

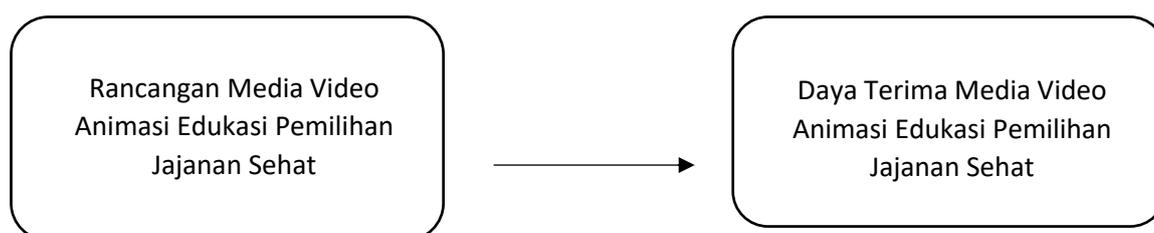
BAB III

KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL

3.1 Kerangka Konsep

Media animasi merupakan salah satu media edukasi yang merupakan pendekatan yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi terkait gizi, terutama anak usia sekolah dasar yang dimana dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi sasaran. Penggunaan media video animasi juga adalah salah satu alat bantu yang dapat memudahkan sasaran mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Sehingga diharapkan sasaran dapat lebih tepat memilih jajanan yang sehat di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka konsep penelitian sebagai berikut:



GAMBAR 3. 1

KERANGKA KONSEP PENELITIAN

Keterangan:

- a. Variabel Independen : Rancangan Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.
- b. Variabel Dependen : Daya Terima Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Merancang Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat

Definisi : Proses pembuatan media video animasi yang sesuai dengan langkah-langkah persiapan hingga mendapatkan sebuah media video animasi yang diantaranya berisi pesan edukasi tentang definisi makanan jajanan sehat, tips pemilihan jajanan sehat dan pencegahan dengan durasi 3 – 5 menit.

3.2.2 Uji Validasi Kelayakan Media

Definisi : Penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media meliputi aspek tampilan media yaitu kemenarikan media, ketetapan pemilihan warna background. Aspek visual yaitu bagaimana kualitas gambar, keterbacaan teks, kesesuaian warna tampilan video, kualitas animasi, jenis, ukuran dan warna huruf digunakan sudah tepat. Aspek audio yaitu bagaimana penggunaan bahasa mudah dipahami, kejelasan pengucapan suara, pemilihan *sound effect* sudah sesuai dan durasi video sesuai untuk pembelajaran.

Cara Ukur : Mengisi kuisioner penilaian media menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Baik

(4) = Baik

(3) = Cukup Baik

(2) = Kurang Baik

(1) = Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur :Kuesioner

Hasil Ukur :Kelayakan media

3.2.3 Uji Validasi Kelayakan Materi

Definisi : Penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi yang meliputi Aspek tujuan pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara jelas dalam animasi video pembelajaran dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Aspek materi pembelajaran yaitu materi disampaikan secara jelas, materi dapat disampaikan secara menarik, judul dan pembahasan isi materi sesuai, penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi sampel.

Cara Ukur : Mengisi kuisisioner penilaian media menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Baik

(4) = Baik

(3) = Cukup Baik

(2) = Kurang Baik

(1) = Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur :Kuesioner

Hasil Ukur :Kelayakan materi

3.2.4 Daya Terima Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat

Definisi : Daya terima menjadi tahap sejauh mana sasaran dapat menerima dan merespons secara positif terhadap video animasi edukasi Pemilihan Jajanan Sehat, yang akan dinilai oleh sasaran meliputi konten video animasi pada aspek visual yaitu bagaimana kualitas gambar, warna dan karakter animasi. Aspek

audio yaitu kualitas suara dan musik. Aspek materi sejauh manakah sasaran dapat memahami isi materi, memahami bahasa yang digunakan. Aspek durasi, manfaat video animasi dan Aspek volume sejauh manakah audio seimbang antara animasi dan audio latar belakang.

Cara Ukur : Mengisi kuisisioner penilaian media melalui *google form* menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Suka (SS)

(4) = Suka (S)

(3) = Kurang Suka (KS)

(2) = Tidak Suka (TS)

(1) = Sangat Tidak Suka (STS)

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur : Kuisisioner

Hasil Ukur : Skor daya terima media video animasi

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup Baik

21% - 40% = Kurang Baik

0% - 20% = Sangat Kurang

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Skala Ukur : Ordinal