BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian pengembangan Research and Development yang mana pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan ini berisikan cara dan tahap-tahap dalam mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada. Research and Development (R&D), merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan (Winaryati, dkk 2021). Metode ini adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan yakni untuk menghasilkan produk yang diperoleh dari temuan-temuan uji lapangan yang kemudian direvisi dan seterusnya.

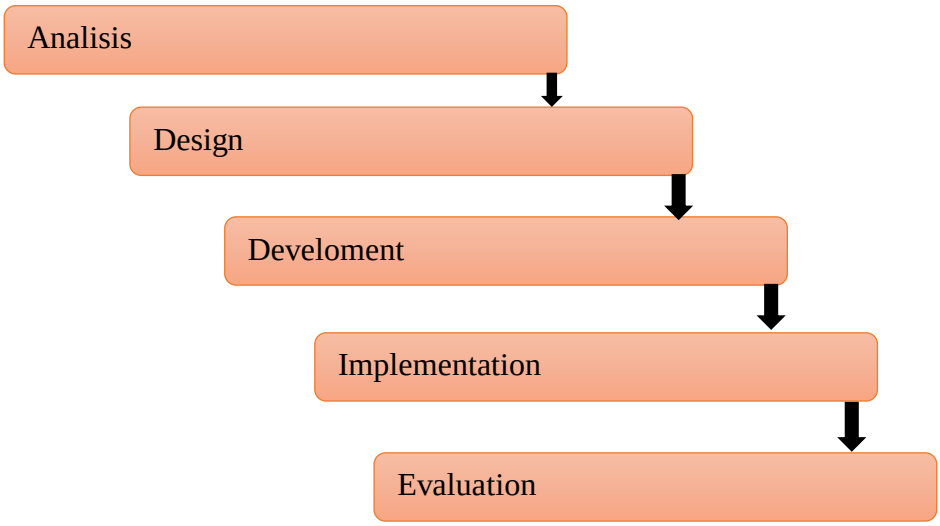
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model ADDIE. Dalam model ADDIE ini terdapat lima tahap dalam pengembangan yaitu: *Analisis*, *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evalution* (evaluasi).

Adapun media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video animasi berbasis animaker guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa

kelas IV di SDN Kecamatan Sungai Tebelian. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang tahap-pertahap. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations. (Maydiantoro, 2021). Prosedur pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar.



Gambar 3. 1 Tahap Penelitian Model ADDIE.

1. Analisis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakter peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan artinya mengumpulkan informasi terkait ketersediaan sumber belajar dan sarana bahan ajar, cara guru dalam mengajar dikelas, cara belajar peserta didik serta kesulitan belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara guru serta peserta didik kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian. Pada tahap Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menemukan masalah selama proses belajar mengajar. Analisis ini kemudian akan menemukan cara untuk membuat media pembelajaran audio visual yang menggunakan video animasi.

Adapun hasil dari observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian, peneliti mendapatkan bahwa

ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Media pembelajaran yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan hasil belajar siswa kurang maksimal, khususnya dalam pelajaran IPAS tentang materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia, banyak siswa yang terlalu sibuk sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru karena merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, guru hanya menggunakan pendekatan ceramah dan media pembelajaran seadanya saja, yang membuat kelas menjadi tidak kondusif dan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media video animasi, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada materi keragaman sosial dan budaya di indonesia. Adapun wawacara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu Sulasmi. selaku wali kelas IV sebagai berikut:

> "Materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia begitu banyak sehingga sulit bagi siswa untuk memahaminya, sehingga siswa tidak tertarik saat guru menjelaskan materi ini."

Selain itu, sebagai bagian dari analisis kebutuhan, peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas IV, Jessica. Berikut ini adalah hasil wawancara dari siswa tersebut.

> "Materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia sangat banyak sehingga kesulitan untuk memahami dan menghafal, serta guru hanya menggunakan metode ceramah dan media seadanya, sehingga menyebabkan kelas gaduh dan peserta didik kurang antusias dalam mengikutin pembelajaran karena guru kurang bervariasi dalam mengajar di kelas."

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru dan peserta didik maka peneliti menyimpulkan bahwa kurang maksimal hasil belajar peseta didik terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena materi yang luas dan guru hanya menggunakan media seadanya sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis animaker ini berharap agar peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

b. Analisis Materi

Analisis Materi ini yaitu dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan pertimbangan materi tersebut cukup sulit untuk dipahami peserta didik dikarenakan luasnya materi. Tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV SDN Kecamatan Sungai

Tebelian untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan dalam video animasi tersebut.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik merupakan sebuah kegiatan yang mengidentifiksikan karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Adapun beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisis karakteristik peserta didik yaitu peneliti mampu menganalisis kemampuan peserta didik, latar belakang kemampuan peserta didik, dan perkembangan kognitif pada peserta didik. Setelah peneliti melakukan observasi yang dilakukan pada kelas IV Kecamatan Sungai Tebelian terdapat beberapa siswa yang berjumlah 79 yang mana siswa ini memiliki karakter yang berbeda-beda.

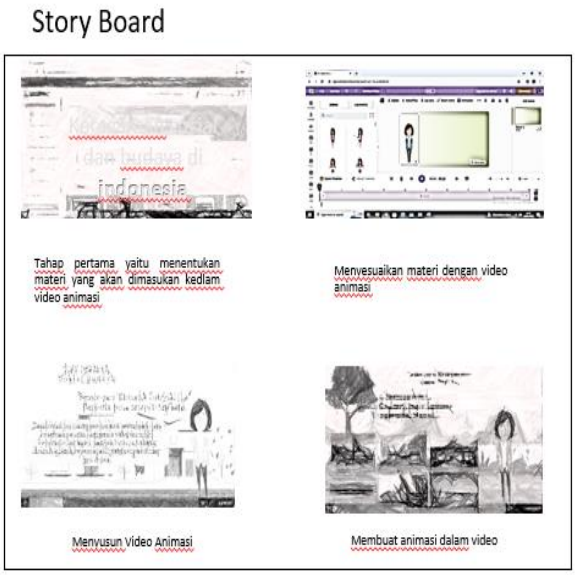
Peneliti mendapatkan informasi serta melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas bahwa ada beberapa siswa yang menonjol aktif dalam kelas saat pembelajaran IPAS berlangsung yang mana memiliki kemampuan cepat menangkap dan aktif serta giat dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas IV peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran, siswa lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti disela pembelajaran ada *ice breaking* ataupun menampilkan video yang membahas tentang materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran guru hanya menggunakan

metode ceramah dan media seadanya, sehingga pada saat penugasan peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2. Design

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini desain adalah suatu tahapan pembuatan media video animasi. Kegiatannya meliputi: a) mengambil seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatif dari merancang produk; b) mengidentifikasi materi dan sumber daya yang akan dibutuhkan, merancang kegiatan, menentukan bagaimana cara menilai; c) hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru (blueprint) atau storyboard (Winaryati, dkk, 2021). Desain produk yang dihasilkan dalam penelitian Research and Development bermacam-macam. Dalam bidang Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, kegiatan desain adalah proses yang sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten yang terkandung dalam produk tersebut. Desain khusus untuk setiap konten produk dibuat. Sangat penting untuk membuat petunjuk yang jelas dan rinci yang menjelaskan bagaimana menerapkan desain atau pembuatan produk. Pada saat ini, peneliti sedang merancang desain video animasi untuk produk yang akan segera dikembangkan dengan dimana Aplikasi animaker ini akan digunakan

untuk mendesain video animasi ini. Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media video animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dimulai dari merancang sebagian besar isi media, menyiapkan referensi, menyusun instrument penilaian media serta pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat.



Gambar 3. 2 Story Board

3. Development

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media video animasi dan hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media Video anmasi. Hasil rancangan produk awal dapat dilihat pada gambar.

Gambar 3. 3 Hasil Rancangan Produk

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah tahap validasi dan revisi.

a. Validasi Ahli

Validasi atau kelayakan produk video animasi yang dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian akan dilakukan oleh validator ahli dengan mengisi angket validasi. Skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk video animasi, setelahnya revisi atau penyempurnaan akan dilakukan jika produk belum memenuhi kriteria valid maka produk siap untuk dikembangkan dan diuji cobakan. Pada penelitian ini, tahapa validasi akan dilakukan oleh validator ahli media, materi, dan bahasa.

b. Revisi

Tahap revisi atau perbaikan akan dilakukan sesuai dengan saran dan komentar validator ahli media, materi, bahasa, uji skala kecil dan skala luas yang telah dilakukan sebelumnya.

4. *Implementation*

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di kelas IV SD Negeri 2 Nobal, SD Negeri 17 SP 1 Nobal, dan SD 5 Tengadak.

5. Evalution

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangka. Sebelum di uji, media Video animasi telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba skala terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk skala luas (uji coba kelompok besar).

1. Uji coba skala terbatas, tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan tanggapan atau penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Pada uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil. Uji coba terbatas oleh siswa SD Negeri 2 Nobal dengan jumlah siswa 25 orang.
2. Uji coba skala Luas, Pada uji coba luas, produk akan diujikan terhadap kelompok besar yaitu dari populasi kelas IV SD Negeri 17 SP 1 Nobal (30 Siswa) dan SD 5 Tengadak (24 siswa) dengan jumlah keseluruhan 54 siswa.

D. Desain Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran karakter peduli dan tanggung jawab. Di tahap ini penilaian yang akan dilakukan melalui beberapa tahap, seperti tahap uji ahli dan tahap uji coba lapangan sebagai berikut:

1. Tahap Uji Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media video animasi, terdapat beberapa hal yang dinilai. Validator ahli materi dilakukan oleh Guru yang menguasai materi keragaman sosial dan budaya di indonesia. Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-

kisi instrumen dan intrumen penelitian, kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran dan komentar pada instumen yang telah tersedia. Setelah ahli materi melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki. Dalam penelitian ini ahli materi yaitu Guru wali kelas SDN Kecamatan Sungai Tebelian.

b. Validasi Ahli Media

Bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media chart tiga dimensi pembuatan belahan dua lajur tidak sama lebar. Validator ahli media dilakukan oleh Dosen dan Guru yang menguasai media dan materi. Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah instrumen dan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum. Data kelayakan oleh ahli media diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian, kemudian ahli media memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. Setelah ahli media melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki. Dalam penelitian ini sebagai ahli media yaitu Bapak Yayan, AET. S.Kom, M.Pd.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Nobal yang berjumlah 20 siswa, SD Negeri 17 SP 1 Nobal berjumlah 34 siswa, dan SD 5 Tengadak berjumlah 20 siswa.

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan jenis *the one group pretest-postest design*. Kelompok eksperimen dan control tidak dipilih acak dan kemudian diberikan pretest dan posttest.

Tabel 3. 1 Rancangan The one Group pretest-Posttest Design

0_1 X 0_2
0_3 X 0_4

Keterangan:

0_1 dan 0_3= Tes awal (Pretest)

0_2 dan 0_4= Tes akhir (Posttest)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman belajar pada materi keragaman sosial dan budaya dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3. 2 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan data
Ahli Media Ahli Materi	Produk Analisis Revisi	Lembar Validasi
Uji Coba Terbatas		
Siswa kelas IV SD Negeri 2 Nobal	Produk Analisis Revisi	1. Angket respon siswa menggunakan media video animasi 2. Tes Pemahaman materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.
Uji Coba Luas		
Siswa Kelas IV SD Negeri 17 SP 1 Nobal Siswa Kelas IV SD 5 Tengadak	Produk Analisis Revisi	1. Angket respon siswa menggunakan media video animasi 2. Tes Pemahaman materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

E. Subyek Penelitian

. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3. 3 Sebaran populasi penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah siswa kelas IV (Orang)
1	SD Negeri 2 Nobal	IV	25
2	SD Segeri 17 SP 1 Nobal	IV	30
3	SD 5 Tengadak		24
	Total Keseluruhan		79

Sumber: (SD Negeri 2 Nobal dan SD Negeri 17 SP Nobal, dan SD 5 Tengadak)

F. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan observasi setelah penggunan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS.

1. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan observasi adalah:
    a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar Ketepatan komponen media ajar, meliputi kecemasan atau validitas isi, ketepatan cakupan, ketecernaan media ajar, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi video animasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.
    b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.
    c. Hasil observasi Siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan

2. Data Kualitatif
    a. Informasi mengenai pembelajaran pada muatan IPS yang diperoeh melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian.

b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran.

G. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik." Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi akan digunakan apabila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk melihat proses pembelajaran saat sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi (Akmalita 2022).

2. Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perencanaan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakum pertanyaan terbuka dan petanyaan tertutup. Pertanyan

terbuka digunakan untuk mendapatkan dan kualitatif. Sementara pertanyan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan diuraikan sebagai revisi. Angket yang digunakan peneliti menggunakan skala likert Skala pengukuran ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunkan media video animasi yang digunakan.

3. Angket Keterbacaan Media

Angket keterbacaan media ini merupakan suatu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu informasi atau pesan yang disampaikan melalui media video animasi yang digunakan dapat dipahami dan dicerna oleh siswa dan guru kelas IV. Keterbacaan media mengacu pada tingkat kemampuan pembacaan dan pemahaman informasi yang disampaikan melalui media video animasi.

4. Soal Tes

Tes artinya sejumlah soal perihal materi yang diajarkan atau yang sudah dipelajari sesuai dengan indikator yang dipergunakan pada modul ajar. Tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan, mengukur dan memperoleh fakta tertulis tentang kemampuan siswa untuk mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media

video animasi menggunakan animaker. Tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan, mengukur dan memperoleh fakta tertulis tentang kemampuan siswa untuk mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media video animasi menggunakan animaker (Akmalita 2022).

5. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto, daftar siswa dan buku sumber belajar.

H. Teknik Analisis Data

Analisa data diperoleh dari hasil penilaian angket. Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan dan kemudian ditarik kesimpulannya. Instrumen penilaian penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisa Data Penilaian Pakar

Kualitas sebuah produk pembelajaran harus dipilih berdasarkan tingkat validitas dari produk tersebut, produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan berdasarkan teori yang memadai berdasarkan indikator validitas baik itu validitas isi maupun validitas konstruk (E. G. Rahayu & Efriyanti, 2022, p. 48). Untuk memperoleh sebuah produk pembelajaran yang berkualitas dan berdaya guna sebelum

diterapkan dalam proses pembelajaran, maka dalam penelitian ini perlu dilakukan uji validitas produk terlebih dahulu.

Analisis data angket dihitung dengan rumus persentase menurut Sudjana (2005).

$$\% = \frac{f}{n} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan :
% = Hasil Persentase
f = Jumlah Perolehan Skor
n = Jumlah Keseluruhan Skor

Kemudian setelah didapat nilai persen dikategorikan berdasarkan kriteria seperti pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi

Interval Kriteria	**Kriteria**
76 ≤ skor < 100	Sangat Layak
51 ≤ skor < 75	Layak
26 ≤ skor < 50	Cukup Layak
0 ≤ skor < 45	Kurang Layak

Sumber : Harahap & Nugruho, 2022, p. 25)

2. Analisis Data Tanggapan Siswa dan Guru

Data hasil tanggapan siswa yang berupa angket dianalisis dengan langkah-langka sebagai berikut:

a) Membuat rekapitulasi hasil kuesioner mengenai tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran

b) Menghitung persentase jawaban siswa

c) Melakukan analisis data kuesioner

Analisis data angket dihitung dengan rumus persentase menurut Sudjana (2005):

$$\% = \frac{f}{n} \times 100\ \%$$

% = Hasil Persentase
f = Jumlah Perolehan Skor
n = Jumlah Keseluruhan Skor

Dengan Kriteria pada Tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa

Interval Kriteria	Kriteria
85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
60%-69%	Cukup Baik
50%-59%	Kurang Baik
<50%	Tidak Baik

Sumber : (Damayanti, Syafei, Komikesari, & Rahayu, 2018, p. 66)

3. Pengujian Validitas dan Reabilitas Angket

Sebelum dilakukan pengambilan data yang sebenarnya, angket sebagai instrumen yang telah disusun perlu diuji coba terlebih dahulu. Untuk mendapatkan r_{hitung} peneliti menggunakan bantuan program komputer SPPS, dan untuk mendapatkan r_{tabel} menggunakan tabel distribusi nilai dengan signifikasi 5% Dalam penelitian sosial, penelitian pendidikan, dan sebagian besar penelitian ilmu sosial lainnya, tingkat signifikansi 5% dianggap cukup untuk menghasilkan kesimpulan yang valid. Karena pada uji coba pertama responden sebanyak 30 siswa, maka didapatkan r_{tabel} 0,361.

Berdasarkan perhitungan, maka :

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka variabel pernyataan valid

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka variabel pernyataan tidak valid

Pengujian reliabilitas berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan terhadap instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan

reliabel apabila memenuhi kriteria pengujian reliabilitas instument dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara internal. Kemudian dilanjutkan dengan uji reabilitas dengan dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai Cronbach alpha > 0,6 maka instrumen kuesioner handal

Jika nilai Cronbach alpha < 0,6 maka instrumen kuesioner tidak handal

4. Analisa Hasil Tes

Teknik analisis data dari hasil tes diolah dengan tahapan sebagai berikut:

a. Pemberian Skor

Tes hasil belajar yang telah dikerjakan oleh siswa diperiksa dan dihitung untuk memperoleh skor setiap siswa. Penentuan skor berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan.

b. Menentukan Nilai

Untuk menentukan nilai dari hasil tes siswa maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{Jumlah\ Skor\ Siswa}{Jumlah\ Skor\ Maksimal}\ x\ 100$$

c. Menentukan Rata-rata Nilai

Untuk menentukan rata-rata nilai hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:
$\bar{X}$ = Rata-rata
xi= Nilai Siswa

N= Jumlah Siswa Keseluruhan

Selanjutnya nilai rata-rata kelas dikelompokkan berdasarkan kategori yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Tafsiran Untuk Nilai Siswa

No	Kategori Prestasi Kelas	Interpretasi
1	≥ 90	Sangat Baik
2	76 – 89	Baik
3	61 – 75	Cukup
4	≤ 60	Kurang

Sumber : (Suwandaru & Hidayat, 2021, p. 116)

Perhitungan dilakukan dengan bantuan program *anatest for windows.*

5. Pengujian Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa keabsahan sample dari populasi. Syaratnya adalah data sample dikatakan berdistribusi normal apabila skor yang diperoleh berasal dari suatu populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam pengolahan data ini yang menggunakan *chi kuadarat*.

Rumus untuk pengujian chi kuadrat, yaitu :

Ho : Media video animasi pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Ha : Media video animasi pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penentuan kriteria penilaian :

Jika nilai Sig ≥ 0,05 maka data berdistribusi normal.

Jika nilai Sig ≤ 0,05 maka data berdisitribusi tidak normal.

6. Uji Efektivitas

Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran Video Animasi, digunakan rumus *effect Size,* sebagai berikut :

$$\text{ES} = \frac{\bar{X}e - \bar{x}c}{SD_c}$$

Dimana :

$$SD_C = \sqrt{\frac{\sum(X_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

$\overline{x_e}$ = Rata-rata kelas ekperimen

$\overline{x_c}$ = Rata-rata kelas kontrol

SD_C = Standar deviasi kelas kontrol

Selanjutya perolehan nilai efek size tersebut di interpretasikan ke dalam Tabel di bawah ini

Tabel 3. 7 Kriteria Effect Size

ES	Kategori
ES ≤ 0,15	Sangat Rendah
0,15 ≤ ES ≤ 0,40	Rendah
0,40 ≤ ES ≤ 0,75	Sedang
0,75 ≤ ES ≤ 1,10	Tinggi
ES > 1,10	Sangat Tinggi

Sumber : (Tasrif, Huda, Sari, & Ayani, 2023, p. 2876)

7. Analisis Hipotesis

Analisis hipotesis dilakukan untuk menjawab pertanyaan hipotesis yang diajukan yaitu, apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dalam materi keragaman social dan budaya di Indonesia, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

berbasis *Video Animasi* baik itu pada siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol pada materi keragaman social dan budaya di indonesai.

a. Uji t

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, maka digunakan uji-t. Untuk menguji apakah masing-masing variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hipotesis yang digunakan yaitu :

Ho : Media video animasi pada tidak meningkatkan terhadap belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Ha : Media video animasi meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan probability :

H_a diterima jika signifikan > 0,05

H_o ditolak jika signifikan < 0,05