

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Pengembangan

Penelitian pengembangan media animasi digital berbasis tema keluarga untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok A di KB Gemintang Indonesia mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2018: 396) penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan cara sistematis yang digunakan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal. Penelitian pengembangan biasa disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat dalam pemecahan masalah praktis dalam pendekatan penelitian, terutama penelitian pendidikan dalam pembelajaran menurut Brog dan Gall (Sugiyono, 2018 : 394).

Menurut Brog and Gall (Sugiyono, 2018: 394) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pengejaran. Brog dan Gall (Sugiyono, 2018: 395) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk; (2) menguji keefektivan produk dalam mencapai tujuan. Pada tujuan yang pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan pada tujuan yang kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian

konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya validasi (Wasis Dwiyo, 2004: 5).

B. Waktu dan Tempat Pengembangan

1. Waktu Penelitian

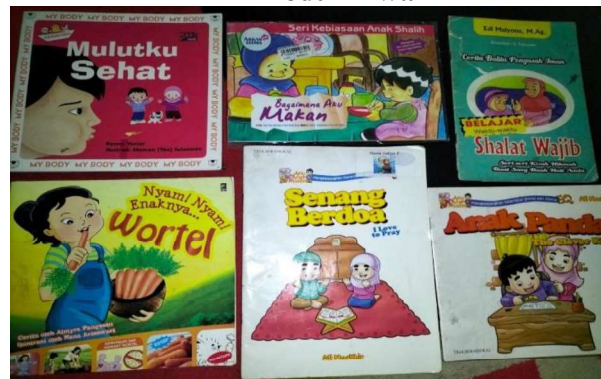
Penelitian pengembangan media animasi digital berbasis tema keluarga untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4-5 tahun di KB Gemintang Indonesia dari Januari 2024 hingga Mei 2024.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Gemintang Indonesia yang alamat nya di Komplek De Marrakesh Blok B2 No. 25 Kelurahan Mekarjaya kecamatan rancasari kota bandung.

C. Desain Pengembangan

Produk Awal



Gambar 3.1
Media buku cerita

Pada gambar 3.1 dapat terlihat media yang digunakan untuk kegiatan bercerita hanya sebuah buku, tanpa adanya media yang lain, menyebabkan anak terkadang bosan dan tidak mendengarkan.

Produk Pengembangan Media Animasi Digital Berbasis Tema Keluarga



Gambar 3.2
Media animasi digital

Pada gambar 3.2 dapat dilihat produk pengembangan media animasi digital berbasis tema keluarga yang digunakan untuk membantu pendidik ketika sedang bercerita dapat menggunakan media tersebut. Diharapkan dengan menggunakan media animasi digital ini anak-anak tidak bosan ketika menonton dan mendengarkan cerita ini.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan bercerita adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (Sugiyono, 2018 : 394) yang terdiri dari sepuluh tahap.

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut:

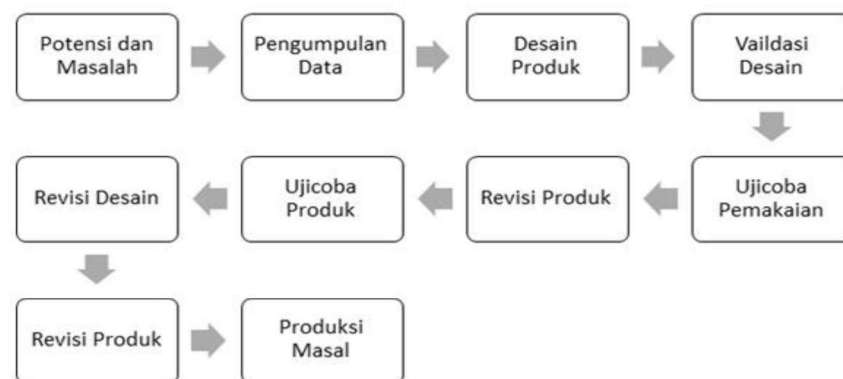
1. Keterbatasan Waktu

Penelitian dan pengembangan dilakukan menjadi tujuh tahap dikarenakan adanya keterbatasan waktu, jika penelitian dan pengembangan ini menggunakan sepuluh tahap akan memerlukan waktu dan proses yang relative lama dan panjang, oleh karena itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahap ini, diharapkan penelitian dan pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang relative efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Keterbatasan Dana

Faktor keterbatasan biaya dalam penelitian dan pengembangan merupakan salah satu alasan penyederhanaan tahapan, penelitian ini dilakukan dalam tujuh tahapan, mengingat jika penelitian dan pengembangan dilakukan dengan sepuluh tahapan memerlukan biaya yang besar, dikarenakan itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahapan diharapkan pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau.

Adapun sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :



Gambar 3. 3
Langkah-langkah Penggunaan Metode *research*
***and Development (R & D)* menurut Borg dan Gall**

1. Potensi Masalah

Menurut Sugiyono (2018: 404) potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dan dapat disimpulkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat menggunakan nya.

Langkah awal peneliti yaitu dengan melakukan wawancara awal kepada Guru Kelas di Kelompok A KB Gemintang Indonesia mengenai media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran bercerita salah satunya menceritakan kembali isi buku yang sudah diceritakan oleh bu guru. Namun peserta didik tidak antusias dan terkesan menghindar ketika guru meminta anak bercerita.

Berdasarkan hal di atas peneliti berinisiatif untuk melakukan pengembangan media animasi digital dengan tujuan agar anak merasa senang dengan cerita yang dilihat melalui tayangan video, dan dapat menceritakan kembali tanpa ada paksaan dari pendidik.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya dilakukan pengumpulan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media animasi digital dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan di KB Gemintang Indonesia

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari media animasi

digital Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi media animasi digital yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan media animasi digital untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang akan dikembangkan. Validasi desain adalah penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media animasi digital ini, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan layak dan sesuai kebutuhan. Adapun yang menjadi Validator harus memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Validator Desain

No	Validator	Kriteria
1	Ahli Media Pembelajaran	1. Minimal Lulus S2 PAUD 2. Pengalaman Mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun 3. Guru
2	Ahli Materi	1. Minimal Lulus S2 PAUD 2. Pengalaman Mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun 3. Guru

5. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan revisi pada produk maka langkah selanjutnya yaitu uji coba pemakaian. Produk yang dihasilkan kemudian diterapkan pada kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Produk tersebut diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Apabila masih terdapat kekurangan pada produk yang dibuat maka dilakukan perbaikan lebih lanjut. Perbaikan ini dilakukan jika memang diperlukan.

Kedelapan langkah penelitian dan pengembangan di atas jika dilakukan dengan baik dan benar maka akan menghasilkan suatu produk yang baik. Media yang akan digunakan di sekolah nantinya telah memiliki standar penggunaan yang valid. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap ke-8 atau pada tahap uji coba pemakaian. Pada penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall* (Sugiyono, 2018: 405) menunjukkan 10 langkah. Dalam metode Research and Development (R&D) langkah-langkah yang digunakan dapat dibatasi, apabila terdapat keterbatasan pada waktu penelitian dan sumber keuangan.

6. Revisi Produk

Setelah desain produk di validasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasar

dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

7. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan ujicoba produk. Menurut Emzir Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Ujicoba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas.

Pada proses uji coba produk melibatkan subjek penelitian, yaitu bisa kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Supaya dapat diketahui bagaimana produk tersebut saat digunakan. Selama proses uji coba, peneliti harus membuat catatan kelebihan dan kekurangan produk selama diujikan.

Tahap uji coba produk di lapangan dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok Aesar. Adapun tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a) Uji Coba Kelompok Kecil (terbatas)

Uji coba kecil dilakukan kepada 6 anak usia 4-5 tahun di KB Gemintang Indonesia Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk ini bisa mencapai tujuan yang diharapkan, dan mengetahui kelemahan yang harus diperbaiki supaya produk ini dapat dilaksanakan pada uji coba luas

b) Uji Coba Kelompok Besar (luas)

Uji coba kelompok Aesar dilakukan pada 15 anak usia 4-5 tahun KB Gemintang Indonesia Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bahwa produk benar-benar layak digunakan untuk meningkatkan berfikir logis pada anak.

8. Revisi Desain

Revisi desain produk dilakukan sesuai dengan penilaian dan saran yang telah diberikan penguji. Apabila ditemukan kelemahan pada desain produk modul kolase biji-bijian tersebut, maka peneliti harus memperbaiki desain tersebut supaya menghasilkan produk yang efektif. Jika pada produk yang dibuat tidak membutuhkan perbaikan maka produk modul kolase biji-bijian tersebut bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Validasi produk yang kesatu dilakukan oleh dua dosen pembimbing sebagai ahli media dan ahli materi. Sedangkan validasi produk kedua dilakukan oleh pengguna dalam hal ini guru kelompok A di KB Gemintang Indonesia Audience dalam hal ini adalah peserta didik. meliputi:

1. Media boneka tangan berbasis tema keluarga
2. Meningkatkan kemampuan bercerita
3. Angket skala sikap untuk mengukur respon guru dan anak didik

Tabel 3.1
Kriteria Validasi Produk

SKOR	KRITERIA	INTERPRETASI
75-100	Sangat Valid	Produk bisa langsung digunakan tanpa perbaikan.
50-74	Valid	Produk dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
25-49	Cukup Valid	Produk dapat digunakan dengan banyak perbaikan.
0-24	Invalid	Produk tidak dapat digunakan

9. Revisi produk..

10. Produksi terbatas.

E. Uji Coba Produk

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Untuk uji coba terbatas berlokasi di KB Gemintang Indonesia terhadap 15 orang siswa kelompok A, berjumlah 6 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Untuk uji coba lebih luas berlokasi di KB Gemintang Indonesia terhadap seluruh siswa kelompok A.

Karakteristik dari subjek penelitian adalah :

1. Kemampuan bercerita siswa belum sepenuhnya meningkat dalam kegiatan pembelajaran,
2. Guru belum pernah menggunakan media animasi digital dengan menggunakan pembelajaran *eksperimen* dalam meningkatkan berfikir logis pada anak.

2. Jenis Data

.Jenis data yang akan dikumpulkan harus disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Instrumen Uji Coba

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket instrument wawancara, observasi. Uji coba ini dilakukan dua bagian yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan di KB Gemintang Indonesia . Instrument penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrument penelitian berdasarkan pendapat Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad mengenai kriteria penilaian.

4. Teknik Pengumpulan Data Uji Coba

Dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

1. Teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan Dokumentasi.
2. Pengumpulan data dapat menggunakan Instrumen yang sudah ada.
3. Instrumen dapat dikembangkan sendiri oleh oleh peneliti, oleh karena itu perlu kejelasan prosedur pengembangannya, tingkat validitas dan reliabilitas.

5. Teknik Analisis Hasil Uji Coba

Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data dikumpulkan :

1. Analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi, dan penyajian data baik dengan tabel, bagan, atau grafik.
2. Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan.
3. Data dianalisis secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif.
4. Penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat faktual, dengan tanpa interpretasi pengembang sebagai dasar melakukan revisi produk Layak atau tidaknya media dapat dilihat dari data angket yang digunakan dalam bentuk skala Likert.

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata responden

N = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah nilai responden

r = Nilai kelayakan

nilai kelayakan media berdasarkan nilai skala Likert

Tabel 3.2
Kriteria Kelayakan Media

Penilaian	Nilai
Sangat layak	85%-100%
Layak	65%-84,9%
Kurang layak	50%-64,9%
Tidak layak	20%-49,9%

F. Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Dalam mengumpulkan sejumlah data maka diperlukan instrumen validasi pakar yang meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media. Selain lembar validasi pakar instrumen yang dibuat yaitu angket respon

siswa, angket respon guru dan lembar observasi yang akan dipaparkan pada tahap validasi ahli dan pedoman wawancara dan observasi terhadap anak untuk mengetahui perasaan anak saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam pengembangan media animasi digital berbasis tema keluarga.

Tabel 3.3
Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket validasi media	Memperoleh saran dan kelayakan desain	Ahli media	Selama penelitian
2	Angket validasi materi	Memperoleh saran dan kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3	Angket tanggapan guru	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media yang digunakan	Guru kelompok A	Selama penelitian

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana keadaan awal di lapangan. Pada observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan pengamatan secara langsung di TK yang akan digunakan sebagai tempat penelitian dan

implementasi produk media pembelajaran. Sehingga dapat pertimbangan dari proses pengembangan media pembelajaran yang diperlukan.

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran anak dikelas. Tujuan observasi yaitu untuk mencari solusi yang tepat melalui perencanaan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada dikelas dan juga untuk memperoleh data respon anak kelompok B KB Gemintang Indonesia setelah diberikan media animasi digital melalui pembelajaran berbasis proyek. Adapun lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.5
Instrumen Lembar Observasi Anak

No	Indikator	Nama Anak		
		A	B	C
1.	Mengulang kalimat sederhana			
2.	Bertanya dengan kalimat yang benar			
3.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan			
4.	Menyebutkan kata-kata yang dikenal			
5.	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)			
6	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar			
7	Memperkaya perbendaharaan kata			
8	Berpartisipasi dalam percakapan			
9	Menyebutkan kata-kata yang dikenal			
10	Mengutarakan pendapat kepada orang lain			
Total capaian kemampuan bercerita				
Persentase capaian kemampuan bercerita				

Keterangan :

Kolom yang kosong diisi dengan kriteria penilaian

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Wawancara

Pada saat melakukan observasi, peneliti akan melakukan tanya jawab atau wawancara kepada guru di sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian. Tujuan dari wawancara yaitu untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan untuk mengetahui hal apa yang diperlukan sekolah serta mengumpulkan data tentang apa pembelajaran di KB Gemintang Indonesia yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk. Dari hasil wawancara kemudian dilakukan analisis dengan menjabarkan hasil dari wawancara tersebut sehingga mendapat pengembangan media yang sesuai dengan usia dan karakteristik anak dan seperti apa bentuk yang diinginkan oleh guru.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pentingnya pengembangan produk media animasi digital Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan bercerita Kelompok A di KB Gemintang Indonesia . Wawancara dilakukan kepada Guru kelompok A untuk memperoleh data evaluasi pengembangan media animasi digital

Adapun daftar pertanyaan wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.4
Daftar Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Proses/Kelayakan	1. Bagaimana guru menyiapkan rencana kegiatan sebelum pembelajaran? 2. Apa saja media & bahan ajar yang disiapkan untuk kegiatan belajar? 3. Bagaimana guru mengorganisir anak dalam bermain? 4. Apakah materis yang disampaikan sudah relevan dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran?
2.	Respon Guru/Anak	1. Bagaimana respon guru dalam penggunaan media animasi digital? 2. Apakah media animasi digital dapat memudahkan dalam pembelajaran? 3. Apakah media animasi digital dapat meningkatkan minat belajar anak? 4. Bagaimana kesesuaian media dengan kondisi anak?
3.	Kendala yang dihadapi	1. Apakah ada dukungan atau tidak dalam penyediaan media untuk meningkatkan kemampuan bercerita? 2. Bagaimana cara menangani anak yang mengalami kesulitan belajar?
4.	Mengidentifikasi peningkatan kemampuan bercerita dengan menggunakan media animasi digital	1. Apakah anak dapat menceritakan kembali cerita dongeng yang pernah didengar? 2. Apakah anak dapat berpartisipasi dalam percakapan? 3. Apakah anak dapat Memperkaya perbendaharaan kata?

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, guru dan juga para ahli untuk diberikan respon sesuai dengan

permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan media animasi digital. Angket menggunakan format *check list* pada sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check list* pada kolom yang sesuai.

a. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dibidang media pembelajaran IKIP Siliwangi. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media animasi digital.

b. Angket validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli dibidang pembelajaran PAUD IKIP Siliwangi. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media animasi digital.

c. Angket tanggapan guru

Instrument kuesioner untuk guru diisi ketika melakukan uji coba di lapangan yang akan menilai kelayakan pada aspek pengguna pada pengembangan media animasi digital melalui pembelajaran berbasis proyek.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data validasi ahli tentang proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan mempertimbangkan masalah, komentar, dan masukan berupa saran-saran dari ahli. Tahap ini dilakukan dengan memberikan indikator penilaian kemudian memberikan skala penilaian dari angka 1-4, dengan memberika tiga pilihan jawaban yaitu media belum bisa digunakan,

media bisa digunakan namun harus melalui tahap revisi dan media bisa digunakan tanpa melalui tahap revisi yang disertakan dengan masukan/komentar. Selanjutnya hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket tanggapan diisi oleh guru, angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pertanyaan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, data dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut (Yoni dalam Nuraini, 2015):

Untuk keperluan analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi sangat positif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan,

sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi pernyataan penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Kelayakan

Skor persentase (%)	Interpretasi
$P > 80\%$	Sangat Layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan dan kualitas pada media animasi digital untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B dikategorikan sangat layak atau layak.