

BAB III METODE PENELITIAN

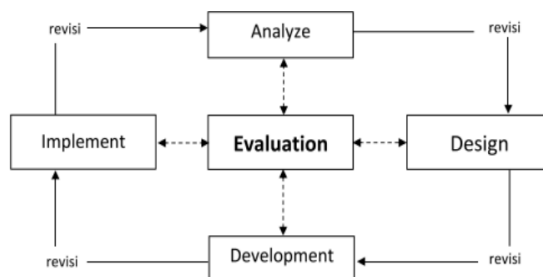
3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (DnD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi CENDANI, yang dirancang sebagai media pembelajaran Asmaul Husna untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metode DnD memungkinkan pengembangan media yang tidak hanya inovatif, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Melalui kolaborasi dengan para ahli, aplikasi yang dihasilkan diharapkan memenuhi aspek kelayakan secara pedagogis dan teknologis.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model ADDIE. Model ini meliputi lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan produk), *Development* (pengembangan produk yang telah dirancang), *Implementation* (penerapan produk), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut adalah adaptasi alur model ADDIE.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian Model Addie (Zamsiswaya dkk., 2024)

3.2 Subjek Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV yang bersekolah di SD Negeri yang terletak di Kecamatan Bekasi Barat. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling Purposive*. Teknik ini dipilih dengan maksud untuk secara sengaja memilih subjek penelitian yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang dipilih terdiri dari seluruh siswa dan

siswi yang berada di kelas IV SD Negeri Kranji XIII. Pemilihan sampel dilakukan dengan pertimbangan yang matang untuk memastikan bahwa subjek yang terlibat benar-benar relevan dan dapat memberikan data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri yang berada di Kecamatan Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan aplikasi CENDANI. Kriteria tersebut meliputi adanya masalah dalam pemahaman asmaul husna, kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran melalui *smartphone*, dan kemampuan siswa dalam menggunakan dan mengoperasikan *smartphone*. Proses penelitian di lapangan diperkirakan akan memakan waktu sekitar 4 bulan, dengan penyesuaian terhadap kalender akademik sekolah dasar.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran CENDANI berbasis aplikasi. Variabel bebas ini meliputi desain tampilan, konten interaktif, dan fitur-fitur aplikasi yang dibuat untuk mendukung pembelajaran materi Asmaul Husna bagi siswa kelas IV SD. Penelitian ini akan menilai sejauh mana elemen-elemen dalam aplikasi CENDANI berkontribusi terhadap efektivitas dan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

3.5 Definisi Operasional

Tujuan pembuatan definisi operasional adalah untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Definisi pengembangan adalah proses yang melibatkan perencanaan, desain, produksi, dan evaluasi berbagai alat atau bahan pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan media yang efektif dalam mendukung kegiatan pendidikan dan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa. Setelah produk selesai dikembangkan, perlu dilakukan evaluasi untuk memastikan apakah produk tersebut sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan serta untuk mengetahui tingkat

kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah aplikasi CENDANI sebagai media pembelajaran asmaul husna kelas IV sekolah dasar.

3.5.2 Aplikasi CENDANI

CENDANI merupakan akronim dari “Cerdas Meneladani”. Aplikasi CENDANI dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi tentang meneladani Asmaul Husna. *Software Smart Apps Creator* digunakan dalam pengembangan aplikasi ini, sehingga menghasilkan output aplikasi CENDANI berbasis Android. Aplikasi CENDANI terdiri dari beberapa menu utama yaitu Mari Belajar, Mari Bermain, Mari Menonton, Studi Pustaka, dan Profil Pengembang. Aplikasi ini dirancang dengan cermat, mempertimbangkan berbagai gaya belajar anak, sehingga di dalamnya disertakan visualisasi gambar yang menggambarkan cara meneladani asmaul husna. Visualisasi tersebut juga dilengkapi dengan penjelasan audio yang mendetail, memberikan deskripsi lengkap tentang mengenal dan memahami asmaul husna serta meneladani sikap mulia asmaul husna, sehingga dapat memperkuat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

3.5.3 Pemahaman Asmaul Husna

Pemahaman tentang Asmaul Husna dalam penelitian ini meliputi pengenalan dan pemahaman siswa terhadap lima nama Allah, yaitu *Al-Quddus* (Yang Maha Suci), *As-Salam* (Yang Maha Memberi Kesejahteraan), *Al-Malik* (Yang Maha Merajai), *Al-Mu'min* (Yang Maha Memberi Keamanan), dan *Al-Aziz* (Yang Maha Perkasa). Pemahaman ini mencakup arti dari masing-masing nama serta penerapan sifat dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan mampu meneladani sikap-sikap mulia yang terkandung dalam Asmaul Husna tersebut, seperti menjaga kesucian hati dan tindakan (*Al-Quddus*), menebarkan kesejahteraan dan perdamaian (*As-Salam*), memahami pentingnya tanggung jawab dan kepemimpinan (*Al-Malik*), menciptakan rasa aman dan percaya diri (*Al-Mu'min*), serta mengembangkan kekuatan dan keteguhan hati dalam menghadapi tantangan (*Al-Aziz*).

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini mencakup penjelasan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan aplikasi CENDANI untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran pada siswa SD kelas IV tentang teladan mulia Asmaul Husna.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini mencakup penjelasan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan aplikasi CENDANI untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada siswa SD kelas IV tentang teladan mulia Asmaul Husna.

3.7.1 Tahapan Analisis (*Analysis*)

Pada bagian ini, dilakukan analisis terhadap permasalahan yang muncul di lapangan sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi CENDANI. Beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi, (1) identifikasi kebutuhan; peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru untuk memahami dan mencari solusi terbaik dalam mengatasi masalah yang terkait dengan topik penelitian, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (2) identifikasi kurikulum; peneliti mengidentifikasi kurikulum merdeka yang berhubungan dengan capaian pembelajaran (CP) dan elemen terkait materi Asmaul Husna untuk siswa kelas IV SD, 3) identifikasi perangkat lunak dan perangkat keras; peneliti mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras guna berlangsungnya pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

3.7.2 Tahapan desain (*Design*)

Pada tahap kedua dari model penelitian yang digunakan, peneliti diwajibkan untuk merancang sebuah produk yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan. Aplikasi berbasis Android yang diberi nama CENDANI dirancang oleh peneliti sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkait Asmaul Husna pada siswa kelas IV.

3.7.3 Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga dalam model penelitian ini, dilakukan proses pengembangan dan pengujian produk yang telah dirancang. Tahapan ini mencakup pengembangan desain yang telah dibuat menjadi sebuah output aplikasi menggunakan Software Smart Apps Creator. Kemudian dilakukan validasi dengan

melibatkan ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakan isi, tampilan, serta fungsionalitas aplikasi. Produk yang dikembangkan diuji kelayakannya berdasarkan karakteristik suitability atau kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi CENDANI layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

3.7.4 Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba penggunaan aplikasi CENDANI dalam pembelajaran nyata di kelas IV sekolah dasar pada materi Asmaul Husna. Aplikasi digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, dengan memanfaatkan fitur interaktif seperti kuis dan audio untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selama implementasi, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa, respons siswa dan guru, serta kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil dari tahap ini memberikan gambaran awal tentang efektivitas dan kelayakan aplikasi dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna.

3.7.5 Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir dari penelitian ini, dilakukan proses evaluasi untuk menilai kualitas akhir dari aplikasi CENDANI setelah diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi mencakup analisis terhadap efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Selain itu, dilakukan peninjauan kembali terhadap hasil observasi dan umpan balik dari tahap implementasi untuk mengetahui aspek yang perlu diperbaiki. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa aplikasi CENDANI benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna secara optimal.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan mengolah data. Seorang peneliti harus menggunakan instrumen yang efektif untuk mendapatkan informasi dari subjek atau objek yang sedang diteliti. Informasi yang diperoleh melalui instrumen penelitian dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Oleh karena itu, kualitas instrumen penelitian akan mempengaruhi hasil penelitian yang

dilakukan. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.8.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara untuk menggali kebutuhan pengembangan media pembelajaran, disusun kisi-kisi wawancara kepada guru guna mengidentifikasi permasalahan di lapangan, khususnya terkait penggunaan media dalam pembelajaran, hambatan yang dihadapi, serta potensi dan pandangan guru terhadap pengembangan media berbasis aplikasi Android untuk materi Teladan Mulia Asmaul Husna dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kisi-kisi Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan
1	Penggunaan Media Pembelajaran	Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?
		Apa saja hambatan yang dihadapi saat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
		Apakah media pembelajaran berbasis aplikasi Android pernah digunakan di kelas Anda?
		Bagaimana pandangan Anda tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis aplikasi Android?
2	Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	Sejauh mana kemampuan siswa dalam mengoperasikan <i>smartphone</i> atau perangkat digital lainnya?
		Apa kebijakan sekolah terkait penggunaan <i>smartphone</i> dalam kegiatan pembelajaran di kelas?
		Apakah seluruh siswa memiliki atau memiliki akses terhadap <i>smartphone</i> secara merata?

3.8.2 Lembar Validasi Ahli

3.8.2.1 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan isi materi yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini menggunakan skala penilaian 1 sampai 4, dengan interpretasi sebagai berikut: skor 1 menunjukkan bahwa tidak ada indikator yang terpenuhi; skor 2 menunjukkan bahwa hanya satu indikator yang terpenuhi; skor 3 menandakan dua indikator

terpenuhi; dan skor 4 menunjukkan bahwa ketiga indikator telah terpenuhi secara keseluruhan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Penilaian	Indikator
Kelayakan Isi	Relevansi Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)
		Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
		Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator Pembelajaran (IP)
	Kedalaman Materi	Penyajian materi tentang teladan mulia Asmaul Husna yang memuat lima Asmaul Husna dan artinya serta berakhlak dengan Asmaul Husna
		Materi yang disajikan disertai dengan meneladani sikap Asmaul Husna
		Menyajikan langkah-langkah pembahasan soal
		Contoh soal disajikan dalam bentuk yang beragam
Kelayakan Bahasa	Bahasa mudah dipahami	Bahasa yang digunakan jelas dan langsung
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.
	Sesuai dengan kaidah	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD (Ejaan yang Disempurnakan).
		Kalimat jelas
		Kalimat efektif
		Tidak ambigu
Kelayakan penyajian	Mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.	Dapat mendorong siswa untuk meneladani sikap Asmaul Husna
		Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi satu sama lain.
		Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
		Dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.

3.8.2.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi tampilan media digunakan untuk menilai tingkat kelayakan aspek visual dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan skala empat tingkat, yaitu: skor 1 menunjukkan kategori tidak layak, skor 2 berarti kurang layak, skor 3 menunjukkan cukup layak, dan skor 4

menunjukkan sangat layak atau baik sekali. Skala ini bertujuan untuk memberikan gambaran objektif mengenai kualitas tampilan media dari segi desain, estetika, dan keterpahaman pengguna.

Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian	Indikator
Tampilan Aplikasi	Tampilan desain	Pemilihan desain <i>cover</i> aplikasi
		Ketepatan pemilihan elemen gambar pada desain
		Komposisi warna desain
		Tata letak gambar
	Kualitas gambar pada desain	Kejelasan gambar
		Proporsi ukuran gambar
Penyajian audio	Kualitas suara pada aplikasi	Kesesuaian <i>backsound</i> dengan <i>tema</i> aplikasi
		Artikulasi penjelasan materi
		Tempo suara penjelasan materi
		Intonasi suara penjelasan materi
Interaksi Penggunaan	Aksesibilitas	Kemudahan menginstal aplikasi
		Kemudahan dalam mengoperasikan berbagai fitur aplikasi.
		Kemudahan dalam mengakses aplikasi.
		Kemudahan dalam keluar dari aplikasi.

3.8.3 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Jawaban dari responden yang mengisi sejumlah pertanyaan yang disusun oleh peneliti memungkinkan penentuan ukuran variabel dan menghasilkan data yang akan diolah lebih lanjut.

3.8.3.1 Lembar Angket Respons Siswa

Angket respons siswa digunakan untuk mengumpulkan respons dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini menggunakan skala pendapat yang terdiri dari STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Siswa

Aspek	Indikator
Kemudahan dan Kenyamanan dalam Menggunakan Aplikasi CENDANI	Menggambarkan seberapa mudahnya menjalankan aplikasi CENDANI
Penggunaan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran	Mengindikasikan ketertarikan pada proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi CENDANI
Kegunaan/Manfaat Mengikuti Proses Pembelajaran	Menggambarkan manfaat yang diperoleh setelah menggunakan media aplikasi CENDANI

3.8.3.2 Angket Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memeriksa dan menilai aktivitas belajar siswa di kelas saat menggunakan media pembelajaran aplikasi CENDANI pada setiap pertemuan. Berikut adalah rincian kisi-kisi observasi.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa

Indikator	Ceklis (√)
Terlibat secara aktif dalam diskusi selama pembelajaran di kelas	
Menunjukkan antusiasme dalam proses belajar di kelas.	
Menggunakan aplikasi CENDANI secara mandiri.	
Memecahkan soal terkait teladan mulia Asmaul Husna sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari	
Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	

3.8.4 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk merekam proses penelitian, termasuk daftar nama siswa, lembar aktivitas harian siswa, serta dokumen lainnya seperti video dan gambar sebagai rekam jejak.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1.1 Data Hasil Wawancara

Data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah informasi penting yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk naratif untuk memudahkan interpretasi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan

mencermati pola, kecenderungan, dan makna dari data wawancara guna memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.9.1.2 Data Hasil Validasi Ahli

Data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media kemduain dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Setiap indikator dalam instrumen penilaian diberi skor sesuai penilaian validator, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang Didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut ini.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata	Kategori Kevalidan
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
41% - 60%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi sedang.
21% - 40%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan sebelum revisi besar.
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan.

3.9.1.3 Data Hasil Angket Respons Siswa

Data hasil angket respons siswa kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Setiap indikator dalam instrumen diberi skor sesuai skala pendapat siswa, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang Didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut ini.

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Respons Siswa

Skor Rata-Rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 50%	Cukup (C)
51% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

3.9.1.4 Data Hasil Observasi

Data hasil observasi kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Setiap indikator dalam instrumen observasi diberi skor sesuai penilaian, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$Ps : \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang Didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut ini.

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Observasi

Skor Rata-Rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 50%	Cukup (C)
51% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)