

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru ataupun menguji kelayakan produk yang telah ada, khususnya dalam media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka (Cahyaningtyas et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE Cahyadi, (2019) yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan *e-book* atau *buku* elektronik. Media ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan literasi digital secara lebih menyenangkan melalui pengalaman belajar yang imersif, termasuk keterampilan navigasi digital, pemahaman konten daring, dan etika penggunaan teknologi. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi

digital siswa pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Untuk itu, penelitian ini dilaksanakan di SDN Jiwan 02, sekolah tersebut memiliki karakteristik yang selaras dengan paparan identifikasi masalah, khususnya pada aspek literasi digital siswa dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, sekolah tersebut dinilai tepat sebagai lokasi penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* dalam pembiasaan literasi digital siswa.

Dalam penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap mulai dari tahapan persiapan penelitian, pengajuan judul, pelaksanaan, pengumpulan data, pembuatan media pembelajaran, analisis data, dan pelaporan. Tahap tersebut dilaksanakan dalam rentan waktu yang disajikan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Tahapan dan Waktu Penelitian

NO.	Tahapan	Bulan ke-				
		1	2	3	4	5
1.	Pengajuan judul					
2.	Penyusunan proposal					
3.	Pengumpulan sumber data					
4.	Penyusunan proposal					
5.	Seminar proposal					
6.	Revisi proposal					
7.	Bimbingan II Pembimbing 2					
8.	Bimbingan II Pembimbing 2					
9.	Uji Skripsi					

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer yang diperoleh secara langsung melalui kegiatan penelitian di lapangan. Data primer mencakup hasil

observasi terhadap proses pembelajaran, hasil wawancara dengan guru, penilaian dari ahli mater, ahli media, dan ahli bahasa melalui angket validasi, serta angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital pada Kurikulum Merdeka. Guru dan siswa SDN Jiwan 02 menjadi sumber utama dalam pengumpulan data, karena keterlibatan langsung mereka memberikan informasi yang akurat mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu mengambil data dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jiwan 02. Populasi memiliki karakteristik gender yaitu laki-laki sejumlah 7 dan 7 perempuan. Rerata usia pada masing-masing jenis kelamin adalah laki-laki 11,5 tahun dan perempuan 11,3 tahun. Secara keseluruhan total populasi adalah 14 siswa dengan rata-rata 11,4 tahun.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah 14 siswa kelas IV (rerata usia 11,4 tahun). Sampel memiliki karakteristik gender yaitu laki-laki sejumlah 8 dan 12 perempuan. Rerata usia pada masing-masing gender adalah laki-laki 11,5 tahun dan perempuan 11,3 tahun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah atau cara yang bertujuan untuk menjaring data yang diperlukan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan melalui suatu pengamatan mengenai kondisi pembelajaran mengenai kondisi pembelajaran di kelas sebelum penggunaan media pembelajaran (Hasibuan et al., 2023). Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian. Melalui wawancara peneliti dapat memahami secara lebih mendalam pandangan, pengalaman dan harapan responden terhadap proses pembelajaran serta kebutuhan terhadap media interaktif yang akan dikembangkan.

3. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui serangkaian pertanyaan terkait penelitian untuk mengetahui kelayakan produk dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan (Muthahharh et al., 2025). menggunakan angket validasi dari tiga ahli serta data respon siswa

dan guru Uji validasi dilakukan kepada tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji coba dilakukan di SDN Jiwan 02 sebagai responden untuk mengetahui pendapat guru dan siswa mengenai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif.

a. Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh dari proses uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa pada lembar validasi diisi berdasarkan ketentuan skala 4 pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

(Ulfa et al., 2025)

Hasil yang diperoleh dari angket validasi ahli media pengembangan *e-book* interaktif kemudian data dihitung untuk mengetahui persentase nilai validasi yang didapat.

Rumus yang digunakan yaitu :

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

(Fitrianty, D. D. et al, 2025)

Keterangan :

V= Presentase validasi

T_{se} = Total skor yang diperoleh dari validator

T_{sh} = Total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi

Kesimpulan hasil validasi mengacu pada presentase perhitungan nilai yang diperoleh dari semua alidator. Kriteria kelayakan produk *e-book* tertera pada Tabel 3.3 Berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Validitas

Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat layak
70,01% - 85,00%	Layak
50,01% - 70,00%	Cukup layak
0,1,00% - 50,00%	Tidak layak

(Damayanti et al., 2018)

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk memberikan penilaian tentang penggunaan *e-book*. Pengambilan data angket penilaian menggunakan kategori skala 4 dengan keterangan (1) tidak setuju, (2) kurang setuju, (3) setuju (4) sangat setuju.

Tabel 3.4 Skala likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Hasil analisis angket respon guru dan siswa dihitung dengan rumus dibawah ini :

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

(Fitrianty, D. D. et al, 2025)

Keterangan :

V= Presentase validasi

T_{se} = Total skor yang diperoleh dari validator

T_{sh} = Total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi

Selanjutnya kelayakan media digunakan pada tahap selanjutnya mengacu pada kriteria berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
85,01% - 100,00%	Sangat layak
70,01% - 85,00%	Layak
50,01% - 70,00%	Cukup layak
0,1,00% - 50,00%	Tidak layak

(Damayanti et al., 2018)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik sistematis dalam penelitian pendidikan untuk mengumpulkan bukti tertulis, visual, maupun digital guna memperkuat hasil observasi dan wawancara di lapangan (Tanjung et al., 2022). Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup foto kegiatan belajar mengajar, tangkapan layar hasil pengembangan media, serta dokumentasi proses uji coba di kelas. Teknik ini dilakukan agar peneliti dapat menganalisis kesesuaian antara rancangan media dengan kebutuhan dan kondisi nyata pembelajaran di sekolah dasar.

F. Produser Penelitian dan Pengembangan

Tahap dalam penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE, adapun penjelasan prosedur penelitian dan pengembangan antara lain :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis (*analyze*) dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah awal yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan (R&D) karena menentukan arah dan dasar bagi tahapan selanjutnya. Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami secara mendalam masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan serta kebutuhan nyata pengguna terhadap produk yang akan dikembangkan. Proses analisis dilakukan secara sistematis melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa untuk mengidentifikasi kesulitan, hambatan, serta harapan mereka terhadap pembelajaran. Analisis ini bertujuan menemukan akar permasalahan yang relevan dengan konteks pendidikan,

seperti kurangnya variasi media pembelajaran digital atau keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami materi tertentu.

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- a. Mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi literasi digital siswa saat ini dengan tujuan yang diharapkan kurikulum,
- b. Menganalisis karakteristik peserta didik sasaran (usia, minat terhadap bahan bacaan, akses terhadap perangkat digital, tingkat kemampuan dasar teknologi),
- c. Memetakan kompetensi literasi digital yang akan dikembangkan (misalnya: mencari informasi kredibel, keamanan digital, etika berkomunikasi di ruang digital, membuat konten digital sederhana,
- d. Menganalisis kebutuhan dan keterampilan guru dalam menggunakan media berbasis *e-book* interaktif,
- e. Mengkaji platform *e-book* secara mendalam , seperti, fitur, kelebihan, batasan, dan potensinya untuk mendalami pembelajaran literasi digital.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan yang dibutuhkan untuk merancang produk awal. Perancangan yang dilakukan adalah pembuatan kerangka *e-book* interaktif merupakan gambaran ide secara menyeluruh dari rencana produk yang akan dibuat dan didesain.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, hasil analisis dan desain sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah media pembelajaran *e-book* interaktif yang siap digunakan untuk uji coba di lingkungan belajar. Tujuan utama tahap ini adalah menghasilkan produk yang fungsional, menarik, dan efektif, serta memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun kemanfaatannya dalam proses meningkatkan literasi digital siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

a. Validasi

Tahap validasi bertujuan memastikan bahwa desain dan isi media pembelajaran *e-book* interaktif layak digunakan sebelum diujicobakan. Validasi mencakup aspek: kelayakan isi/materi, kebenaran konsep, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, aspek kegrafikan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik *e-book* interaktif.

b. Uji coba

Media diuji melalui uji kepraktisan kepada sekelompok siswa SD. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman siswa. Jika pada tahap ini masih ditemukan kekurangan teknis atau isi, media kembali disempurnakan sebelum diimplementasikan secara luas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh ahli dan hasil uji coba menunjukkan hasil positif. Media *e-book* interaktif diterapkan secara penuh dalam kegiatan literasi digital. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa menggunakan media secara interaktif untuk memahami literasi pada setiap siswa. Data hasil implementasi diperoleh melalui observasi aktivitas belajar, tanggapan guru dan siswa, serta nilai hasil belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif, dengan dilakukan pada setiap tahapan (analisis hingga implementasi) untuk memperbaiki dan penyempurnaan produk. Hasil evaluasi menjadi dasar penarikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif layak digunakan di sekolah dasar.