

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan (RnD) adalah bukan untuk menguji atau merumuskan teori, tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya.¹

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE.²

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu 1). Analyze adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. 2). Design adalah menentukan

¹ Almini, dkk, Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, PTK dan R&D), (Medan : Umsu Ekspres, 2024), 9

² Imtihanatul Mal'isyaltuts Tsallitsalh, Pengembangan Balhain ALjair Pembelajaran Multidisipliner Paldal Maltal Kulialh ALI-Islam dan Kemuhalmaldiyalhain dengaln Ilmu Psikologi di Falkultals Psikologi Universitals Muhalmaldiyalh Suralbalyal

kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. 3). Development adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. 4). Implementation adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. 5). Evaluation adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.³

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online.⁴

Beberapa pendapat tentang karakteristik metode penelitian pengembangan ini menjelaskan empat karakteristik metode penelitian pengembangan, yaitu: Pertama, produk berbasis masalah. Produk yang dikembangkan tidak sembarang produk melainkan produk yang didesain sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Kedua, uji coba produk. Produk yang layak digunakan perlu dilakukan uji coba atau validasi untuk menentukan tingkat efektifitas produk tersebut. Uji coba produk dielaborasi dengan para ahli yang relevan, pengguna produk, dan uji lapangan. Ketiga, revisi uji coba. Peneliti mendapatkan masukan dari hasil uji coba dari berbagai pihak yang kompeten. Masukan dijadikan bahan revisi produk agar produk efektif dan layak digunakan. Keempat, penelitian pengembangan tidak menguji teori, melainkan mengembangkan teori berupa produk.

³Ibid

⁴ Ibid

Kelima, kebermanfaatan produk untuk perbaikan atau peningkatan kualitas pelayanan.⁵

Model pengembangan yang terdapat pada buku yang berjudul “Educational Research” terdapat 10 tahapan, antara lain: 1) Penelitian dan informasi; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan produk awal; 4) Uji coba terbatas; 5) Revisi produk Operasional; 6) Uji coba lapangan Utama; 7) Revisi Produk Operasional; 8) Uji kelayakan; 9) Revisi Produk Akhir; 10) Diseminasi dan Implementasi.⁶ Dalam penelitian ini, 10 tahapan model pengembangan Borg and Gall dikutip oleh Sutopo dalam Syahriadi menyederhanakannya menjadi 6 langkah utama yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya, yaitu: 1) Analisis produk yang akan dikembangkan; 2) Mengembangkan produk awal; 3) Validasi produk; 4) Uji coba skala kecil dan Revisi; 5) Uji coba skala besar; 6) Produk akhir. Untuk menghasilkan produk yang layak dan dapat bermanfaat dalam pembelajaran diperlukan beberapa prosedur penelitian yang dilakukan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Aplikasi “Canva AI” (Animasi Video Percakapan) yaitu sebuah aplikasi berbasis digital yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas bina akhlak siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengamati secara langsung bagaimana peserta didik MI Masjid Al-Akbar Surabaya khususnya kelas 3 memahami beberapa perilaku terpuji yang ada di video tersebut.

1. Validasi dan Uji Coba Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Aplikasi “Canva AI” (Animasi Video Percakapan) yaitu sebuah aplikasi berbasis digital yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam perilaku terpuji. Pada penelitian ini, peneliti mengamati secara langsung bagaimana peserta didik MI Masjid Al-Akbar Surabaya khususnya kelas 3

⁵ Malrinal Walruwu, *Jurnall Ilmialh Profesi Pendidikaln*, 9 (2): 1220 – 1230 DOI: 2024, 1223

⁶ Meredith D. Galll, Joyce P. Galll, dan Wallter R. Borg, *Educaitionall Research: ALn Introduction, ALllyn alnd Balcon*, 7 ed. (ALllyn alnd Balcon, 2003).

dalam pengaplikasian perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari yang ada di video tersebut.

Sugiyono menyatakan bahwa “Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.”⁷ Beberapa validator yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

a. Ahli materi

Tujuan dari validasi materi secara profesional adalah untuk memberikan umpan balik dan mengevaluasi materi pembelajaran dari segi aspek-aspek yang dapat diukur. Validasi materi secara profesional dapat dilakukan dosen atau guru.

b. Ahli media

Validasi media dimaksudkan untuk mengevaluasi produk media berupa video animasi dengan cara memberikan masukan dan informasi berdasarkan kriteria yang terukur. Validasi dapat dilakukan oleh dosen ahli media, jika produk terbukti layak maka video animasi materi kekayaan budaya Indonesia dapat diujicobakan.

c. Ahli Praktisi Pembelajaran

Tujuan dari validasi praktisi pembelajaran adalah untuk memberi penilaian terhadap relevansi media yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diujicobakan kepada siswa. Guru kelas V MI Masjid Al-Akbar Surabaya dipilih sebagai validator praktisi pembelajaran, karena guru memenuhi kriteria sebagai validator yaitu berpengalaman dalam mengajar dan lebih memahami karakteristik siswa maupun kemampuan siswa.

d. Subjek Uji Coba

1. Subjek Uji Coba Perorangan

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.

Subjek uji coba adalah siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Uji coba perorangan ini dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 10 orang siswa.

2. Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada tahap dua dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 25 orang siswa.

3. Subjek Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan, dilakukan dengan jumlah subjek uji coba yang melibatkan siswa kelas III B dan III ICP B MI Masjid Al-Akbar Surabaya yang berjumlah 50 orang siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah MI Masjid Al-Akbar Surabaya yang beralamatkan di Jl. Masjid Al-Akbar Utara No.1, Pagesangan Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2025. Peneliti memilih MI Masjid Al-Akbar Surabaya sebagai bahan rujukan untuk observasi karena dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut : *pertama*, MI Masjid Al-Akbar Surabaya merupakan tempat kerja bagi peneliti dan peneliti merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Islam di sekolah tersebut. *Kedua*, lokasi MI Masjid Al-Akbar Surabaya mempunyai sarana prasarana untuk media berbasis digital. *Ketiga*, tersedianya data-data yang dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. *Keempat*, peneliti memilih lokasi MI Masjid Al-Akbar Surabaya sebagai rujukan penulisan karena MI Masjid Al-Akbar Surabaya termasuk salah satu sekolah yang mulai berkembang, terutama kegiatan bidang keagamaan.

Peneliti mengambil penelitian di MI Masjid Al-Akbar Surabaya karena di Madrasah ini memiliki sarana prasarana yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang sekarang notabene gen alpha. Di madrasah telah dilengkapi proyektor dan LCD yang sebagai penunjang media pembelajaran yang berbasis digital yang sinergi dengan judul yang diangkat dalam tesis ini.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Animasi Video Percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan agama islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya”, variable yang digunakan adalah:

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel *Independen* (Pengaruh, Bebas, Stimulus, Prediktor). Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁸ Variabel ini merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Implementasi Kurikulum Merdeka mencakup penerapan strategi, metode, dan pendekatan yang inovatif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang berubah atau muncul sebagai hasil dari pengaruh variabel independen. Variabel ini menjadi output atau konsekuensi dari adanya variabel bebas.⁹ Prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, prestasi belajar siswa diukur melalui: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti. Atau populasi adalah seluruh subjek orang ataupun objek benda yang ditetapkan oleh peneliti untuk menjadi sasaran

⁸ Benny S. Palsalribu dkk, Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis, UUP ALcaldemic Malnaljemen Perusalhalaln YKPN, 2022.

⁹ Ibid

penelitian.¹⁰ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B dan siswa kelas III ICP B MI Masjid Al-Akbar Surabaya dengan jumlah siswa 50 orang.

2. Sampel

Istilah sampel dalam penelitian merupakan suatu bagian yang dipilih dengan berdasarkan pada pertimbangan, tujuan, dan cara serta prosedur tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.¹¹ Sehingga sampel yang dapat diambil pada penelitian ini berdasarkan teori di atas adalah siswa kelas III B dan siswa kelas III ICP B MI Masjid Al-Akbar Surabaya dengan jumlah siswa/i 50 orang.

B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu atau alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti” tulis Sappaile dalam buku Instrumen Penelitian yang ditulis oleh Sukendra dan Atmaja pada tahun 2020.¹² Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Penilaian Validasi

Tiga bagian dari lembar penilaian validasi yakni lembar penilaian validasi praktisi pembelajaran, lembar penilaian validasi media, dan lembar penilaian validasi materi. Aspek penilaian lembar validasi dimodifikasi berdasarkan keahlian masing-masing validator. Tujuan dari penilaian

¹⁰ Umi Kholifah Nurulital Imalnsalri, *Buku ALjlr Metodologi Penelitaln Untuk Pendidikaln Kejurualn*, 2023.

¹¹ Ibid

¹² komalng Sukendral daln I Kaldek Suryal ALtmaljal, *Instrumen Penelitaln*, ed. oleh Teddy Fiktorius (Malhalmeru Press, 2020).

validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan serta kelemahan produk yang dihasilkan.

2. Lembar Kemenarikan Video Animasi Percakapan Berbasis Pendidikan Agama Islam

Tingkat kemenarikan produk dapat diketahui dengan menyebarkan angket kepada siswa. Angket tertutup akan digunakan dalam penilaian ini. Di dalamnya telah disediakan beberapa opsi jawaban. *Rating scale* akan digunakan pada angket dengan skala 1-5 yang didalamnya terdapat pernyataan terkait aspek materi, aspek pembelajaran, aspek desain media, dan aspek penggunaan.

3. Lembar Pre-Test

Lembar Pre-Test dibagikan sebelum penelitian bersama siswa kelas III B dan III ICP B MI Masjid Al-Akbar Surabaya untuk mengetahui kelayakan video animasi percakapan pembelajaran di kelas III khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Lembar Post.-Test

Lembar Post-Test dibagikan setelah penelitian bersama siswa kelas III B dan III ICP B MI Masjid Al-Akbar Surabaya untuk mengetahui kelayakan video animasi percakapan pembelajaran di kelas III khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam

5. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dalam setting alami untuk menangkap dinamika perilaku dan interaksi subjek penelitian, Observasi dilaksanakan dalam beberapa tahap untuk memastikan kelengkapan data, sedangkan wawancara direkam dan ditranskrip secara verbatim untuk memudahkan analisis. Seluruh data yang terkumpul kemudian diorganisir dan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul. Penelitian ini juga mempertimbangkan aspek etika, termasuk kerahasiaan informan dan persetujuan partisipasi, untuk memastikan

integritas proses pengumpulan data.¹³ Observasi ini dilakukan peneliti di kelas III B dan III ICP B.

6. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali informasi yang mendalam dan relevan dengan topik penelitian, serta dapat dilakukan baik secara tatap muka langsung maupun melalui media digital.¹⁴ Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menyusun dan menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran anak-anak jika menggunakan media pembelajaran animasi 2D yang bersifat interaktif.

7. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini berupa pengambilan gambar pada saat uji produk di lapangan. Pada saat uji coba, peneliti mengumpulkan gambar peserta didik ketika melihat/menggunakan produk yang diujikan yang nantinya akan diperoleh data-data tentang keadaan peserta didik.

C. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul setelahnya menganalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan memaparkan secara detail data-data yang telah didapatkan dari instrumen pengumpulan data yang digunakan. Data yang terkumpul berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif yang diolah ke dalam bentuk deskriptif dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari hasil validasi media oleh para validator dan data hasil angket tentang kemenarikan media.

1. Analisis Validasi Media

¹³ ALisyah Sekar Salri and others, 'Teknik Pengumpulan Data Kualitatif', 5.2018 (2025), pp. 539–45.

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RND)*

Skor penilaian total dapat dicari pada angket instrument¹⁵ yang digunakan memiliki 5 jawaban, adalah dengan rumus sebagai berikut:

a. Analisis Angket Validasi dan Respon Peserta Didik

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan,

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 5$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata akhir

x_i = nilai uji operasional angket setiap peserta didik

n = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

Dari analisis validasi media tersebut, skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 1.1:

Tabel 1.1

Skor penilaian validasi ahli (modifikasi)¹⁶

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju

¹⁵ John Smith, *Educational Assessment and Evaluation* (New York: Alcademic Press, 2010).

¹⁶ Ibid.

1	Sangat Tidak Setuju
---	---------------------

Hasil dari skor penilaian masing-masing dari ahli media dan ahli materi tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan Media Animasi Percakapan 2D Canva AI yang dikembangkan. Pengkonversian skor menjadi pertanyaan ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.2

Kriteria Penilaian Validasi Media¹⁷

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup Valid	Revisi sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Valid	Revisi sebagian & pengkajian materi ulang
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Valid	Revisi total

b. Analisis uji efektifitas

Sebelum melakukan uji efektifitas, terlebih dahulu disusun instrument yang akan diperlukan pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini, instrument yang disusun harus dihitung validitasnya oleh praktisi pendidikan, dalam hal ini guru PAI disekolah yang akan digunakan peneliti. Validitas isi yaitu tingkat kevalidan suatu instrumen tes yang dilihat dari segi isi, seperti kesesuaian soal terhadap KI, KD dan Indikator. Sebuah soal

¹⁷ Ibid

dikatakan baik apabila soal tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat.¹⁸ Selain isi, terdapat tiga aspek yang juga harus dianalisis, yaitu materi soal, konstruksi soal, dan bahasa yang digunakan dalam soal.

- 1) Cara menghitung nilai I *pretest* dan *posttest*

$$\text{Nilai Pretest/posttest} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 2) Menentukan ketuntasan individu

Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat ketuntasan individu adalah deskriptif persentase yang menggambarkan tingkat penguasaan materi secara individual oleh masing-masing peserta didik.

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

- 3) Menentukan ketuntasan klasikal

Menentukan hasil pembiasaan individu, penelitian ini menentukan ketuntasan hasil pembiasaan praktik ibadah secara klasikal. Rumus yang digunakan menentukan hasil klasikal adalah deskriptif persentase yang menggambarkan kelayakan media pembelajaran dalam satu kelas dalam satu kelas. Data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dihitung dengan:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah pelajar yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh pembelajar}} \times 100\%$$

¹⁸ Ibid.