BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis, Sifat Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini memakai metode pendekatan campuran (mixed method), yakni sebuah rancangan riset yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara berkesinambungan dalam satu rangkaian penelitian. Pelaksanaan pendekatan kualitatif ditujukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, pola kebiasaan berinteraksi dengan permainan *game online* , serta analisis kebutuhan media instruksional melalui instrumen observasi dan wawancara bersama wali murid. Data kuisoner dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi 2D. Di lain sisi, pendekatan kuantitatif difokuskan pada kalkulasi serta pemrosesan data numerik yang diperoleh dari kuesioner, tes awal *pre-test*, dan tes akhir *post-test* (Habibullah et al., 2025).

Sifat penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan setiap tahapan dalam proses pengembangan media secara sistematis, mulai dari identifikasi permasalahan, pengumpulan data, perancangan media, proses pembuatan video animasi, hingga pengujian media kepada siswa. Selain itu, penelitian ini juga mendeskripsikan hasil validasi media, respon siswa,

serta peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi yang dikembangkan.

Dalam proses pengembangan media, penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC digunakan karena sesuai untuk pengembangan produk multimedia seperti video animasi 2D. MDLC terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distri. Tahap *concept* digunakan untuk menentukan tujuan dan konsep media, untuk merancang *Storyboard* dan tampilan media, untuk mengumpulkan bahan yang diperlukan, pembuatan dan menggabungkan seluruh elemen menjadi video animasi, pengujian dilakukan untuk menguji kelayakan media, dan distribusi untuk menyimpan serta menyebarkan media yang telah selesai dikembangkan.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Keempat teknik tersebut digunakan untuk mendukung proses pengembangan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* bagi siswa kelas V sekolah dasar (Winda Purnama Sari Purba et al., 2025).

3.2.1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung ke SD Negri 2 Kupang untuk melihat kondisi siswa serta lingkungan pembelajaran di sekolah. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital, tingkat ketertarikan siswa terhadap *game online* , serta kebutuhan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Data hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep dan materi yang akan disampaikan dalam video animasi 2D.

3.2.2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seluruh siswa kelas V, guru kelas ibu indah lestari dan beberapa wali murid yaitu ibu Suranti dan ibu siti Aisyah untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kondisi siswa terkait penggunaan *game online* . Melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui dampak yang muncul akibat penggunaan *game online* pada siswa serta kebutuhan media edukasi yang dapat membantu memberikan pemahaman penggunaan game secara bijak. Hasil wawancara digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses perancangan video animasi 2D yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2.3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian. Sumber yang didapat meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang relevan dengan

topik media pembelajaran, multimedia, animasi 2D, video edukasi, dan kecanduan *game online* . Data yang didapat dari studi pustaka digunakan sebagai landasan teori dan acuan dalam proses pengembangan media edukasi yang dibuat.

3.2.4. Survei

Kuesioner digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap video animasi 2D yang dikembangkan, meliputi tampilan visual, penyampaian materi, kualitas audio, kemudahan memahami isi video, dan ketertarikan siswa terhadap media. Kuesioner diberikan setelah siswa melihat video dan hasilnya dianalisis menggunakan Skala Likert untuk mengetahui tanggapan serta tingkat kelayakan media. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil kuesioner, *pre-test*, dan *post-test* untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media serta perubahan pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi.

Sementara itu, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi 2D. *Pre-test* diberikan sebelum video ditampilkan, sedangkan *post-test* diberikan setelah siswa memperoleh materi melalui video. Hasil kedua tes tersebut dibandingkan dan dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* . Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

3.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dapat. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi siswa, penggunaan *game online* , serta identifikasi kebutuhan media edukasi yang presisi dengan karakteristik siswa pada Tingkat sekolah dasar (Fadli, 2021).

data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis secara kuantitatif menggunakan Skala Likert. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan video animasi 2D yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian responden. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, penyampaian materi, kualitas audio, kemudahan memahami isi video, serta manfaat media sebagai sarana edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* .

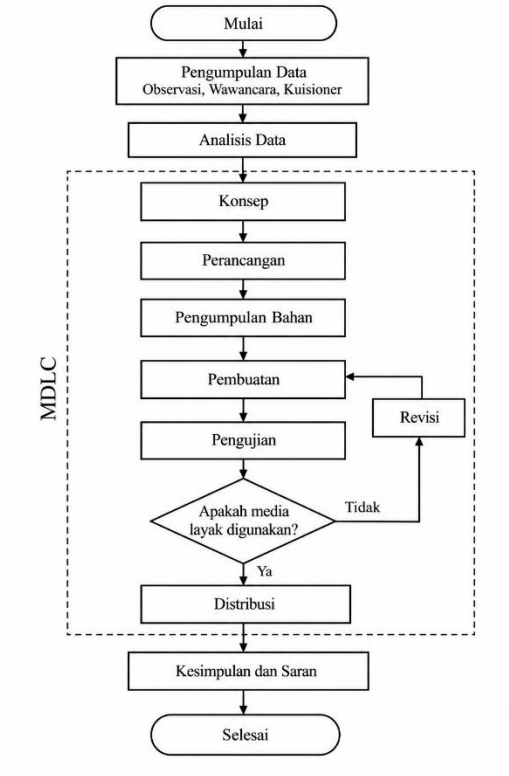
Setiap jawaban responden diberikan skor sesuai dengan tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang terdapat pada kuesioner. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian sehingga dapat diketahui apakah video animasi 2D yang dibuat termasuk kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak digunakan sebagai media edukasi.

Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats) digunakan sebagai analisis tambahan untuk mengetahui kondisi video animasi 2D

yang telah dikembangkan, meliputi kelebihan, kekurangan, peluang pemanfaatan, dan kemungkinan kendala dalam penggunaannya. Data kuesioner dianalisis menggunakan Skala Likert untuk mengetahui tanggapan dan penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan video animasi dari aspek tampilan, desain, audio, animasi, dan kemudahan penggunaan media. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi 2D. Hasil kedua tes tersebut dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa. Seluruh hasil analisis digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan.

3.4. Alur Penelitian

Penelitian ini memiliki tahapan atau alur dalam proses pelaksanaannya yang dilakukan secara sistematis mulai dari pengumpulan data hingga evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.4.1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* . Data yang diperoleh pada tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep, materi, serta desain media yang akan dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner.

Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah SD Negri 2 Kupang untuk mengetahui kondisi siswa, kebiasaan penggunaan *game online* , serta karakteristik media pembelajaran yang disukai oleh siswa kelas V sekolah dasar.

3.4.2. Analisis permasalahan

Pada tahap ini, peneliti menganalisis seluruh data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan wali murid, kuisoner, serta *pre-test*. Analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa, kebiasaan bermain *game online* , tingkat pemahaman siswa mengenai dampak negatif *game online* , serta kebutuhan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3.4.3. konsep

Pada tahap konsep, peneliti menentukan tujuan, sasaran pengguna, serta materi yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Materi yang dipilih disesuaikan dengan tema penelitian, yaitu bahaya kecanduan *game online* bagi siswa sekolah dasar. Pada tahap ini juga ditentukan alur cerita, pesan edukasi yang ingin disampaikan, serta konsep visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

3.4.4. perancangan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi pembuatan konsep visual, perancangan karakter, perancangan latar belakang (*Background*), penyusunan alur cerita, serta pembuatan *Storyboard*. perancangan karakter dibuat dengan tampilan yang sederhana dan menarik agar mudah dikenali oleh siswa. Selain itu, pemilihan warna, bentuk objek, dan elemen visual lainnya disesuaikan dengan usia target pengguna sehingga dapat meningkatkan minat siswa saat menyaksikan video

animasi. Hasil dari tahap design berupa rancangan lengkap video animasi yang akan digunakan sebagai acuan pada tahap pengembangan selanjutnya. Melalui perancangan yang matang, diharapkan video animasi 2D yang dihasilkan mampu menyampaikan informasi mengenai bahaya kecanduan *game online* secara efektif serta sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

3.4.5. Pengumpulan bahan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* . Bahan yang dikumpulkan meliputi materi mengenai pengertian *game online* , dampak negatif kecanduan *game online* , cara mengatur waktu bermain secara bijak, serta berbagai informasi pendukung yang sesuai dengan tema penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan aset visual seperti karakter, ilustrasi, ikon, latar belakang, audio narasi, efek suara, dan musik latar yang akan digunakan dalam video animasi.

3.4.6. Pembuatan

Tahap pembuatan yaitu proses menggabungkan seluruh bahan dan aset yang telah dipersiapkan sebelumnya menjadi sebuah video animasi 2D yang utuh. Pada tahap ini dilakukan penyusunan karakter, latar belakang, ilustrasi, teks, narasi, efek suara, serta musik latar sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang. Proses pengembangan video animasi dilakukan menggunakan Adobe Animate sebagai perangkat utama dalam pembuatan animasi. Seluruh elemen visual dan audio

kemudian disusun dan disinkronkan sehingga menghasilkan video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

3.4.7. Pengujian

video animasi 2D edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* yang telah selesai dikembangkan dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media. Uji kelayakan dilakukan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen kuisoner berbasis skala Likert. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, tampilan visual, penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan media yang dikembangkan.

Setelah dinyatakan layak, video animasi diimplementasikan kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang sebagai subjek penelitian. Untuk mengetahui efektivitas media, peneliti memberikan *pre-test* sebelum siswa menonton video animasi dan *post-test* setelah siswa memperoleh materi melalui media tersebut. Hasil *pre-tes* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* setelah menggunakan video animasi 2D yang telah dikembangkan.

3.4.8. Revisi

Revisi dilakukan apabila hasil pengujian atau penilaian dari ahli media dan pihak sekolah menunjukkan adanya bagian yang perlu diperbaiki. Perbaikan dapat mencakup tampilan visual, gerakan animasi, audio, keterbacaan teks, maupun

penyajian materi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Setelah revisi selesai, video kembali ke tahap Pembuatan untuk menyempurnakan bagian yang diperbaiki, kemudian dilakukan pengujian ulang untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilanjutkan ke tahap Distribusi.

3.4.9. Distribusi

Tahap distribusi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media. Pada tahap ini, video animasi 2D yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak digunakan didistribusikan kepada SD Negeri 2 Kupang sebagai media edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* . Media diberikan dalam bentuk file video sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai pendukung kegiatan pembelajaran maupun sebagai sarana edukasi bagi siswa.

3.4.10. Kesimpulan Dan Saran

Pada tahap ini, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari proses pengembangan video animasi 2D, hasil validasi ahli, hingga hasil pengujian kepada siswa. Kesimpulan yang diperoleh digunakan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui kelayakan media yang dikembangkan serta peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *GAME ONLINE* setelah menggunakan video animasi 2D. Selain itu, peneliti juga memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pada penelitian berikutnya. Saran tersebut ditujukan kepada peneliti selanjutnya, pihak sekolah,

maupun guru agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dan disempurnakan sehingga memberikan manfaat yang lebih optimal dalam kegiatan edukasi dan pembelajaran.