

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. JENIS PENELITIAN

Secara etimologis, istilah penelitian berasal dari bahasa Inggris yaitu *research*, yang terdiri dari dua kata: *re* berarti kembali, dan *search* berarti mencari. Dalam *Webster's New International Dictionary*, penelitian diartikan sebagai suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan secara cermat dan kritis, bertujuan untuk menemukan fakta-fakta dengan menjunjung tinggi prinsip-prinsip ilmiah guna menetapkan suatu kebenaran.

Sementara itu, menurut Hilway dalam bukunya *Introduction to Research*, penelitian merupakan suatu metode pengkajian yang dilakukan oleh individu dengan cara menyelidiki suatu permasalahan secara teliti dan menyeluruh, agar dapat ditemukan solusi atau pemecahan masalah yang tepat.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni suatu pendekatan analisis yang difokuskan pada pengungkapan permasalahan atau situasi sesuai dengan kenyataan yang ada. Tujuannya adalah untuk menampilkan fakta secara apa adanya melalui proses analisis data, tanpa melakukan manipulasi atau rekayasa terhadap informasi.

Menurut Lexy J. Moleong, penelitian deskriptif-kualitatif bertujuan untuk

---

<sup>1</sup> Amiran Yousda, I Ine, , Zainal Arifin, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Bumi Aksara: Bandung, 1993), 12.

memberikan pemahaman mengenai suatu peristiwa atau fenomena secara faktual dan terstruktur. Penelitian ini berusaha menggambarkan berbagai faktor, karakteristik, serta hubungan antargejala yang terjadi, sebagai dasar untuk mengumpulkan informasi secara mendalam tanpa bertujuan menguji hipotesis atau membuat generalisasi yang luas.<sup>2</sup>

Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang merupakan akronim dari lima tahapan utama dalam desain instruksional, yaitu:<sup>3</sup>

### **1. Analisis (Analisis)**

Pada tahap awal ini, aspek yang menjadi fokus dalam proses pengembangan meliputi isi materi, karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta hasil instruksional yang ingin dicapai. Dalam menganalisis konten, peneliti perlu melakukan telaah pustaka yang mendalam terhadap berbagai referensi dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hal ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan didasarkan pada landasan teoritis yang kuat dan valid, sehingga mendukung argumen serta arah pengembangan yang dirancang.

### **2. Design (Perancangan)**

Tahapan perancangan bertujuan untuk menyusun konsep awal dari produk yang akan dikembangkan. Misalnya, jika pengembangan ditujukan

---

<sup>2</sup> Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (cet. VIII; Remaja Rosdakarya, 2000), h. 6.

<sup>3</sup> Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

pada bahan ajar, maka pengembang harus merumuskan tujuan pembelajaran, melakukan analisis tugas, dan menetapkan indikator penilaian yang relevan. Pemilihan konteks dan lingkungan pengembangan juga perlu ditentukan, termasuk lokasi serta media yang akan diujicobakan. Selain itu, perancangan sistem penilaian oleh ahli juga termasuk bagian penting dari tahap ini.

**Rincian kegiatan desain mencakup:**

- **Penyusunan Materi:** Materi dalam media pembelajaran Agama bagi siswa tunagrahita dikembangkan dengan pendekatan deduktif dan berbasis pemecahan masalah yang terhubung dengan kehidupan nyata. Topik materi meliputi konsep dasar penjumlahan dan pengurangan, penyelesaian soal, serta penerapan dalam konteks sehari-hari.
- **Pembuatan Storyboard:** Storyboard berfungsi sebagai panduan visual (peta cerita) dalam proses pembuatan media di aplikasi Scratch. Hal ini membantu menjaga alur produksi agar lebih sistematis dan terstruktur.

---

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pengembang mulai membentuk produk sesuai dengan skema desain yang dibuat, sehingga hasil pengembangan mulai terlihat secara nyata.

**Langkah-langkah pada tahap ini meliputi:**

- **Pembuatan Media Scratch:** Media pembelajaran berbasis Scratch untuk siswa tunagrahita mulai dikembangkan berdasarkan storyboard yang telah

disusun sebelumnya.

- **Validasi oleh Ahli:** Produk yang telah dibuat kemudian diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Masukan dari hasil validasi digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- 

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Setelah direvisi, media pembelajaran diuji coba kepada peserta didik sasaran, dalam hal ini tiga siswa tunagrahita sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal sebelum penggunaan media.

---

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen, yaitu angket tanggapan siswa dan tes pemahaman.

- Angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.
- Tes berisi soal-soal terkait topik penjumlahan dan pengurangan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Analisis lebih lanjut dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian para ahli,

sedangkan kepraktisan dan keefektifan diukur melalui respons siswa dan hasil tes belajar.

## **B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025, bertempat di SMP Muhammadiyah 1 Gresik yang beralamat di Jalan K.H. Kholil No.90, Kabupaten Gresik. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada sejumlah pertimbangan. Pertama, peneliti merupakan tenaga pendidik di sekolah tersebut, sehingga memiliki kemudahan dalam mengakses data dan memahami kondisi lapangan secara lebih mendalam. Kedua, letak SMP Muhammadiyah 1 Gresik yang berada di pusat kota menjadikan akses transportasi menuju lokasi sangat mudah, sehingga mendukung kelancaran proses observasi dan pengumpulan data.

## **C. SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN**

Sumber data dan informasi dalam penelitian ini diperoleh dari peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Gresik, Kabupaten Gresik, yang berjumlah 15 orang. Penentuan subjek dilakukan secara purposif, berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus kajian, yaitu siswa dengan kriteria sebagai berikut:

1. Merupakan siswa kelas 7B SMP Muhammadiyah 1 Gresik.
2. Terlibat aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Coding.

Dengan demikian, subjek penelitian dipilih berdasarkan kecocokan dengan kriteria yang telah ditentukan untuk mendukung relevansi penelitian. Selain itu, peneliti juga akan mengumpulkan informasi tambahan dari pihak yang

memiliki kedekatan dan peran penting dalam kehidupan subjek, yang dikenal dengan istilah *significant other*. Dalam konteks penelitian ini, *significant other* merujuk pada guru pendamping yang berinteraksi langsung dengan siswa di lingkungan sekolah.

#### **D. INSTRUMEN PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu **instrumen non-tes** dan **instrumen tes**.

##### **A. Instrumen Non-Tes**

Beberapa bentuk instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

##### **1. Panduan Studi Dokumentasi**

Panduan ini memuat daftar dokumen atau data yang diperlukan terkait kebutuhan media pembelajaran bagi siswa tunagrahita. Studi dokumentasi ini dilakukan pada tahap awal perencanaan penelitian.

##### **2. Panduan Wawancara**

Panduan ini berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada guru guna memperoleh informasi mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa tunagrahita, khususnya dalam topik penjumlahan dan pengurangan. Panduan ini dirancang agar proses wawancara berjalan terarah dan efektif.

##### **3. Lembar Angket**

Angket disebarikan kepada sejumlah validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran agama yang dikembangkan. Terdapat empat jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini:

- **Angket Validasi Materi Pembelajaran Agama**

Digunakan untuk menilai kesesuaian dan akurasi materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Disertai juga dengan kolom isian terbuka bagi validator untuk memberikan saran perbaikan.

- **Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran Agama**

Digunakan untuk menilai aspek kelayakan dari sisi desain dan teknis media. Tersedia ruang bagi validator untuk menyampaikan masukan atau catatan.

## **B. Instrumen Tes**

Instrumen tes dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran. Tes ini berbentuk soal uraian yang mengandung soal cerita terkait materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data dari tes ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas media yang telah dikembangkan.

## **E. TEKNIK ANALISIS DATA**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga teknik analisis data yang diterapkan juga bersifat kualitatif. Setiap data yang dikumpulkan

dianalisis menggunakan metode yang sesuai dengan jenis datanya.

#### a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Adapun bentuk reduksi data yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

##### 1. Studi Dokumentasi

Data yang dikumpulkan melalui studi dokumentasi meliputi dokumen tertulis serta hasil dokumentasi berupa gambar atau rekaman video. Data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan kebutuhan penelitian, yaitu terkait media pembelajaran matematika yang diperlukan oleh siswa tunagrahita pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Setelah itu, data dianalisis lebih lanjut.

##### 2. Wawancara

Informasi yang diperoleh melalui wawancara berupa tanggapan atau jawaban dari guru. Data ini kemudian dikelompokkan untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa, khususnya pada materi Sholat dan Puasa.

##### 3. Angket

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa jenis angket yang dianalisis, antara lain:

#### a. Angket Validasi Ahli

Angket ini mencakup validasi terhadap materi pembelajaran PAI,

validasi dari ahli media pembelajaran. Instrumen ini menggunakan skala penilaian (rating scale), di mana data kuantitatif berupa angka akan diinterpretasikan dalam bentuk kualitatif.<sup>4</sup>

a. Angket Respon Siswa

Angket ini bersifat tertutup guna membatasi keluasan informasi yang diberikan siswa. Angket menggunakan skala Guttman untuk memperoleh tanggapan tegas dan pasti atas pernyataan yang diajukan.



---

<sup>4</sup> Sugiyono 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* [Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D | Perpustakaan Universitas Gresik](#)