

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran (mixed). Penelitian campuran merupakan jenis penelitian yang menggabungkan atau memadukan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena atau pertanyaan penelitian. Pendekatan ini menggabungkan keunggulan kedua metode, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih mendalam.³⁰

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and development*. Penelitian *Research and Development* (R&D) dalam bahasa Indonesia biasa dikenal dengan singkatan penelitian pengembangan. Penelitian *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk atau inovasi baru untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan memerlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk sebelum disebarkan. Menurut Sugiyono, metode *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk menciptakan produk tertentu serta mengevaluasi sejauh mana produk tersebut efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk

³⁰ Jim Hoy Yam, "Refleksi Penelitian Metode Campuran (Mixed Method)," *Jurnal Empire* 2, no. 2 (2022): 126–34.

menciptakan produk, program, atau rancangan tertentu melalui tahapan desain, uji coba, dan revisi untuk mencapai standar dan kualitas tertentu.³¹

Produk pendidikan yang akan dikembangkan peneliti melalui penelitian ini adalah video untuk mitigasi bencana kebakaran pada anak usia dini di PAUD Terpadu Handayani.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey, pertama kali dikembangkan oleh Florida State University untuk U.S. Army pada tahun 1970-an. Model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap Analisis meliputi evaluasi kebutuhan dan karakteristik khusus anak-anak pada usia tersebut di lingkungan PAUD. Tahap Desain meliputi perencanaan konten, penentuan visual yang sesuai, dan pengembangan skrip yang ramah anak. Proses Pengembangan melibatkan produksi video, termasuk pemilihan animasi dan pengembangan karakter yang dapat diidentifikasi oleh anak-anak. Setelah selesai, video diimplementasikan dalam pembelajaran di PAUD Terpadu Handayani. Pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian untuk mengukur efektivitas video dalam menyampaikan pesan-pesan tentang mitigasi bencana kebakaran dan dampaknya terhadap pemahaman dan sikap anak-anak. Model ADDIE digunakan sebagai panduan dalam memastikan bahwa setiap langkah pengembangan video dilakukan secara sistematis dan efektif,

³¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

dengan tujuan akhir untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat untuk anak-anak usia dini di PAUD Terpadu Handayani.

ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep pengembangan produk ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi pembelajaran di balik penerapan ADDIE adalah pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspiratif.³² Konsep pembuatan produk yang sistematis telah ada sejak awal komunitas sosial. Karena ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, yang sesuai untuk pengembangan pendidikan produk dan sumber belajar lainnya, penggunaan proses ADDIE untuk pembuatan produk masih menjadi salah satu tren alat yang paling efektif saat ini. ADDIE adalah pilihan yang ideal untuk membuat produk pendidikan dan sumber daya pembelajaran lainnya karena dapat dengan mudah menangani kerangka kerja yang sesuai dengan berbagai situasi. Model ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan untuk membuat program pembelajaran, bahan ajar, atau sistem pembelajaran yang efektif untuk anak.

Model pengembangan ini dapat digunakan untuk pengembangan seperti strategi, metode pembelajaran, dan bahan ajar. Salah satu contoh penggunaan model pengembangan ini adalah pembuatan buku panduan kegiatan pembelajaran mitigasi kebakaran pada anak.

³² Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, “*Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning,*” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

C. Prosedur Pengembangan

Secara umum, proses dalam model ADDIE ini terdiri dari lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Konsep ADDIE digunakan dalam pembuatan produk, terutama sumber belajar berbasis kinerja. Filosofi pendidikan dasar ADDIE adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, asli, dan inspirasional. Konsep pengembangan produk sistematis telah ada sejak lama, dan proses ADDIE adalah salah satu alat terbaik saat ini. ADDIE digunakan sebagai platform lengkap untuk desain, pengembangan, dan evaluasi sumber belajar berbasis kinerja. Setiap langkah ADDIE dijelaskan singkat di sini.

Tabel 3.1 Langkah Prosedur ADDIE

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Konsep	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar	Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa	Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi
Prosedur Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi kesenjangan kinerja 2. Tentukan tujuan pengajaran 3. Konfirmasi audiens yang dituju 4. Identifikasi sumber daya yang diperlukan 5. Susun rencana manajemen proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Melakukan inventarisasi tugas 7. Menyusun sasaran kinerja 8. Menghasilkan strategi pengujian 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Menghasilkan konten 10. Memilih atau mengembangkan media pendukung 11. Mengembangkan bimbingan bagi siswa 12. Mengembangkan bimbingan bagi guru 13. Melakukan revisi formatif 14. Melakukan Uji Coba 	<ol style="list-style-type: none"> 15. Mempersiapkan guru 16. Mempersiapkan siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 17. menentukan kriteria evaluasi 18. Memilih alat evaluasi 19. Melakukan evaluasi
	Ringkasan Analisis	Ringkasan Desain	Sumber Belajar	Strategi Implementasi	Rencana Evaluasi

Sumber: *Instructional Design: The ADDIE Approach*

Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate (ADDIE) menjelaskan proses yang digunakan dalam desain instruksional untuk menghasilkan episode pembelajaran yang diinginkan. Bagian ini menyajikan tujuan, prosedur, dan hasil dari masing-masing dari lima fase ADDIE.

Tahap *Analyze* memiliki tujuan untuk menentukan sumber hilangnya kinerja. Menentukan tujuan proses, memastikan audiens yang dituju, mengidentifikasi

sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE, menentukan potensi sistem penyampaian (termasuk perkiraan biaya), dan membuat rencana manajemen proyek adalah prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase analisis. Ringkasnya, tahap analisis berakhir dengan analisis.

Tujuan dari tahap *Design* adalah untuk memastikan kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Prosedur utama yang terkait dengan tahap ini termasuk melakukan inventarisasi tugas, menetapkan sasaran kinerja, membuat strategi pengujian, dan menghitung laba atas investasi. Tahap ini menghasilkan hasil akhir yang biasanya disebut *Brief Design*.

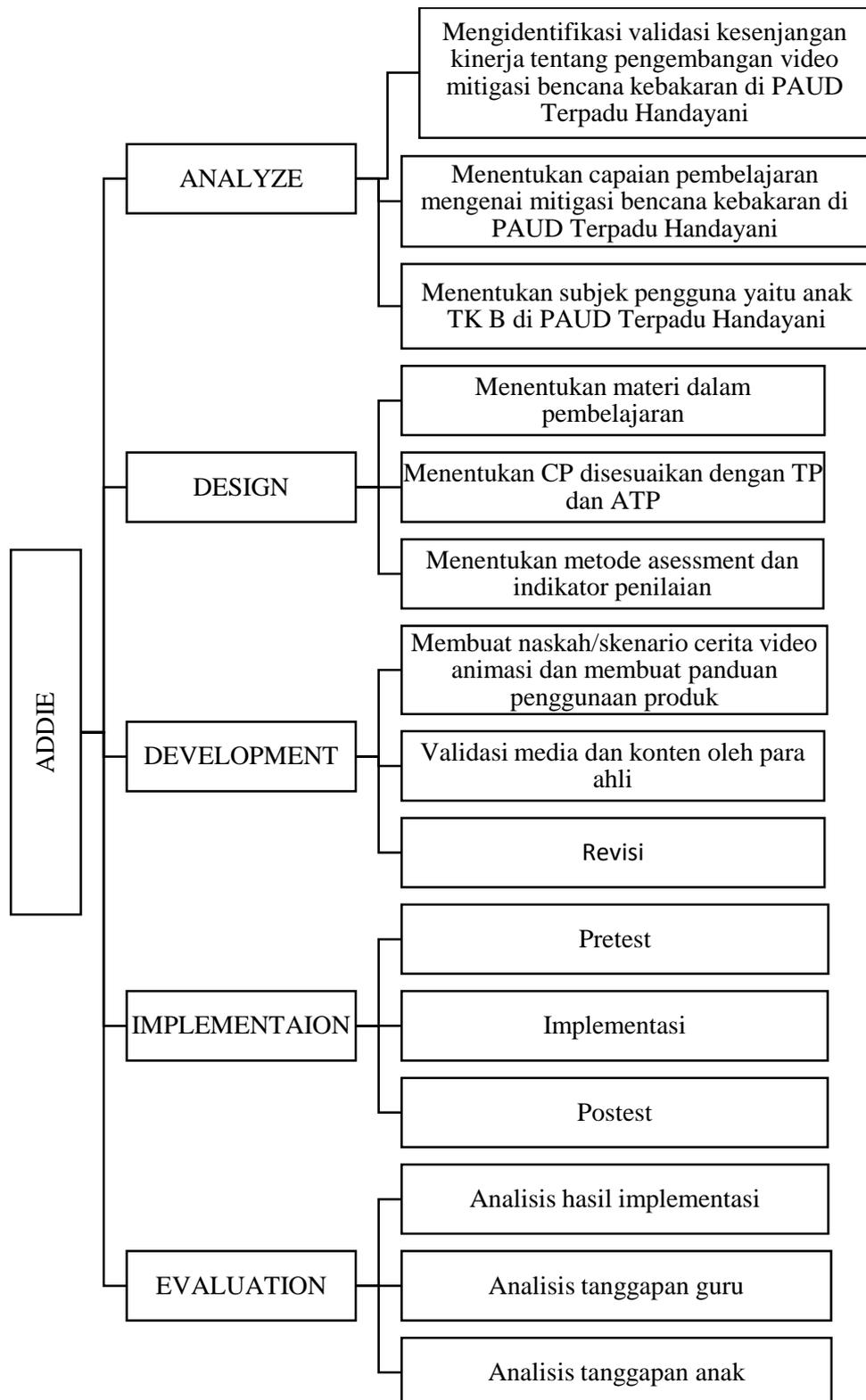
Tujuan dari bagian *Develop* adalah untuk membuat dan memvalidasi sumber pembelajaran yang akan dibutuhkan selama kursus. Proses-proses utama yang biasanya terkait dengan bagian *Develop* termasuk pembuatan konten, memilih media pendukung yang sudah ada atau membuat media baru yang sesuai dengan tujuan proyek, membuat pedoman untuk guru dan siswa, dan membuat modul pembelajaran yang lengkap serta melakukan revisi formatif, dan melakukan uji coba. Hasil akhir dari fase *Develop* adalah semua Sumber Daya Pembelajaran untuk keseluruhan proses ADDIE.

Tujuan tahap *Implement* adalah untuk menyediakan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Persiapan guru dan persiapan siswa adalah prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase implementasi. Hasil yang umum dari fase implementasi adalah strategi implementasi.

Tujuan dari tahap *Evaluate* adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah implementasi. Mengidentifikasi

standar evaluasi untuk setiap komponen proses ADDIE, memilih atau membuat semua alat evaluasi yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE, dan melakukan evaluasi. Rencana Evaluasi adalah hasil akhir fase evaluasi yang biasa dibuat.³³

³³ Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, “*Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*,” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

D. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pengembangan dan penelitian bertempat di PAUD Terpadu Handayani Komplek Hasta Karya yang beralamat di Jl.Kuranji, RT.31/RW.05, Kelurahan Guntung Manggis, Landasan Ulin Timur, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. PAUD Terpadu Handayani berada di wilayah Kota Banjarbaru yang tergolong sebagai daerah dengan risiko kebakaran yang cukup tinggi, terutama pada musim kemarau, akibat banyaknya lahan semak dan hutan di sekitarnya yang rawan terbakar.
- b. Meskipun topik kebakaran sering menjadi perhatian dalam berita dan kampanye lingkungan, belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan dan mengajarkan mitigasi bencana kebakaran kepada anak usia dini di lembaga ini.
- c. Lembaga ini telah memiliki tema pembelajaran seperti “Alam Sekitar” yang sesuai dan relevan untuk dijadikan titik masuk dalam integrasi materi mitigasi bencana kebakaran ke dalam kegiatan pembelajaran anak.
- d. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, guru-guru di PAUD Terpadu Handayani menyatakan belum tersedianya media edukatif berbasis video yang mengangkat tema mitigasi kebakaran, sementara kebutuhan akan media pembelajaran visual interaktif semakin mendesak untuk membantu pemahaman anak secara konkret dan menyenangkan.

- e. Pendidik di PAUD Terpadu Handayani menunjukkan antusiasme dan dukungan penuh terhadap pengembangan media pembelajaran mitigasi kebakaran karena selain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, juga menjadi inovasi yang dapat memperkuat upaya pendidikan kesiapsiagaan bencana sejak dini.

Dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut, PAUD Terpadu Handayani dipilih sebagai lokasi yang tepat untuk pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran mitigasi bencana kebakaran bagi anak usia dini.

2. Waktu dan Jadwal Penelitian

Pelaksanaan Kegiatan penelitian ini dihitung mulai dari peneliti melakukan seminar proposal skripsi pada bulan maret 2024 sampai pada tahap akhir yaitu bulan juni 2025.

E. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini adalah orang-orang yang berpartisipasi dalam penelitian berlangsung, yaitu sebagai berikut:

1. PAUD Terpadu Handayani, yaitu sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.
2. Ibu Sulastri, S.Pd dan selaku kepala sekolah PAUD Terpadu Handayani dan seluruh pendidik.
3. Tim editor animasi Tiffany dkk.
4. Ibu Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M.Pd. selaku validator ahli materi dan Bapak Muhammad Ridho, M.Pd selaku validator ahli media.

5. Peserta didik kelompok B PAUD Terpadu Handayani sebagai responden dalam penelitian yang berjumlah 12 orang.

F. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni data utama (primer) dan data pendukung (sekunder). Data utama merupakan informasi inti yang menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini. Sementara itu, data pendukung berasal dari berbagai sumber literatur, termasuk hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dan memperkuat landasan kajian yang sedang dilakukan.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi pada tiga bagian, yaitu:

- a. Responden peserta didik kelompok B PAUD Terpadu Handayani.
- b. Informan yaitu pendidik serta pihak-pihak lain yang terkait dengan penelitian ini.
- c. Dokumen yaitu catatan atau data yang berhubungan dengan penelitian ini.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian metode yang dipakai peneliti dalam pengumpulan data penelitian. Disini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang

dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan dalam mendapatkan informasi terkait data yang ingin diteliti. Dilakukan kepada guru PAUD untuk menggali informasi kebutuhan dan permasalahan.

2. Dokumentasi

Berupa foto, catatan, dan arsip kegiatan selama proses pengembangan dan uji coba media.

3. Angket (Kuesioner)

Diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan manfaat media yang dikembangkan.

H. Validasi Produk

Validasi produk adalah serangkaian proses evaluasi dan penilaian untuk memastikan bahwa suatu produk beroperasi dengan baik, aman, dan memenuhi harapan pengguna sebelum dirilis atau digunakan secara luas. Tahap ini dilakukan 2 tahap validasi dengan melibatkan ahli materi validasi konten dan ahli media yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah media video yang dikembangkan valid dan diujicobakan dilapangan.

1. Validasi konten

Validasi konten adalah proses penilaian dan mengevaluasi kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran. Adapun indikator validasi konten dibawah ini mengadaptasi dari penelitian Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman.

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Konten

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya	Tidak	Ket
1.	Kesesuaian materi dan isi	Materi sesuai dengan tujuan mengenalkan mitigasi bencana kebakaran pada anak usia dini			
		Materi sesuai dengan KD dan TP			
		Konten mencakup informasi penting dan prosedur keselamatan dasar dalam menghadapi kebakaran.			
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (5-6 tahun)			
2.	Kesesuaian penyajian	Alur cerita sistematis, logis, dan mudah dipahami oleh anak-anak			
		Kesesuaian penyajian gambar dengan materi			
		Penyajian menggunakan visual yang menarik, cerah dan ramah anak			
		Durasi video sesuai rentang perhatian anak			
3.	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			
		Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif dan interaktif			
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami			
		Struktur kalimat yang digunakan jelas			

Bagi validator ahli yang menyatakan revisi maka akan memberikan keterangan pada bagian revisi dan saran.

2. Validasi Media

Validasi media adalah proses penilaian terhadap kelayakan dan kualitas video pembelajaran seperti kualitas animasi, audio, visual dan desain. Adapun indikator validasi media ini mengadaptasi dari penelitian skripsi Rizkita Febriana (2024).

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya	Tidak	Ket
1.	Aspek media	Media video animasi pembelajaran mudah digunakan			
		Kualitas video bagus			
2.	Aspek visual media	Penyajian media video pembelajaran animasi menarik			
		Gambar dalam video pembelajaran animasi ditampilkan dengan jelas			
		Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi serta warna yang menarik			
		Kesesuaian pemilihan gambar pendukung dalam media video pembelajaran			
		Kesesuaian pemilihan karakter animasi 2D dalam video pembelajaran untuk anak			

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
3.	Aspek audio media	Suara dalam video pembelajaran jelas			
		Kesesuaian pemilihan musik atau <i>backsound</i> dalam video pembelajaran untuk anak			
		Kesesuaian dialog antar karakter animasi dalam video pembelajaran			
4.	Aspek Bahasa dan tulisan	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami oleh anak usia dini			
		Kesesuaian dalam pemilihan <i>font</i> , ukuran, warna dan tata letak tulisan pada video pembelajaran			

Bagi validator ahli yang menyatakan revisi maka akan memberikan keterangan pada bagian revisi dan saran.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data ini dikumpulkan melalui penelitian kualitatif, yang menekankan pemahaman mendalam tentang konteks, makna, dan interpretasi fenomena yang diteliti.³⁴ Data kualitatif dalam penelitian ini didapat melalui;

a. Wawancara *Need Asesment*

Wawancara *Need Asesmen* ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sekolah terkait produk yang diperlukan.

Tabel 3.4 Instrumen Wawancara *Need Asesment*

No	Indikator Pertanyaan
1	Apakah di TK ini ada pembelajaran tentang mitigasi bencana kebakaran yang sudah masuk kurikulum?
2	Apakah menurut ibu, pembelajaran tentang mitigasi bencana kebakaran ini penting bagi anak usia dini?
3	Apa kendala yang ibu hadapi sehingga tidak mengajarkan mitigasi bencana kebakaran kepada anak?
4	Apakah ibu bersedia jika saya kembangkan produk yang akan digunakan di TK ini untuk pembelajaran mitigasi bencana kebakaran?

b. Wawancara Spesifikasi Produk

Wawancara Spesifikasi Produk ini dilakukan untuk mengetahui produk yang diperlukan.

Tabel 3.5 Instrumen Wawancara Spesifikasi Produk

No	Indikator Pertanyaan
1	Materi apa saja yang harus diketahui anak terkait mitigasi bencana kebakaran?

³⁴ H Zuchri Abdussamad and M Si Sik, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

No	Indikator Pertanyaan
2	Bagaimana bentuk media yang tepat dan disukai anak untuk mempelajari mitigasi bencana kebakaran? Apakah bentuknya digital atau cetak?
3	Bagaimana metode yang paling disukai anak dalam mempelajari materi terkait mitigasi bencana kebakaran?
4	Seberapa lama pembelajaran tentang mitigasi bencana kebakaran bisa dituntaskan anak dengan baik?

c. Wawancara Evaluasi Tanggapan Guru dan Anak

Wawancara Evaluasi Tanggapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan guru terkait produk yang sudah dirancang agar bisa jadi bahan evaluasi atau revisi kembali jika memang tanggapan guru ada yang kurang jelas.

Tabel 3.6 Wawancara Evaluasi Tanggapan Guru dan Anak

No	Indikator Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat ibu tentang media yang saya buat?
2	Apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana kebakaran?
3	Apakah ada kendala atau tantangan dalam penerapan media?
4	Menurut ibu, apa ada rekomendasi atau saran untuk perbaikan lebih lanjut tentang media?
5	Apakah anak merespon dengan baik terhadap metode yang disediakan?

d. Hasil Validasi Ahli

Pada penelitian ini, proses validasi ahli terhadap produk pengembangan berupa video mitigasi bencana kebakaran untuk anak usia dini dilakukan dengan menggunakan instrumen angket berbasis skala Guttman. Skala ini digunakan untuk memperoleh penilaian yang tegas dari

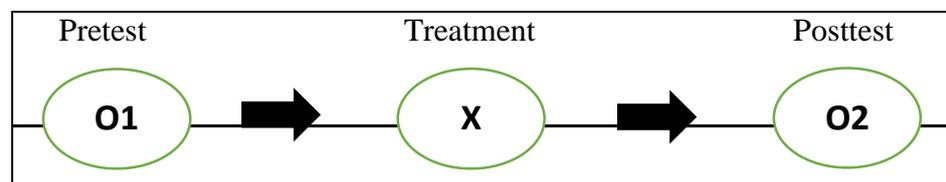
para ahli, dengan pilihan jawaban yang bersifat dikotomis, yaitu “ya” atau “tidak”, guna menilai kelayakan aspek-aspek penting dalam video pembelajaran yang dikembangkan. Hasilnya kemudian dianalisis, dari hasil analisis tersebut peneliti akan merevisi produk dari saran dan tanggapan dari para ahli.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah informasi yang dapat diukur dan dikomunikasikan dalam bentuk angka atau statistik. Data kuantitatif penelitian ini didapat dari:

a. Desain Eksperimen One Group Pretest-Posttest

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental, yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Skema desain ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Alur Eksperimen

Keterangan:

X = treatment yang diberikan (variabel independen)

O1= pretest kelompok eksperimen

O2= posttest kelompok eksperimen (setelah diberi treatment)

Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan atau *treatment* terhadap subjek penelitian yang hanya terdiri dari satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Pada desain ini, peneliti mengukur kondisi awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, kemudian

memberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan pengukuran kembali (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan nilai pretest dan posttest guna mengetahui adanya peningkatan atau perubahan akibat perlakuan.

Pengaruh perlakuan pada desain ini adalah (O2-O1). Perbedaan antara O2 dan O1 diuji. Jika ada perbedaan di mana O2 lebih tinggi daripada O1, produk yang dikembangkan berpengaruh positif terhadap kreativitas anak. Jika perbedaan lebih rendah dari pada O1, maka berpengaruh negatif. Variabel X (produk yang dikembangkan) adalah perawatan yang sesuai.³⁵

Penggunaan *pretest* dan *posttest* ini penting untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan, bukan karena faktor lain di luar perlakuan.³⁶ Dengan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan secara objektif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik untuk melihat signifikansi peningkatan pengetahuan atau perubahan perilaku anak terhadap materi mitigasi kebakaran.

J. Teknik Analisis Data

1. Data kualitatif

³⁵ T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187–203.

³⁶ Lita Ariani, Ceria Hermina, and Fikrie Fikrie, "Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Media: Studi Eksperimental," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3737–44.

Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Model ini merupakan pendekatan analisis yang sistematis dan komprehensif untuk mengelola serta memahami data kualitatif secara mendalam. Pengumpulan data, kondensasi, penyajian, dan penarikan simpulan adalah beberapa bagian dari prosedur ini.

a. Kondensasi

Setelah pengumpulan data, langkah berikutnya adalah kondensasi. yaitu proses memilah, merangkum, dan memfokuskan data yang relevan untuk memudahkan interpretasi. Pada langkah ini, peneliti mereduksi dan menyusun data menjadi bagian yang lebih kecil dan lebih terorganisir. Tahap ini mencakup mengidentifikasi hasil atau pola awal yang muncul dari data yang dikumpulkan.

b. Penyajian

Setelah data dikondensasi, tahap penyajian data melibatkan menampilkan data secara visual atau dalam bentuk tampilan untuk memudahkan dalam memahami dan menganalisis data. Penyajian data digunakan untuk membantu orang memahami pola dan hubungan yang muncul dari data kualitatif. di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi, bagan, grafik, matriks, atau bagan agar lebih mudah dipahami dan dianalisis.

c. Penarikan simpulan

Dalam tahap penarikan kesimpulan, peneliti menyusun pemaknaan terhadap data yang telah dianalisis dan menguji keabsahannya untuk

memastikan validitas temuan penelitian. Pendekatan ini membantu peneliti dalam menyusun pola, menjawab rumusan masalah, serta merumuskan kesimpulan secara logis dan sistematis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.³⁷

2. Data Hasil Validasi Ahli dan Penilaian Guru

Data hasil validasi dari ahli dan penilaian guru dianalisis secara deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media video mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan, berdasarkan aspek isi, tampilan visual, kejelasan pesan, dan kesesuaian materi dengan karakteristik anak usia dini. Pendekatan ini juga bermanfaat sebagai dasar pengambilan keputusan sebelum media digunakan dalam uji coba. Instrumen penilaian menggunakan skala Guttman. Penilai memberikan skor 1 untuk respon “Ya” atau “Setuju”, Proses analisis ini memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran dan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait revisi dan penyempurnaan sebelum media digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Analisis Data Eksperimen *One Group Pretest&Posttest*

Analisis data hasil eksperimen dilakukan dengan bantuan software SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) yang digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran melalui desain *One Group Pretest-Posttest*. Langkah pertama dalam proses analisis adalah melakukan uji normalitas

³⁷ Qomaruddin Qomaruddin and Halimah Sa'diyah, “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman,” *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84.

terhadap hasil pretest dan posttest guna mengetahui apakah distribusi data mengikuti pola normal. Uji normalitas dapat dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* yang tersedia dalam SPSS. Apabila data terdistribusi secara normal, maka dilanjutkan dengan *uji Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama, dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan setelah pemberian perlakuan berupa penggunaan media video edukatif mitigasi kebakaran. Uji ini relevan digunakan karena subjek yang diuji tetap, dan pengukuran dilakukan dua kali terhadap kelompok yang sama.

Namun, jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, yaitu metode non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji Wilcoxon tidak membandingkan rata-rata, melainkan menganalisis perbedaan berdasarkan peringkat (ranking) dari selisih nilai antara pretest dan *posttest*. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang akurat dan valid mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pemahaman anak setelah intervensi dilakukan.