioner. Sementara wawancara dan kuesioner selalu melibatkan komunikasi dengan individu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga mencakup pengamatan objek alam lainnya. Observasi juga dapat dikatakan sebagai proses mencatat suatu fenomena atau peristiwa dengan menggunakan alat atau instrumen tertentu untuk merekam dan mencatatnya secara ilmiah (Syamsudin, 2015, hlm. 404).

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, mengamati keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan mengetahui evaluasi dari proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut menjadi data peneliti untuk mengembangkan video animasi *pop-up book* yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber-sumber yang terkait dengan topik yang sedang diteliti dalam suatu penelitian (Habsy, 2017, hlm. 92). Dalam proses studi literatur, peneliti menyusun dan menyelidiki materi tertulis seperti literatur buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber-sumber lainnya guna mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, studi literatur bertujuan untuk menghimpun informasi, mengevaluasi penelitian sebelumnya, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, dan membangun landasan teoritis yang kuat untuk penelitian yang akan dilakukan.

5. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari dokumen-dokumen tertulis dan rekaman lainnya yang relevan dengan topik penelitian (Piscayanti, 2014, hl., 96). Dalam studi dokumentasi, peneliti melakukan eksplorasi dan evaluasi terhadap berbagai macam dokumen seperti laporan, korespondensi, catatan, arsip digital, gambar, atau rekaman video dengan tujuan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, studi dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang akurat, menggali informasi sejarah, meninjau kebijakan atau keputusan, serta mengidentifikasi tren dan pola yang relevan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data, instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil akhirnya dapat lebih baik (Islamiati et al., 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden, sedangkan wawancara merupakan percakapan yang dilaksanakan secara tatap muka dengan tujuan mendapatkan informasi dari lawan bicara. Dalam penelitian pengembangan video animasi *Pop-up book* ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- a. Lembar Instrumen Wawancara

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Guru	Proses pembelajaran	1
	Strategi pembelajaran	3
	Penggunaan media pembelajaran	3
	Kriteria media pembelajaran	1
	Karakteristik peserta didik	1
	Pengembangan media pembelajaran	3
	Jumlah	12

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPS di sekolah ini?
2.	Strategi apa yang biasa bapak/ibu guru lakukan dalam membelajarkan IPS, khususnya materi keanekaragaman rumah adat?
3.	Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran mengenai keanekaragaman rumah adat? Jika Ya, apa yang menyebabkan bapak/ibu guru sulit dalam menyampaikan materi mengenai keanekaragaman rumah adat?
4.	Bagaimana cara menyampaikan materi mengenai keanekaragaman rumah adat kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
5.	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran?
6.	Apakah bapak/ibu guru pernah mengajarkan materi IPS menggunakan media digital?
7.	Kriteria media pembelajaran seperti apa yang layak digunakan oleh siswa kelas IV?
8.	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

9.	Apakah perlu penanaman nilai budaya sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran? Misalnya pada materi keanekaragaman rumah adat
10.	Menurut bapak/ibu, apakah dengan adanya media pembelajaran mengenai materi keanekaragaman rumah adat dapat membantu proses pembelajaran?
11.	Apakah bapak/ibu pernah membuat/menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam materi keanekaragaman rumah adat?
12.	Apakah media video animasi <i>Pop-up book</i> pada materi keanekaragaman rumah adat sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?

b. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media akan diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, termasuk dalam hal kualitas tampilan, desain, kegunaan, dan unsur lainnya.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Membantu guru menyampaikan materi ajar	1
		Membantu pemahaman siswa	1
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	1
		Mampu mengembangkan minat belajar siswa	1
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf sesuai	1

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
	Kualitas tampilan atau tayangan	Komposisi warna huruf	1
		Daya tarik opening	1
		Kesesuaian background	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Ketepatan pemilihan animasi	1
		Kesesuaian gambar animasi dengan aslinya	1
	Kualitas Pengelolaan Program	Ketepatan pemilihan audio atau music	1
		Durasi video	1
		Kesesuaian tata letak	1
		Kecepatan animasi	1
Jumlah			16

c. Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dari segi cakupan materi, kesesuaian materi dan sebagainya.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan Materi	Kesesuaian dengan KD	1
		Topik dalam video animasi selaras dengan materi	1

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
		Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik	1
		Urutan penyajian materi	1
	Kelengkapan Materi	Penjelasan materi	1
		Keanekaragaman rumah adat di setiap pulau Indonesia	1
		Keakuratan data dan fakta	1
	Kesesuaian dengan Siswa	Sesuai dengan karakteristik siswa	1
		Mampu menarik minat dan perhatian siswa	1
	Aspek Pembelajaran	Memberi Bantuan Belajar	Dapat membantu siswa dalam belajar
Memberi motivasi belajar kepada siswa			1
Dapat memberi dampak baik terhadap siswa			1
Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran			1
Jumlah			13

d. Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi Bahasa diisi oleh ahli Bahasa untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi penggunaan Bahasa.

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Keterbahasaan	Penggunaan Bahasa dalam Video Animasi	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas IV SD	1
		Bahasa yang digunakan komunikatif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar	1
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman isi video animasi	1
		Ketepatan teks dengan materi	1
		Kejelasan makna kata/kalimat	1
Jumlah			5

e. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru akan diisi oleh guru kelas IV di mana pengembangan media dan materi sedang dilakukan. Angket ini digunakan untuk mengevaluasi tanggapan dan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Oleh Guru

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Urutan materi	1

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
	Kelengkapan Materi	Penjelasan materi	1
		Terdapat objek gambar dan materinya	1
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat peserta didik	1
		Kebergunaan Media	Membantu pemahaman siswa
	Membantu guru dalam menyampaikan materi		1
	Mempermudah proses pembelajaran	1	
	Kualitas Tampilan	Video animasi menarik untuk digunakan	1
Jumlah			10

f. Pedoman Wawancara Guru

Tabel 3 7 Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Guru	Kebergunaan media pembelajaran	3
	Ketepatan dan Kelengkapan	3
	Minat/perhatian	2
	Kualitas Media	5
	Karakteristik Peserta Didik	1
	Jumlah	14

Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah Bapak/Ibu menyukai video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini?
2.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini menarik?
3.	Apakah materi yang disajikan tercakup dalam kurikulum?
4.	Apakah konten rumah adat cocok untuk media ini?
5.	Bagaimana cakupan materi rumah adat yang terdapat pada video animasi tersebut (luas/sempit) berikan penjelasannya.
6.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?
7.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar?
8.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> ini cocok diterapkan di anak sekolah dasar, khususnya untuk kelas IV SD?
9.	Apakah media video animasi <i>Pop-up book</i> mudah diaplikasikan ke sekolah dasar?
10.	Apakah ada kekurangan dalam video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini?
11.	Apakah bapak/ibu merasa kesulitan dalam memahami teks yang terdapat pada video animasi <i>Pop-up book</i> ?
12.	Apakah bapak/ibu merasa kesulitan ketika mengakses media video animasi <i>Pop-up book</i> ?
13.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> rumah adat ini dapat menumbuhkan nilai-nilai budaya pada diri siswa?
14.	Bagaimana kesan dalam menggunakan video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat saat pembelajaran?

g. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa akan diisi oleh siswa kelas IV dan bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa

Aspek	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi/Materi	Kejelasan penyampaian materi	1
	Kemudahan memahami materi	1
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
	Membantu dalam belajar	1
Media	Kemenarikan video animasi	1
	Kemenarikan warna dalam video animasi	1
	Keterbacaan tulisan dalam video animasi	1
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam video animasi	1
	Suara atau musiknya menarik	1
	Ilustrasi/gambar menarik	1
	Kemudahan menggunakan video animasi	1
	Memotivasi siswa terhadap proses pembelajaran	1
Jumlah		12

h. Pedoman Wawancara Siswa

Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Siswa	Penggunaan media pembelajaran	4
	Minat/perhatian	4
	Kebergunaan media pembelajaran	5
Jumlah		13

Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Pernahkah kamu belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
2.	Pernahkah kamu belajar mengenai materi keanekaragaman rumah adat menggunakan media pembelajaran digital?
3.	Apakah kamu sebelumnya pernah melihat video animasi dalam pembelajaran?
4.	Apakah kamu menyukai video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini?
5.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini menarik?
6.	Apakah kamu memahami materi yang disampaikan?
7.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini memudahkan kamu dalam memahami/menghafal materi?
8.	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini?
9.	Apakah video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat ini membuatmu lebih semangat dalam belajar?
10.	Apakah terdapat kesulitan ketika memahami teks yang ada dalam video animasi <i>Pop-up book</i> ?
11.	Apakah kamu merasa kesulitan ketika mengakses video animasi <i>Pop-up book</i> rumah adat di Youtube?
12.	Apa yang kamu dapatkan setelah menggunakan media video animasi <i>Pop-up book</i> rumah adat tersebut?
13.	Bagaimana kesan dalam menggunakan video animasi <i>Pop-up book</i> mengenai materi keanekaragaman rumah adat saat pembelajaran?

3.6 Teknik Analisis Data

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

Teknik analisis data yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif, di mana semua saran, tanggapan, dan masukan yang diperoleh dari lembar instrumen sebelumnya akan dideskripsikan menggunakan statistika deskriptif dengan persentase. Data yang dianalisis meliputi hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru, dan siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Data Analisis dan Perancangan dari Guru
Hasil dari wawancara ini berupa deskripsi guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.
- 2) Data Penilaian Kualitas dari Validator Ahli
 - a) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).
 - b) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SB = 4, B = 3, K = 2 dan SK = 1.
- 3) Data Respon Pengguna dari Guru dan Siswa
 - a) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju) dan TS (Tidak Setuju).
 - b) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SS = 4, S = 3, KS = 2 dan TS = 1.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta angket yang diberikan kepada guru, validator ahli, dan pengguna media pembelajaran. Angket yang diberikan, sebelumnya telah disusun menggunakan panduan penskoran skala likert dengan skala 1- 4. Budiaji (2013, hlm. 128) mengemukakan Skala Likert merupakan salah satu skala pengukuran yang paling mudah digunakan. Skala ini menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku atau sikap responden terhadap suatu topik, persepsi, pendapat atau sikap seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Pranatawijaya dkk., 2019, hlm. 129). Berikut panduan skor dalam angket berdasarkan Skala Likert.

Tabel 3.12 Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
----------	-------------	------	--------	---------------

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

Setelah itu, dilakukan perhitungan rata-rata skor yang diperoleh dari setiap angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} : Skor Rata-Rata

$\sum X$: Jumlah Total Skor

N : Jumlah Indikator

Setelah mendapatkan nilai rata-rata skor, langkah selanjutnya adalah menentukan persentase untuk mengetahui hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil berupa persentase, selanjutnya akan diperoleh mengenai kelayakan media pembelajaran dengan kriteria interpretasi menurut Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017, hlm. 207).

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

3.7 Penyajian Data

Dalam penelitian ini, data akan disajikan dalam bentuk Deskriptif Kualitatif yang diperoleh melalui teknik wawancara dan penggunaan angket. Penyajian data

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

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

dilakukan dengan cara memunculkan kumpulan data yang sudah beraturan dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak dan Sangat Layak dan memungkinkan untuk dilakukan penarikan kesimpulan dalam teks narasi.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirancang pada awal penelitian. Penarikan kesimpulan ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.