



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini akan membahas metode apa yang akan digunakan dalam kasus yang akan dihadapi. Tahapan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi secara mendalam melalui pengumpulan data *non-numerik* [18]. Penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini memperoleh informasi yang mendalam tentang kondisi pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 024 Sungai Beringin.

3.2 Kerangka Penelitian

Setiap langkah-langkah apa yang dilakukan oleh peneliti dijelaskan metode yang digunakan pada penelitian. Kerangka penelitian yang digunakan dapat di lihat pada gambar di bawah:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Gambar 3.1 diatas merupakan tahapan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yakni identifikasi masalah, pengumpulan data, dan pengembangan media. Pada proses pengembangan menggunakan metode MDLC yang terdiri dari enam tahap.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 024 Sungai Beringin memiliki beberapa tantangan, termasuk metode pengajaran yang kurang interaktif, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, dan perilaku siswa yang perlu ditingkatkan. Selain itu, kurangnya media pengajaran berbasis teknologi yang inovatif membuat pengajaran menjadi kurang menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat menjadi solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian, dan menciptakan hasil belajar yang positif. Oleh karena itu peneliti mengambil judul Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SDN 024 Sungai Beringin.

3.2.2 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan dan analisis data adalah tahap awal dalam proses penelitian. Untuk mencapai tujuan penelitian memerlukan data yang benar yang dapat diperoleh di lapangan sesuai dengan Topik dalam penelitiannya. Metode Pengumpulan dan Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan langsung ke SDN 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota yang beralamat Parit 20, RT 4 RW 5, Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, atau audio visual. Dalam penelitian ini proses wawancara dilakukan pada Sabtu, 12 Oktober 2024 di SDN 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota yang beralamat Parit 20, RT 4 RW 5, Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Proses wawancara dilakukan langsung bersama Bapak Drs. Mhd.Shaleh yakni guru kelas 5.

3. Studi Pustaka

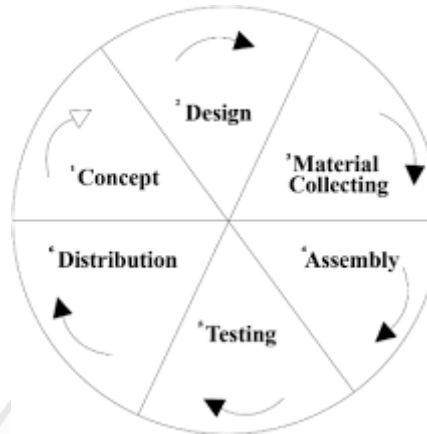
Studi kepustakaan adalah proses mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi, dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan dan juga melalui internet. Studi kepustakaan digunakan untuk mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang ada hubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

3.2.3 Pengembangan Media

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode yang khusus digunakan untuk mengembangkan proyek multimedia yang mencakup video, animasi, aplikasi interaktif dan multimedia lainnya. MDLC terdiri dari enam



tahap, yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan material), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi).



Gambar 3.2 Tahap-tahap Metode MDLC

Gambar 3.2 diatas merupakan tahapan – tahap metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

1. *Concept* (konsep)

Tahap konsep adalah fase awal di mana ide dan tujuan proyek didefinisikan dengan jelas. Pada tahap ini, penulis menentukan tujuan, konsep, dan materi, serta kebutuhan untuk memahami pelajaran PAI.

2. *Design* (desain)

Tahap desain adalah untuk menghasilkan definisi lengkap tentang arsitektur, tampilan, kebutuhan, dan gaya proyek. Pada tahap ini, penulis merancang flowchart aplikasi untuk menjelaskan bagaimana alur isi cerita atau kegiatan pada aplikasi yang ditentukan dalam perancangan yang dibuat, merancang storyboard untuk mendeskripsikan setiap adegan serta didesain berbasis multimedia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

3. *Material Collecting* (pengumpulan material)

Tahap ini merupakan fase pengumpulan dan persiapan semua data dan elemen yang diperlukan. Penulis mengumpulkan gambar, teks, grafik, animasi, video, audio, dan media lainnya.

4. *Assembly* (pembuatan)

Pada tahap ini merupakan proses pengembangan aplikasi media pembelajaran berdasarkan desain dan semua konten multimedia yang telah dikumpulkan akan disusun dan digabungkan kedalam aplikasi Adobe Animate.

5. *Testing* (pengujian)

Testing (pengujian) merupakan tahap dimana aplikasi di jalankan setelah menyelesaikan tahap *assembly* (pembuatan). Pengujian pada aplikasi media pembelajaran ini akan menggunakan *functionality testing* (pengujian fungsional) dan *usability testing* (pengujian pengguna).

6. *Distribution* (distribusi)

Setelah aplikasi siap dan memenuhi semua kriteria, tahap terakhir adalah distribusi. Pada tahap ini, aplikasi dapat didistribusikan kepada pengguna, baik secara langsung kepada sekolah atau melalui platform distribusi aplikasi *google play store*.