

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

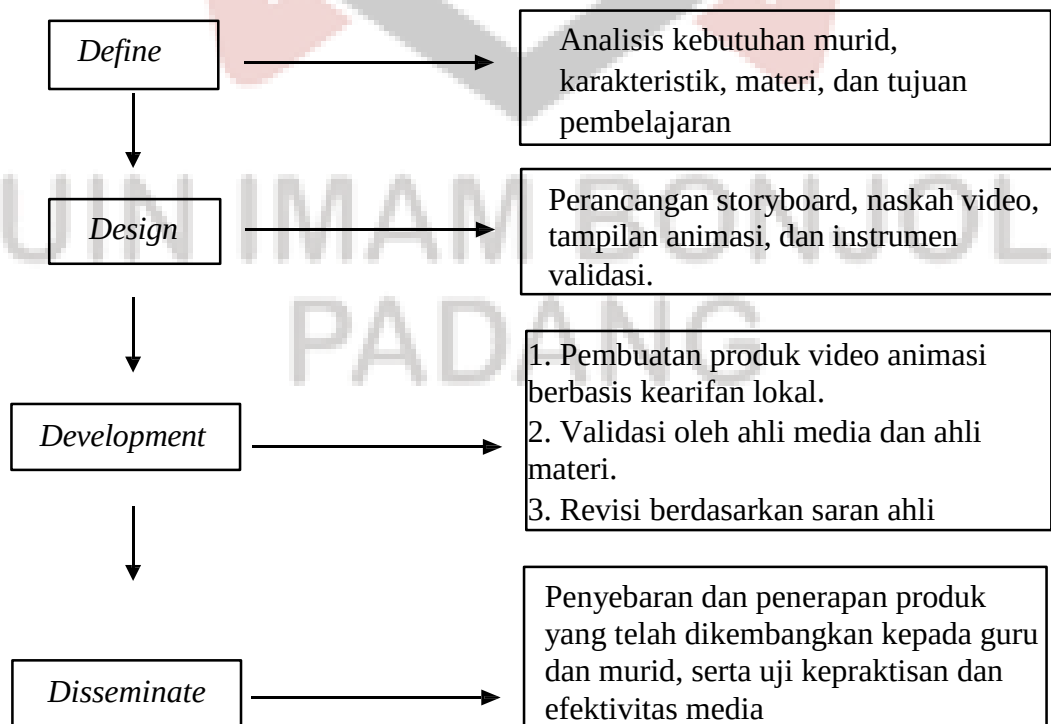
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis kearifan lokal yang digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan untuk murid kelas V SD.

B. Model Pengembangan

Berikut ini adalah gambaran mengenai model pengembangan 4D :



C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada murid kelas V di MIN 2 Solok. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan teknologi berbasis akses internet gratis pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D. Tahapan pengembangannya dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V MIN 2 Solok, meliputi analisis kurikulum, karakteristik murid, serta penggunaan media pembelajaran.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi rantai makanan kelas V SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi rantai makanan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menuntut murid memahami hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem serta menganalisis aliran energi dalam rantai makanan.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep rantai makanan. Pembelajaran juga masih minim penggunaan media visual interaktif, serta media video animasi belum dimanfaatkan secara optimal dalam

proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan potensi budaya lokal masyarakat sekitar, dikembangkan video animasi yang mengintegrasikan aktivitas bercocok tanam dan ekosistem pertanian yang masih banyak ditemukan di lingkungan murid. Potensi budaya lokal tersebut dipilih sebagai konteks pembelajaran materi rantai makanan agar lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari murid dan membantu meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan perancangan awal produk berupa video animasi. Peneliti menyusun naskah, storyboard, serta tampilan visual dan narasi yang disesuaikan dengan karakteristik murid dan kearifan lokal.

Selain itu, juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli (materi, media, dan bahasa) serta angket praktikalitas untuk guru dan murid

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk video animasi. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk. Selanjutnya, produk diuji cobakan secara terbatas pada murid kelas V MIN 2 Solok.

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan, sedangkan uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman konsep murid.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan penyebaran produk yang telah dikembangkan. Media yang telah divalidasi dan direvisi diimplementasikan secara terbatas pada murid kelas V MIN 2 Solok.

Produk juga diperkenalkan kepada guru sebagai alternatif media pembelajaran, serta berpotensi untuk digunakan di sekolah lain.

D. Desain Uji Coba

1. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, konstruk, dan bahasa, sehingga layak digunakan untuk mengumpulkan data secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini meliputi angket validitas produk, angket praktikalitas, dan angket efektivitas pada media video animasi berbasis kearifan lokal. Proses validasi dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian di bidang pendidikan dasar. Validator diminta untuk menilai setiap butir instrumen berdasarkan kesesuaian indikator dengan aspek yang diukur, kejelasan bahasa, serta ketepatan

penggunaannya dalam penelitian pengembangan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan instrumen. Identitas validator dalam penelitian ini disajikan pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1
Validator Instrumen

No.	Nama Validator	Bidang keilmuan	Peran
1	Resva Ingriza, M.Pd	Pendidikan	Validator Instrumen

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan penilaian terhadap instrumen angket validitas dan praktikalitas. Penilaian tersebut dilakukan menggunakan skala yang telah disediakan pada lembar validasi instrumen. Hasil penilaian dari validator terhadap instrumen penelitian ini selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 2 Penilaian Instrumen Validitas oleh Validator Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Item	Persentase	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan media	1	100%	Sangat Valid
		2	100%	Sangat Valid
2	Aspek Penilaian	3	100%	Sangat Valid
		4	80%	Valid
		5	80%	Valid
3		6	100%	Sangat Valid

No.	Aspek Penilaian	Item	Persentase	Kriteria
	Bahasa	7	100%	Sangat Valid
		8	80%	Valid
Jumlah Skor			740	Sangat Valid
Rata-rata			93%	

Berdasarkan tabel 3.2, penilaian pada instrumen validitas oleh validator instrumen menunjukkan bahwa rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat pengumpulan data untuk menilai validitas media pembelajaran. Selain itu, validator menilai bahwa butir-butir pernyataan yang disusun telah sesuai dengan indikator yang diukur, memiliki kejelasan dari segi konstruksi, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

2. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Validitas

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian dari para ahli, sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Proses validasi pada penelitian ini dilakukan terhadap media video animasi berbasis kearifan lokal oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Media yang dikembangkan selanjutnya dinilai serta diberikan komentar dan saran oleh para ahli sebagai bahan perbaikan. Proses validasi

dinyatakan selesai apabila para ahli telah menyatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan sudah layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Uji Coba Praktikalitas

Uji coba praktikalitas media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep diujikan kepada pendidik dan murid kelas V.3 di MIN 2 Solok. Yang melakukan penilaian praktikalitas adalah pendidik kelas V.3 dan murid sebagai pengguna media.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Media video animasi ini digunakan oleh pendidik dan murid, kemudian penilaian diberikan melalui angket untuk mengetahui respon pendidik dan murid terhadap tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

c. Uji Coba Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep murid. Desain penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah *One Group Pretest–Posttest Design*.

Dalam desain ini, murid diberikan tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan media, dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran selesai. Perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman konsep murid.

Dengan demikian, desain uji coba produk dalam penelitian ini meliputi tiga tahap utama, yaitu uji validitas untuk menilai kelayakan produk, uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan dan daya tarik penggunaan produk, serta uji efektivitas untuk melihat pengaruh produk terhadap pemahaman konsep murid.

3. Subjek uji coba

Penelitian untuk uji coba validitas dan praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

a. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep siswa terdiri dari 3 orang validator ahli. Validator tersebut meliputi 1 orang ahli media, 1 orang ahli bahasa, dan 1 orang ahli materi. Ahli media yaitu ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd, ahli bahasa yaitu bapak Dr. Abdul Basit, M.Pd, dan ahli materi yaitu bapak Prisdonil Hengki, M.Pd.

b. Subjek Uji Coba Praktikalitas

1) Praktikalitas Pendidik

Subjek uji coba praktikalitas oleh 1 orang pendidik kelas V.3 MIN 2 Solok yaitu bapak Syahril, S.Pd.I

2) Praktikalitas Murid

Subjek uji coba praktikalitas murid adalah siswa kelas V.3 yang mengikuti uji coba produk ada 13 orang murid MIN 2 Solok.

c. Subjek Uji Coba Efektivitas

Subjek Uji coba Efektivitas ada 15 orang murid kelas V.I MIN 2 Solok.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dokumentasi, wawancara:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran serta respon murid setelah menggunakan video animasi berbasis kearifan lokal. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat kondisi dan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2021). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal. Angket diberikan kepada validator ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) untuk menilai kelayakan

produk. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengukur tingkat praktikalitas produk yang diisi oleh pendidik dan murid setelah menggunakan video animasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen sebagai bukti pendukung penelitian, seperti foto dan catatan yang relevan (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan selama proses penelitian berlangsung, seperti pelaksanaan uji coba produk dan aktivitas murid.

d. Tes

Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan murid secara objektif setelah proses pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2021). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep murid melalui pemberian pretest dan posttest. Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa.

e. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Lexi, 2017). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada pendidik untuk

memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kondisi murid, serta tanggapan terhadap penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal dikelas V.I MIN 2 Solok.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti (Arikunto, 2021).

a. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk aktivitas pendidik dan murid selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran IPAS di kelas V MIN 2 Solok, penggunaan media pembelajaran, serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung dalam pengembangan video

animasi berbasis kearifan lokal.

b. Lembar Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu video animasi berbasis kearifan lokal. Angket diberikan kepada validator, pendidik, dan murid untuk mengetahui kelayakan serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2021).

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk dua tujuan, yaitu:

- 1) Angket validitas, digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal oleh validator ahli.
- 2) Angket praktikalitas, digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran menurut pendidik dan murid.

Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Setiap alternatif jawaban diberikan skor berturut-turut 5, 4, 3, 2, dan 1.

Jumlah butir pernyataan pada angket validitas terdiri dari 13 butir untuk ahli materi, 16 butir untuk ahli media, dan 9 butir untuk ahli

bahasa. Sementara itu, angket praktikalitas murid dan pendidik masing-masing terdiri dari 12 butir pernyataan. Secara lengkap, butir-butir pernyataan angket disajikan pada bagian lampiran.

c. Lembar Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen, baik berupa tulisan maupun gambar yang berkaitan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti nyata selama proses penelitian berlangsung, seperti kegiatan pembelajaran, pelaksanaan uji coba video animasi berbasis kearifan lokal, serta aktivitas murid selama pembelajaran.

Selain itu, dokumentasi dalam penelitian pendidikan dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, media yang digunakan, serta aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berfungsi untuk memberikan gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran sekaligus sebagai bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan secara langsung di lapangan (Creswell & Creswell, 2021). Dengan adanya dokumentasi, data penelitian menjadi lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, khususnya dalam mendukung hasil penelitian terkait penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas V MIN 2 Solok, dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa foto digunakan untuk merekam aktivitas pendidik saat mengajar, kegiatan murid selama pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan pada saat murid menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian serta untuk mendukung data hasil observasi, wawancara, dan angket. Melalui dokumentasi, peneliti dapat menunjukkan kondisi nyata pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran, keterlibatan murid, serta implementasi video animasi berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian mengenai pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep murid.

Tabel 3. 3

Kisi-kisi Dokumentasi

No.	Aspek Dokumentasi	Keterangan
1	Nilai pretest dan posttest murid	Dokumentasi kegiatan
2	Kegiatan uji coba media	Dokumentasi kegiatan

No.	Aspek Dokumentasi	Keterangan
	pembelajaran	
3	Proses pembelajaran di kelas	Dokumentasi kegiatan
4	Produk video animasi terintegrasi kearifan lokal	Dokumentasi produk dan kegiatan
5	Lembar validasi ahli (materi, media, dan bahasa)	Dokumen validasi
6	Kegiatan uji praktikalitas murid	Dokumentasi kegiatan
7	Pengisian angket praktikalitas oleh pendidik	Dokumen angket

Berdasarkan Tabel 3.3, dapat diketahui bahwa indikator dokumentasi dalam penelitian ini meliputi nilai pretest dan posttest murid, kegiatan uji coba media pembelajaran, proses pembelajaran di kelas, produk video animasi berbasis kearifan lokal, lembar validasi ahli, kegiatan uji praktikalitas murid, serta pengisian angket praktikalitas oleh pendidik. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai pedoman dalam mengumpulkan data dokumentasi selama penelitian berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian sekaligus sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian

d. Lembar Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan murid setelah mengikuti proses

pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman konsep murid. Menurut Arikunto (2021), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang berdasarkan kriteria tertentu. Dalam penelitian pengembangan, tes digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan murid sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum murid menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal, sedangkan posttest diberikan setelah murid menggunakan media tersebut. Menurut Sugiyono (2021), pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Tes yang digunakan terdiri dari 4 butir soal uraian yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep. Indikator yang digunakan meliputi: menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup, menggunakan atau memilih prosedur tertentu, serta mengaplikasikan

konsep atau pemecahan masalah. Namun, jumlah soal disesuaikan dengan karakteristik murid kelas V sekolah dasar, sehingga beberapa indikator diintegrasikan dalam satu butir soal.

Tabel 3. 4

Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

No	Indikator Pemahaman Konsep	Materi	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Menyatakan ulang konsep dan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk	Rantai makanan	Uraian	1
2	Memberikan contoh dan bukan contoh, serta menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu	Rantai makanan	Uraian	2
3	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu	Rantai makanan	Uraian	3
4	Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah dan mengembangkan syarat perlu atau syarat	Rantai makanan	Uraian	4

No	Indikator Pemahaman Konsep	Materi	Bentuk Soal	Nomor Soal
	cukup suatu konsep			

(Sumber : Yuliani, 2018)

Adapun penjelasan masing-masing butir soal terdapat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. 5
Penjelasan Butir Soal Tes Pretest dan Posttest

Soal	Penjelasan
1	Bertujuan untuk mengukur kemampuan murid dalam menyatakan ulang atau menyusun konsep rantai makanan. Pada soal ini, murid diminta untuk menyusun urutan makhluk hidup sehingga membentuk rantai makanan yang benar. Soal ini mengukur indikator menyatakan ulang konsep serta menyajikan konsep dalam berbagai bentuk dalam pemahaman konsep.
2	Bertujuan untuk mengukur kemampuan murid dalam memberikan contoh atau menentukan peran makhluk hidup dalam rantai makanan. Murid diminta untuk menjelaskan peran setiap makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, atau pengurai. Soal ini mengukur indikator memberikan contoh dan bukan contoh serta menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu dalam pemahaman konsep

Soal	Penjelasan
3	Bertujuan untuk mengukur kemampuan murid dalam mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan perannya. Murid diminta untuk mengelompokkan makhluk hidup ke dalam kategori produsen, konsumen, dan pengurai. Soal ini mengukur indikator mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu dalam pemahaman konsep.
4	Bertujuan untuk mengukur kemampuan murid dalam mengaplikasikan konsep rantai makanan dalam situasi tertentu. Murid diminta untuk menganalisis suatu kondisi dan menjelaskan dampak yang terjadi berdasarkan pemahaman konsep yang dimiliki. Soal ini mengukur indikator mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah serta mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep dalam pemahaman konsep.

Soal *pretest* dan *posttest* secara lengkap disajikan pada bagian lampiran.

e. Lembar Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari pendidik terkait kondisi pembelajaran serta kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses komunikasi antara peneliti dan

responden untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian pengembangan, wawancara berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik murid, serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran (Creswell & Creswell, 2021).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada 1 orang pendidik kelas V MIN 2 Solok. Wawancara dengan pendidik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang tersedia, serta kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kesulitan yang dialami murid dalam memahami materi, serta tanggapan pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman wawancara pendidik disusun untuk analisis kebutuhan pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara murid disusun untuk analisis karakteristik murid. Pedoman wawancara tersebut telah disajikan pada bagian analisis kebutuhan dan analisis murid pada BAB III.

F. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang telah terkumpul, peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data yang bersifat kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi pada tahap awal penelitian yang dilakukan kepada pendidik. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator, pendidik, dan murid selama proses uji coba media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket dan tes. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk persentase untuk menggambarkan hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan (Sugiono, 2021).

Analisis dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan 4D pada tahap Develop.

a. Analisis Angket Validitas

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan video animasi berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Data diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli

bahasa.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan bobot seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 6

Bobot Pernyataan Validasi Video Animasi

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Nilai akhir dari validasi dihitung menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\% \quad (3.1)$$

Keterangan:

V = Nilai validitas media video animasi

X = Skor total yang diperoleh dari hasil penilaian ahli

Y = Skor maksimal dari total butir pernyataan

Tabel 3. 7

Kriteria Validitas Video Animasi

Persentase (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat Valid

Persentase (%)	Kategori
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Tidak Valid

(Sumber: Riduwan, 2012)

Media video animasi dinyatakan layak digunakan apabila nilai persentase berada pada kategori Valid (61%–80%) atau lebih tinggi. Apabila hasilnya di bawah kategori tersebut, maka media perlu direvisi sesuai saran ahli (Arikunto, 2019).

b. Analisis Angket Praktikalitas

Analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi berbasis kearifan lokal praktis dan mudah digunakan oleh guru dan murid. Data diperoleh dari angket kepraktisan yang diberikan setelah uji coba terbatas.

Penilaian juga menggunakan skala Likert, dengan bobot seperti berikut:

Tabel 3. 8

Bobot Pernyataan Praktikalitas Video Animasi

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3

Pernyataan	Bobot
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Nilai akhir praktikalitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\% \quad (3.2)$$

Keterangan:

P = Nilai praktikalitas media

X = Skor total yang diperoleh dari hasil penilaian pengguna

Y = Skor maksimal dari total butir pernyataan

Tabel 3. 9

Kriteria Praktikalitas Video Animasi

Persentase (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Riduwan, 2012)

Media video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan praktis digunakan apabila memperoleh nilai persentase minimal dalam kategori Praktis (61%–80%). Jika berada di bawah kategori tersebut, dilakukan perbaikan sesuai hasil evaluasi (Sugiyono, 2021).

c. Analisis Efektivitas

Data efektivitas diperoleh dari hasil pretest dan posttest pemahaman konsep murid setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep murid. Menurut (Hake, 1999), peningkatan pemahaman konsep dapat dihitung menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \quad (3.3)$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat efektivitasnya, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 10
Kriteria Penilaian Efektivitas N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori Efektivitas
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

(Sumber : Hake, 1999)

Dari penjelasan di atas, produk yang dikembangkan dinyatakan efektif apabila rata-rata nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi.

Selain itu, untuk memperkuat hasil analisis, dilakukan perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest menggunakan hasil

deskriptif persentase dengan rumus (Sugiyono, 2019).

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (3.4)$$

Keterangan:

P = Persentase tingkat pemahaman konsep

X = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Y = Skor maksimal yang mungkin diperoleh

Kriteria efektivitas secara deskriptif ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. 11

Kriteria Penilaian Efektifitas

Persentase (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat efektif
61% – 80%	Efektif
41% – 60%	Cukup Efektif
21% – 40%	Kurang Efektif
≤ 20%	Tidak Efektif

(Sumber : Riduwan,2011)

Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal dapat diketahui berdasarkan peningkatan pemahaman konsep murid secara kuantitatif, baik melalui skor *N-Gain* maupun persentase peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*.