

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media animasi dalam pengenalan karir pada siswa MTS Negeri 2 Medan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 2 Medan sebagai salah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri di Medan yang beralamat di jalan Peratun Nomor 3 Medan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan video animasi dalam pengenalan karir dilakukan sejak bulan April 2017 hingga Juni 2018 dengan waktu yang dibutuhkan pada tahap analisis sekitar 2 minggu, tahap desain sekitar 5 minggu, tahap pengembangan produk video 3 minggu, tahap implementasi dan evaluasi berjalan selama 1 minggu. Adapun rincian kegiatan penelitian pengembangan ini dapat dilihat dalam table di bawah ini:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu
A. Tahap Analisis		
1	Wawancara dengan guru BK tentang	21 Maret 2017

	masalah siswa di sekolah MTsN 2 Medan.	
2	Pengajuan judul Tesis ke Prodi.	9 April 2017
3	Penyebaran angket “Pengenalan karir” pada siswa MTsN 2 Medan.	15 April 2017
4	Penyusunan proposal penelitian.	12 Juni 2017
5	Seminar proposal.	20 Desember 2017
6	Revisi dan penambahan kajian teoritik proposal penelitian.	23 Desember 2017
B. Tahap Desain		
7	Membuat naskah dan storyboard.	12 April 2018
8	Persetujuan naskah dan storyboard dari Dosen Pembimbing II.	11 Mei 2018
9	Persetujuan naskah dan storyboard dari Dosen Pembimbing I.	17 Mei 2018
C. Tahap Pengembangan		
10	Menyiapkan tim produksi.	14 Mei 2018
11	<i>Modeling, texturing, rigging, skinning, acting/animation, lighting, rendering,</i> tahap perekam, tahap penggabungan.	15 Mei – 3 Juni 2018
12	Bimbingan dan Konsultasi untuk perbaikan video animasi	3 Juli- 23 Juli 2018
D. Tahap Implementasi		

13	Uji coba ahli materi, ahli media, pengguna kelas VII MTsN 2 Medan.	Ahli Materi : 7 Agustus 2018 Ahli Media : 27 Juli 2018 Uji pengguna kelas VII MTsN 2 Medan : 28 Juli 2018
----	--	---

E. Tahap Evaluasi

14	Revisi video.	1 Agustus 2018
15	Penyusunan laporan penelitian.	2 Agustus 2018

Video animasi merupakan video yang berisi pengenalan karir. Video animasi pengenalan karir terdiri dari 12 *sequence* yang menyesuaikan dengan pengenalan karir. Tiap *sequence* membutuhkan durasi waktu yang berbeda menyesuaikan dengan kebutuhan informasi pengenalan karir.

Video animasi pengenalan karir merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mandiri bagi siswa. Penggunaan video animasi pengenalan karir adalah siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan.

C. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), artinya metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan

produk tersebut. Produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengembangan video animasi dalam pengenalan karir siswa MTsN 2 Medan.

Prosedur penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. Metode penelitian dan pengembangan model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu tahapan analisis, tahapan pengembangan, tahap desain, tahap implementasi, dan tahap evaluasi (Branch,2009). Penggabungan ini dilakukan karena model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang berbasis produk, Adapun prosedur pengembangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, secara umum yang dilakukan adalah menganalisis penyebab yang mungkin terjadinya kesenjangan antara kondisi siswa saat ini seperti pengetahuan dan keterampilan dengan hasil yang diinginkan. Selain itu, mengidentifikasi masalah dan pemetaan kemampuan, permasalahan, dan kebutuhan siswa terhadap pentingnya media pembelajaran menjadi kegiatan yang harus dilakukan pada tahapan ini.

Untuk dapat menganalisis kebutuhan, penulis mempelajari literature, melakukan survey lapangan sebagai penelitian pendahuluan untuk mendapatkan data, situasi, dan kondisi dilapangan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, dengan menyebarkan angket kepada beberapa siswa MTsN 2 Medan,

dihasilkan bahwa penting membuat suatu media video animasi. Video diharapkan dengan menggunakan bahasa Indonesia, menerapkan pengenalan karir siswa yang tepat dan benar, serta video yang diproduksi bisa dilihat pada *handphone* dan youtube sehingga dapat menjadi media pembelajaran mandiri.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan konten masalah yang akan dijadikan materi video. Untuk itu, peneliti menyebarkan angket kepada 70 siswa MTsN 2 Medan mengenai pengenalan karir. Dari penelitian ini dihasilkan pilihan pengenalan karir siswa yaitu, guru (22%), dosen (20%), dokter (31%), hakim/Jaksa (12%), TNI (7%), polisi (5%), dan pegawai (3%). Disimpulkan bahwa yang populer bagi siswa MTsN 2 Medan sebagai anak jenjang pendidikan dasar masih merujuk kepada profesi Dokter.

Mengacu pada kebutuhan siswa mengenai pentingnya memahami tentang materi pengenalan karir yang masih jarang yang dikenali siswa, maka pengembangan video animasi dalam pengenalan karir merupakan pilihan yang tepat untuk media pembelajaran bagi siswa MTsN 2 Medan.

2. Tahap Desain

a. Tujuan

Tujuan desain animasi ini adalah menghasilkan rancangan media animasi yang sesuai untuk mengenalkan karir kepada siswa

MTs Negeri 2 Medan sehingga mereka mudah memahami pilihan karirnya di masa depan.

b. Membuat desain pengembangan video animasi

Design (Desain) media dilakukan dengan menyusun *storyboard* media. Pengembangan media diawali dengan menyusun *storyboard*. Media yang dihasilkan dinyatakan sebagai *storyboard* sampai dengan selesai proses pembuatan ceritanya.

Tahap desain merupakan langkah awal dalam pembuatan animasi 2D dan harus mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan antara lain penulisan cerita dan pembuatan desain, penulisan naskah, ide cerita, dan *storyboard*, menetapkan format Output, dan perancangan karakter.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 1 (Pembukaan)

Storyboard

Scene 1



Dapatkah kamu hidup sendiri di bumi ini? Tentu tidak.

Scene 2



Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain.

Scene 3



Untuk membantu sesamanya dan membuat dunia jadi lebih baik maka orang-orang bekerja dalam satu bidang tertentu.

Scene 4



Ada yang jadi dokter...

Scene 5



Tentara...

Scene 6



Pilot, dan lain-lain...

Scene 7



Dalam beberapa tahun terakhir banyak jenis pekerjaan baru muncul yang tentunya tidak kalah menarik dengan pekerjaan-pekerjaan yang ada sebelumnya, sehingga pada saatnya mau tidak mau kamu pun harus memilih karirmu sendiri, kamu tentu tidak ingin ketinggalan informasi kan?

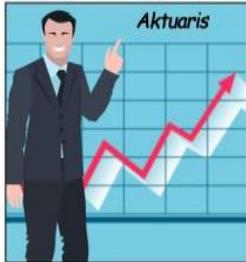
Scene 8



Jadi mari kita lihat satu per satu, pekerjaan baru apa saja yang dapat kamu pilih sebagai generasi milenial? Pekerjaan-pekerjaan baru dimaksud sebagai berikut.

Gambar 3.1 Karakter animasi 2D (Pembukaan)

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 2 (Aktuaris)
Storyboard

Scene 1

 Walaupun gajinya nomor tiga paling tinggi di dunia, banyak orang yang belum tahu apa yang dikerjakan seorang aktuaris. Apa yang sebenarnya mereka kerjakan?

Scene 2

 Seorang aktuaris menggunakan statistik untuk mengetahui seberapa besar risiko keuangan seseorang atau suatu perusahaan.

Scene 3

 Lewat data-data yang telah lalu seorang aktuaris dapat menyarankan investasi apa yang sebaiknya diambil seseorang...

Scene 4

 Pemain mana yang sebaiknya dibeli oleh suatu tim sepak bola...

Scene 5

 Diskon sebesar apa yang sebaiknya diberikan suatu perusahaan agar keuntungannya maksimal...

Scene 6

 dan keputusan macam apa yang harus diambil perusahaan agar risikonya minimal.

Scene 7

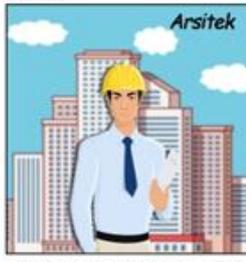
 Dalam bekerja, aktuaris menggunakan ilmu-ilmu matematika seperti statistik dan peluang juga ilmu-ilmu ekonomi dan keuangan. Perhitungan yang cermat dan analisis yang tajam merupakan senjata utama seorang aktuaris.

Gambar3.2 Aktuaris

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 3 (Arsitek)
Storyboard

Scene 1

 Perhatikan kamu melihat sebuah bangunan yang teramat bagus atau taman yang tertata indah?

Scene 2

 Di balik rancangan yang baik tentu ada seseorang perancang yang baik pula. Tahukah kamu disebut apa orang yang bekerja merancang sebuah bangunan? Ya, arsitek!

Scene 3

 Pekerjaan seorang arsitek dimulai dengan mendengarkan dan memahami keinginan kliennya.

Scene 4

 Setelah itu dengan kreativitas dan imajinasi, ia menggambar sketsa rancangan rumah, gedung atau taman yang akan dibangun agar dapat ditunjukkan dan didiskusikan dengan klien.

Scene 5

 Sketsa rancangan inilah yang menjadi panduan arsitek dalam membuat denah atau cetak biru dari bangunan yang dibuat.

Scene 6

 Yang terakhir ini biasanya dikerjakan seorang arsitek di komputer agar gambar yang dihasilkan lebih detail dan pengerjaannya pun lebih cepat.

Scene 7

 Terakhir, arsitek kembali pada kliennya dengan rancangan lengkap, rincian biaya pembangunan dan siap mengawasi pembangunan jika diperlukan.

Gambar 3.3 Arsitek

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 4 (Pustakawan)

Storyboard

Scene 1



Pustakawan

Jika kamu pikir tugas seorang pustakawan hanya menunjukkan letak sebuah buku dan menegih buku terlambat dikembalikan, kamu salah.

Scene 2



Pustakawan bekerja mengumpulkan, mengelola dan menyajikan informasi dalam suatu perpustakaan atau perusahaan.

Scene 3



Di era dimana jumlah data yang tersedia melonjak seperti sekarang ini, diperlukan keahlian khusus untuk memilih dan memilih mana yang benar-benar penting dan mana yang tidak.

Scene 4



Karena itulah perusahaan butuh mempekerjakan seorang pustakawan.

Scene 5



Seorang pustakawan mengorganisasi informasi dalam jumlah besar ke dalam tema, subtema, dan kata kunci sehingga dapat dengan mudah ditemukan, disajikan dan digunakan jika dibutuhkan. Mirip seperti cara kerja otak.

Gambar 3.4 Pustakawan

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 5 (Programer)

Storyboard

Scene 1



Programer

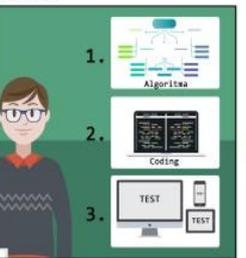
Kamu pernah main game di komputer atau handphone? Tahukah kamu berapa banyak penghasilan programer yang membuatnya?

Scene 2



Programer adalah istilah bagi orang yang bekerja membuat sebuah software atau aplikasi yang akan digunakan komputer atau handphone. Jika kamu bilang main game itu enak, mereka bilang bikin gamenya jauh lebih enak.

Scene 3



1. Algoritma
2. Coding
3. TEST

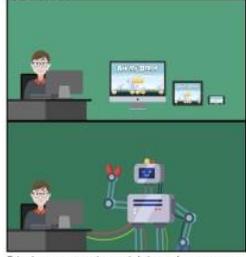
Programer bekerja dengan membuat algoritma, menulis baris-baris kode dan melakukan uji.

Scene 4



Dalam prosesnya mereka menggunakan logika, perhitungan matematika dan dituntut untuk teliti dalam pengetikan.

Scene 5



Jika kamu tertarik untuk bikin robot seperti ironman atau game yang menghasilkan uang seperti angry bird, kamu harus jadi seorang programer.

Gambar 3.5 Programer

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 6 (Social Media Specialist)

Storyboard

Scene 1



Jika selama ini kamu pikir media sosial hanya tempat senang-senang dan ngobrol dengan teman-teman, kamu salah.

Scene 2



Karena penuh dengan banyak orang, media sosial sudah menjadi bagian penting dalam dunia kerja, bisnis dan profesional. Tak heran bila kebutuhan akan tenaga pemasaran digital menjadi tinggi.

Scene 3



Social media specialist bertugas membaca pasar di dunia digital dan menerapkan strategi promosi di media sosial.

Scene 4



Mereka membuat kampanye iklan dan strategi komunikasi kemudian menguji mana yang layak diteruskan mana yang tidak.

Scene 5



Jika kamu suka dengan orang-orang dan media sosial, kamu pasti suka berkarir di sini.

Gambar 3.6 Social Media Specialist

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 7 (Content Writer)

Storyboard

Scene 1



Seorang web content writer adalah orang yang menulis konten-konten berupa tulisan atau naskah untuk diterbitkan di situs web.

Scene 2



dinarasikan dalam video atau ditampilkan di atas panggung.

Scene 3



Setiap situs web mempunyai target pembaca masing-masing dan memerlukan konten yang sesuai dengan target pembaca tersebut.

Scene 4



Sebuah konten harus berisi hal-hal yang mampu menarik pembaca untuk mengunjungi situs tertentu.

Scene 5

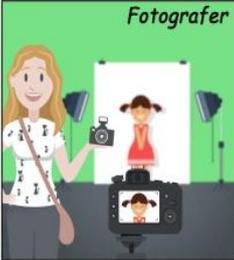
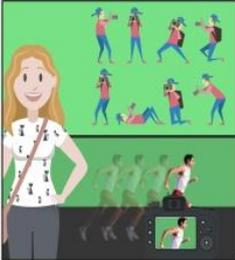


Pekerjaan ini cocok untuk kamu yang suka membaca dan banyak wawasan.

Gambar 3.7 Content Writer

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 8 (Fotografi)

Storyboard

<p>Scene 1</p> 	<p>Scene 2</p> 	<p>Scene 3</p> 	<p>Scene 4</p> 
<p>Kamu pasti sudah tidak asing lagi dengan dunia fotografi. Fotografer adalah sebuah bagi mereka yang bekerja menangkap cahaya dengan kamera dan mengabadikan momen sesuai kebutuhan.</p>	<p>Selain memahami bagaimana teknik pengambilan gambar, seorang fotografer juga harus gesit agar tidak melewatkan momen-momen terbaik dari objek yang harus ia abadikan</p>	<p>Sekarang ini dunia fotografi telah terbagi ke dalam beberapa jenis seperti... fotografi alam, model, olahraga, makanan, kegiatan dan lain-lain.</p>	<p>Fotografi alam...</p>
<p>Scene 5</p> 	<p>Scene 6</p> 	<p>Scene 7</p> 	
<p>Fotografi model...</p>	<p>Fotografi olahraga...</p>	<p>Fotografi makanan, dan lain-lain.</p>	

Gambar 3.8 Fotografer

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 9 (Youtuber)

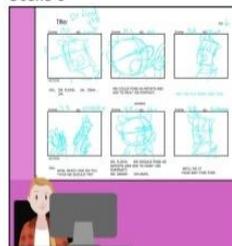
Storyboard

<p>Scene 1</p> 	<p>Scene 2</p> 	<p>Scene 3</p> 	<p>Scene 4</p> 
<p>Kamu mau belajar apa? Bikin nasi goreng? Memperbaiki sepeda? Membuat bom asap? Semua ada! Cari saja di Youtube!</p>	<p>Setiap harinya jutaan menit video diupload dan ditonton di Youtube.</p>	<p>Tapi tahukah kamu, video-video itu tidak hanya menghibur dan memperkaya wawasan penontonnya tapi juga dapat menjadi sumber penghasilan yang terbilang wow bagi pembuatnya?</p>	<p>Ada beragam jenis penghasil konten video di Youtube. Ada yang menggunakan kamera profesional, ada pula yang menggunakan kamera ponselnya saja.</p>
<p>Scene 5</p> 	<p>Scene 6</p> 		
<p>Ada yang menghabiskan biaya jutaan untuk make up, property, pencahayaan, ada pula yang hanya memanfaatkan apa yang ada. Tapi mereka punya kesamaan.</p>	<p>Mereka sama-sama konsisten menghasilkan video-video yang disukai komunitas penontonnya. Mereka bersemangat merangkai frame demi frame tangkapan kamera menjadi satu video yang layak ditonton dan dinikmati.</p>		

Gambar 3.9 Youtuber

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 10 (Animator)

Storyboard

<p>Scene 1</p> 	<p>Scene 2</p>  <p>Animator</p>	<p>Scene 3</p> 	<p>Scene 4</p> 
<p>Ada banyak film animasi yang menarik untuk ditonton baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Tahukah kamu bagaimana animasi - animasi itu dibuat?</p>	<p>Sebuah animasi - baik dalam film atau dalam media pembelajaran - dibuat oleh seorang animator yang mempunyai imajinasi yang tinggi dan kemampuan teknis handal.</p>	<p>Animator bekerja untuk membuat cerita dan karakter yang telah dibuat penulis bergerak dan tampak hidup dalam sebuah video.</p>	<p>Untuk membuat animasi yang baik, seorang animator haruslah belajar prinsip-prinsip animasi, kepekaan terhadap kesalahan kecil dan ketekunan.</p>
<p>Scene 5</p> 	<p>Scene 6</p> 	<p>Scene 7</p> 	
<p>Pekerjaan seorang animator dimulai dengan memahami cerita yang akan disajikan dan bagian yang harus ia kerjakan.</p>	<p>Setelahnya seorang animator membuat tokoh-tokoh yang bermain dan menggambar latar belakang yang diperlukan di komputer.</p>	<p>Tokoh-tokoh yang telah dibuat ini kemudian dimasukkan ke dalam latar dengan bantuan sebuah software dan digerakkan sesuai cerita.</p>	

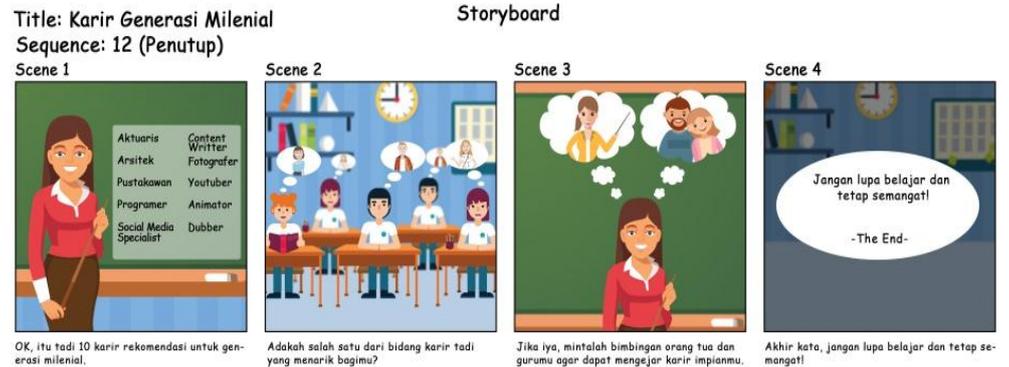
Gambar 3.10 Animator

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 11 (Dubber)

Storyboard

<p>Scene 1</p>  <p>Dubber</p>	<p>Scene 2</p> 	<p>Scene 3</p> 	<p>Scene 4</p> 
<p>Jika kamu suka nonton film animasi seperti Doraemon, Naruto, Toy Story atau Frozen, harusnya kamu tidak asing dengan istilah dubber. Tahukah kamu apa pekerjaan seorang dubber?</p>	<p>Jika percakapan dalam film-film berbahasa Jepang, Inggris, India atau bahasa asing lainnya tidak diterjemahkan, tentu sedikit sekali orang yang dapat mengerti jalan cerita film tersebut.</p>	<p>Itu sebabnya ketika masuk ke Indonesia, semua dialog dalam film-film berbahasa asing tersebut harus terlebih dahulu dihilangkan suaranya dan kemudian direkam ulang dalam bahasa Indonesia.</p>	<p>Untuk melakukan tugasnya mengisi suara, seorang dubber harus dibekali dengan vokal yang jelas dan warnis suara yang unik.</p>
<p>Scene 5</p> 			
<p>Tidak hanya itu, seorang dubber juga harus dapat menghadirkan suasana dalam film dengan intonasi dan penghayatan yang baik seperti layaknya seorang aktor juga.</p>			

Gambar 3.11 Dubber



Gambar 3.12 Penutup

- c. Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk mengevaluasi video animasi. Untuk mengetahui keberhasilan pengembangan video animasi dalam pengenalan karir ini dengan melakukan evaluasi formatif, yakni dengan validasi telaah ahli (ahli materi dan ahli media) tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan jika ada materi yang di perbaiki sebelum implementasi video animasi yang telah dikembangkan.

Pada uji coba kelompok kecil (satu kelas VII MTsN 2 Medan) sekaligus menyebarkan angket respon siswa pada video yang telah dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan rancangan tersebut menjadi kenyataan. Adapun bentuk dari media yang digunakan adalah dalam bentuk video animasi 2 dimensi. Hasil dari tahap ini adalah sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran animasi 2D yang sudah terstruktur sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator dimana ketiganya sudah termuat dalam setiap uraian materi.

Pada tahap pengembangan ini animasi dibuat sesuai kebutuhan dari tahap pengembangan yang telah dirancang, seperti: *Modelling, Texturing, Rigging, Skining, Acting/Animation, Lighting, Rendering, Tahapan Perkam, Tahap, Penggabungan.*

4. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap uji coba atau menerapkan media pembelajaran kepada siswa MTsN 2 Medan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian/validitas media.

5. Tahap Evaluasi

Produk awal tentang pengembangan video animasi dalam pengenalan karir ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini, video animasi dalam pengenalan karir yang telah

dikembangkan diberikan kepada seorang ahli materi dan seorang ahli media. Hasil telaah ahli digunakan untuk melakukan revisi video animasi dalam pengenalan karir yang di kembangkan. Tahapan revisi video animasi merupakan tahapan evaluasi pada ADDIE. Melalui penelitian ini, video animasi tidak diukur efektivitasnya, melainkan hanya dinilai kelayakan dengan menggunakan angket dalam skala *Likert*. Hasilnya diukur dengan persentase deskriptif.

Instrumen yang digunakan dalam uji materi dibuat berdasarkan pengenalan karier era milenial, dengan kisi-kisi sederhana di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Uji Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian
Aspek Media	Kesesuaian materi pengenalan karir dengan tujuan video animasi.
	Kebermanfaatan materi pengenalan karir.
	Bahasa yang digunakan komunikatif.
	Memperoleh pengetahuan mengenai informasi pengenalan karir dalam video animasi.
Aspek Kesesuaian Materi	Terdapat informasi yang membantu mengeksplorasi diri.
	Materi yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami.
	Kesesuaian materi dengan karakteristik fase perkembangan siswa.
	Keakuratan dan kejelasan materi sesuai dengan teori.
	Materi yang disampaikan dapat dijadikan

siswa sebagai acuan dalam menentukan karir.

Materi yang disampaikan dapat dijadikan Guru BK sebagai bahan ajar untuk mengenalkan karir.

Sedangkan instrumen yang digunakan untuk melakukan uji ahli media mengadopsi dari instrumen yang telah diterapkan Adyna Nur Kamila dalam penelitian mengenai pengembangan video animasi. Adapun kisi-kisi dari instrumen uji ahli media seperti dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Uji Ahli Media

Aspek	Pernyataan
Suara	Suara narator terdengar dengan jelas.
	Suara narrator dalam artikulasinya jelas.
	Video animasi pengenalan karir menggunakan penuturan informative (<i>voice over</i>).
	Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat instruksional.
	Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.
Musik	Musik pengiring (<i>backsound</i>) yang digunakan pada video merupakan musik instrument.
	Musik pengiring (<i>backsound</i>) menggunakan volume yang lemah.
	Terdapat informasi tentang sumber musik yang digunakan.
Narasi	Narasi (alur cerita) sesuai dengan SKKPD BK yang berlaku.
	Narasi (alur cerita) dalam video dapat

	menjelaskan pengenalan karir.
	Materi yang disajikan dalam video tepat, baik dari segi kecukupan maupun kedalamannya.
	Uraian materi (narasi) yang disajikan relevan kebutuhan informasi peserta didik.
Animasi	Animasi sesuai dengan narasi (alur cerita/ uraian informasi) dalam video.
	Letak dan warna animasi dalam video kontras.
	Kualitas animasi yang digunakan dalam video jelas.
	Animasi mampu menyajikan visual sesuai kompetensi pembelajaran.
	Adanya informasi tentang sumber animasi yang digunakan.
	Media bergerak (animasi, simulasi).
	Media video animasi yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
Tulisan	Kesesuaian pemilihan jenis huruf tepat.
	Ukuran huruf pada video animasi proporsional.
Warna	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, gambar, animasi dan lain-lain) meningkatkan keterampilan informasi pengenalan karir yang disajikan.
Format Video Animasi	Durasi waktu video animasi tepat.
	Format sajian video yang ditampilkan menarik, menantang, mencerdaskan, dan merangsang peserta didik berfikir.

Dalam evaluasi ini juga dilakukan pada pengguna yaitu siswa MTsN 2 Medan. Pengumpulan data untuk uji kelayakan video animasi dengan menyebarkan angket pada siswa.

Evaluasi merupakan tahap untuk melihat keberhasilan dari media pembelajaran yang dikembangkan apakah sesuai dengan harapan semula. Evaluasi bertujuan untuk melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

D. Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta siswa pengguna. Hasil evaluasi pada ahli materi dan ahli media menggunakan rumus presentase sebagai berikut (Riduwan, 2009):

$$\% = \frac{\sum skor\ evaluasi}{\sum skor\ ideal} \times 100\%$$

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menganalisis data dari uji siswa pengguna adalah (Sudjiono, 2008):

$$P = \frac{FX}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

Fx = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Selanjutnya, kelayakan video animasi pengenalan karir dilakukan dengan menyesuaikan hasil perhitungan dengan presentase terhadap tabel berikut (Suryaningsih, 2014):

Tabel 3.4 Skala Persentase Penilaian

Presentase	Penilaian
$0\% > X \geq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$20\% > X \geq 40\%$	Tidak Layak
$40\% > X \geq 60\%$	Cukup
$60\% > X \geq 80\%$	Layak
$80\% > X \geq 100\%$	Sangat Layak