

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara lebih luas. Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Senada dengan itu, Borg dan Gall menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk pendidikan agar dapat dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang untuk menanamkan nilai keagamaan, khususnya materi rukun Islam, pada anak usia dini di TK Nur Al-Fadellah. Pengembangan media dilakukan sebagai upaya menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan sederhana yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang terstruktur dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, mulai dari

analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah diimplementasikan:

1. Analyze (Analisis)
2. Design (Perancangan)
3. Develop (Pengembangan)
4. Implement (Implementasi)
5. Evaluate (Evaluasi)

Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nur Al-Fadellah yang berlokasi di Desa Tanjung Aur 1, Kecamatan Tanjung Kemuning, Kabupaten Kaur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Oktober sampai November 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Nur Al-Fadellah yang berusia 5–6 tahun dengan jumlah 15 anak.

Selain anak didik, subjek penelitian juga melibatkan:

1. Guru kelompok B sebagai informan penelitian.
2. Ahli materi untuk memvalidasi isi materi pembelajaran.
3. Ahli media untuk memvalidasi tampilan dan kualitas media video animasi.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas.

Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Observasi kegiatan pembelajaran.
- b. Wawancara dengan guru kelas.
- c. Analisis karakteristik anak usia dini.
- d. Analisis kurikulum dan materi pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran nilai agama masih menggunakan metode ceramah sehingga anak kurang fokus dan mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media video animasi. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Menentukan materi pembelajaran.
- b. Menyusun storyboard video animasi.
- c. Mendesain karakter animasi.
- d. Menentukan warna, audio, dan tampilan media.
- e. Menyusun instrumen penelitian.

Materi yang dimasukkan ke dalam video meliputi:

- a. Pengertian Rukun Islam.
- b. Penyebutan lima rukun islam
- c. Penjelasan makna sederhana dari lima rukun islam
- d. Nilai religius dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media video animasi sesuai desain yang telah dirancang.

Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Pembuatan video animasi menggunakan aplikasi pippit dan capcut
- b. Penyusunan audio dan narasi.
- c. Penyuntingan video.
- d. Validasi media oleh ahli materi dan ahli media.
- e. Revisi produk berdasarkan saran validator.

4. Tahap Implement (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba media kepada peserta didik.

Tahap implementasi terdiri atas:

- a. Uji coba terbatas.
- b. Uji coba lapangan.

Pada tahap ini peneliti mengamati respon anak selama penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan kelayakan media yang dikembangkan.

Evaluasi dilakukan berdasarkan:

- a. Hasil validasi ahli.
- b. Hasil observasi pembelajaran.
- c. Hasil wawancara guru.
- d. Hasil uji coba media.

D. Tahap Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen atau ahli pendidikan agama untuk menilai:

- a. Kesesuaian materi.
- b. Keakuratan isi.
- c. Kesesuaian dengan perkembangan anak.
- d. Penggunaan bahasa.
- e. Nilai karakter.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen atau ahli media pembelajaran untuk menilai:

- a. Tampilan visual.
- b. Kualitas audio.
- c. Desain animasi.
- d. Kemudahan penggunaan.
- e. Interaktivitas media

Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi media sebelum dilakukan uji coba.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas media video animasi yang telah dikembangkan.

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 6 anak kelompok B TK Nur Al-Fadellah. Tujuan uji coba terbatas adalah:

- a. Mengetahui respon awal anak terhadap media.
- b. Mengetahui kekurangan media sebelum uji coba lapangan.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh anak kelompok B yang berjumlah 15 anak.

Pada tahap ini peneliti mengamati:

- a. Pemahaman anak terhadap materi.
- b. Fokus dan perhatian anak.
- c. Keaktifan anak selama pembelajaran.
- d. Kemampuan anak menyebutkan dan memahami lima rukun islam.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Lembar observasi digunakan untuk mengamati:

- a. Aktivitas anak selama pembelajaran.
- b. Respon anak terhadap media.
- c. Kemampuan anak memahami materi.
- d. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai:

- a. Kondisi pembelajaran.
- b. Kebutuhan media pembelajaran.
- c. Respon guru terhadap media video animasi.
- e. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui:

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan penelitian. Menurut Sugiyono (2022), angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti telah mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan indikator yang ingin diperoleh. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai penilaian, persepsi, dan tanggapan responden terhadap produk yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kelayakan media video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai keagamaan pada anak usia dini. Angket diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek isi materi, kebahasaan, tampilan visual, serta kualitas audio yang terdapat dalam video animasi.

Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, layak, dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di TK Nur Al-Fadellah. Selain itu, hasil angket juga digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran. Kisi-kisi angket dibedakan menjadi dua, yaitu angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam video animasi dengan tujuan pembelajaran, indikator perkembangan anak, serta ketepatan materi nilai

keagamaan yang disampaikan. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi:

1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2. Ketepatan isi materi rukun Islam
3. Keakuratan informasi yang disampaikan
4. Kesesuaian materi dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun
5. Kesesuaian materi dengan indikator STPPA bidang nilai agama dan moral
6. Nilai karakter dan pesan religius yang terkandung dalam media

Sementara itu, angket validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media video animasi dari aspek teknis dan visual. Aspek yang dinilai meliputi:

1. Tampilan desain video animasi
2. Kualitas karakter animasi
3. Pemilihan warna dan estetika visual
4. Kejelasan teks dan tulisan
5. Kualitas gerak animasi
6. Kejelasan narasi suara
7. Kesesuaian musik latar dan efek suara
8. Kemudahan penggunaan media

Dalam penelitian ini, angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban untuk mempermudah validator dalam memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Adapun kriteria penilaian skala Likert sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Data hasil angket yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media video animasi. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut:

81%–100% = Sangat Layak

61%–80% = Layak

41%–60% = Cukup Layak

21%–40% = Kurang Layak

0%–20% = Tidak Layak

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
2	Kelayakan Isi	Ketepatan isi materi rukun Islam	2
3	Kelayakan Isi	Keakuratan informasi yang disampaikan	3
4	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan usia anak 5–6 tahun	4
5	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan STPPA nilai agama dan moral	5

6	Kelayakan Isi	Nilai karakter dan pesan religious	6
7	Kebahasaan	Penggunaan bahasa sederhana dan komunikatif	7
8	Kebahasaan	Kalimat mudah dipahami anak	8
9	Kebahasaan	Kejelasan narasi materi	9

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1	Tampilan Visual	Desain video animasi menarik	1
2	Tampilan Visual	Kualitas karakter animasi	2
3	Tampilan Visual	Pemilihan warna menarik	3
4	Tampilan Visual	Kejelasan teks/tulisan	4
5	Visual & Grafis	Kontras dan fokus tampilan	5
6	Animasi	Kualitas gerak animasi	6
7	Audio	Kejelasan narasi suara	7
8	Audio	Kesesuaian musik latar	8
9	Audio	Kesesuaian efek suara	9
10	Kemudahan	Media mudah digunakan	10

Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Kurang Layak
0%–20%	Tidak Layak

Melalui teknik angket ini, peneliti memperoleh data yang objektif mengenai kualitas media video animasi yang dikembangkan. Data tersebut menjadi dasar utama dalam menentukan apakah media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai keagamaan pada anak usia dini.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Menurut Arikunto (2021), observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala, peristiwa, atau aktivitas tertentu yang menjadi fokus penelitian. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat faktual dan aktual mengenai situasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada tahap awal penelitian dan tahap implementasi produk. Pada tahap awal, observasi digunakan untuk menganalisis kondisi pembelajaran nilai keagamaan di TK Nur Al-Fadellah, khususnya dalam pembelajaran rukun Islam pada anak usia 5–6 tahun. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang tersedia, serta respons anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap implementasi, observasi dilakukan untuk melihat respons anak terhadap penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengetahui tingkat perhatian, keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan anak selama pembelajaran menggunakan media video animasi berlangsung. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan, yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti hanya mengamati jalannya proses pembelajaran dan mencatat berbagai hal yang berkaitan dengan fokus penelitian. Adapun aspek yang diamati dalam penelitian ini meliputi aktivitas guru dan respons anak selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media serta efektivitas penggunaan media video animasi dalam menanamkan nilai keagamaan pada anak usia dini.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Aktivitas Guru	Guru menyampaikan materi nilai keagamaan dengan baik
2	Aktivitas Guru	Guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar
3	Aktivitas Guru	Guru mampu mengelola kelas dengan baik
4	Respons Anak	Anak memperhatikan penjelasan guru
5	Respons Anak	Anak antusias mengikuti pembelajaran
6	Respons Anak	Anak aktif selama pembelajaran
7	Respons Anak	Anak tertarik pada media video animasi
8	Respons Anak	Anak mampu memahami materi rukun Islam
9	Respons Anak	Anak menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pembelajaran

Melalui teknik observasi ini, peneliti memperoleh data mengenai kondisi nyata pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi, sehingga dapat diketahui perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran dan respons anak terhadap media yang dikembangkan.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang mendalam sesuai dengan kebutuhan penelitian. Menurut Moleong (2021), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pihak yang mengajukan pertanyaan dan narasumber sebagai pihak yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran nilai keagamaan di TK Nur Al-Fadellah serta untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Teknik wawancara juga digunakan untuk menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi nilai keagamaan, khususnya materi rukun Islam kepada anak usia dini.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur dipilih agar peneliti

memiliki pedoman pertanyaan yang sistematis, namun tetap memberikan ruang bagi narasumber untuk menjelaskan jawaban secara lebih luas dan mendalam. Dengan demikian, data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan relevan dengan fokus penelitian. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah dan guru kelas kelompok B di TK Nur Al-Fadellah. Pemilihan narasumber didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang relevan mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik anak, serta penggunaan media pembelajaran di sekolah. Data hasil wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan membantu peneliti dalam merancang media video animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator
1	Proses Pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran nilai keagamaan di kelas
2	Materi Pembelajaran	Penyampaian materi rukun Islam kepada anak
3	Media Pembelajaran	Media yang digunakan dalam pembelajaran
4	Kendala Pembelajaran	Hambatan guru dalam menyampaikan materi
5	Respons Anak	Minat dan antusias anak selama pembelajaran
6	Kebutuhan Media	Kebutuhan terhadap media pembelajaran inovatif
7	Penggunaan Teknologi	Pemanfaatan media berbasis teknologi di sekolah

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa:

- a. Foto kegiatan penelitian.
- b. Data peserta didik.
- c. Dokumen pembelajaran.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan untuk memastikan data penelitian yang diperoleh bersifat valid dan dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini uji keabsahan data dilakukan melalui:

a. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda terhadap sumber data yang sama. Tujuan triangulasi teknik adalah untuk menguji konsistensi data yang diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan data. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil:

Observasi.

- 1) Angket.
- 2) Observasi
- 3) Dokumentasi.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data. Tujuan triangulasi sumber adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat keakuratan yang tinggi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari:

- b. Guru.
- c. Anak didik.
- d. Ahli materi.
- e. Ahli media.

H. Uji Kelayakan Data

Uji kelayakan data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media video animasi yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan ini bertujuan untuk menilai apakah produk yang

dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, layak, dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai keagamaan pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, uji kelayakan dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dari hasil angket validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor ideal

100%= konstanta

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel kriteria kelayakan produk

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Produk video animasi dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori layak. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada anak usia dini.