

BAB III

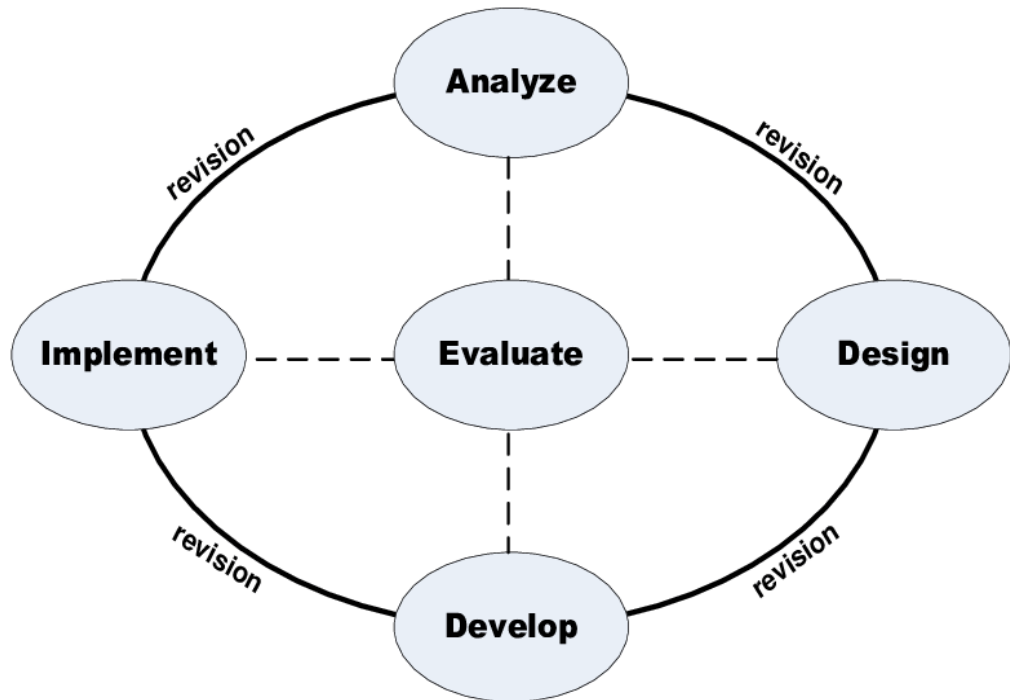
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengembangkan *E-book* interaktif pada kegiatan GLS di sekolah dasar. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah metode penelitian yang menjadi pemutus ketidakseimbangan antara penelitian dasar dan terapan. Variabel atau objek penelitian ini adalah efektivitas penerapan media *e-book Interaktif* dalam program literasi membaca di sekolah dasar.

Menurut objek penelitian yang berbeda, ada dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Interpretasi Arikunto (1997) variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi objek penelitian lain (variabel kausal). Sedangkan variabel dependen adalah variabel pengaruh akibat adanya pengaruh variabel independen. Dari interpretasi kedua jenis variabel tersebut, maka variabel bebas penelitian ini adalah Pengembangan media *e-book Interaktif*, sedangkan program kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar merupakan variabel terikatnya. Terkait penelitian ini, variabel bebasnya adalah pengembangan media *e-book Interaktif* yang akan diuji dalam kegiatan penelitian.

Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah ADDIE dari Dick dan Carry yang terdapat lima tahapan, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sani, R. A., Manurung, S. R., Suswanto, H., 2018) Prosedur penelitian, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE Dick dan Carry

Sumber: Branch (2009)

Sebagaimana gambar tersebut penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah:

3.1.1 Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahapan ini dilakukan dengan dua tahap analisis diantaranya analisis kebutuhan, dan analisis materi

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi sebagai kebutuhan dalam pengembangan *media e-book Interaktif* dalam program kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar. Uraian dari analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menentukan tempat penelitian, melakukan perizinan kepada tempat/sekolah yang telah ditentukan serta melakukan studi pendahuluan.

2) Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui spesifikasi materi yang sesuai dengan kecakapan literasi serta fokus dan prinsip kegiatan pada tahap pembiasaan disesuaikan dengan panduan GLS yang dibuat Kementerian Pendidikan (Faizah et

al., 2016). Media *e-book Interaktif* dalam penelitian ini merupakan buku elektronik yang berisi gambar animasi, video dan teks yang dibuat semenarik mungkin. Produk *e-book Interaktif* dikembangkan disesuaikan Pemilihan kecakapan literasi serta fokus dan prinsip kegiatan pada tahap pembiasaan disesuaikan dengan panduan GLS yang dibuat Kementerian Pendidikan yaitu mempresentasikan cerita dengan efektif (komunikatif). Adapun fokus dan prinsip kegiatan di tahap pembiasaan adalah menyimak (lebih lama) untuk memahami isi bacaan, memahami isi bacaan dengan berbagai strategi (fokus kegiatan membacakan buku dengan nyaring dan membaca dalam hati). Adapun jenis bacaan berupa buku cerita bergambar, buku bergambar kaya teks, dalam bentuk digital maupun visual (Faizah et al., 2016).

3.1.2 Tahap Desain (Design)

Tahap desain berkaitan dengan perancangan produk dari media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti yakni *e-book Interaktif* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik pada tahap pembiasaan. Tahapan rancangan yang dilakukan terdiri dari:

- 1) pembuatan *template e-book* menggunakan *Canva*;
- 2) pembuatan video sebagai pembuka dan penutup pada *e-book* yang dikembangkan;
- 3) pembuatan kuis melalui *google form*;
- 4) perekaman suara melalui aplikasi perekam suara;
- 5) penggabungan Gambar, video, kuis dan suara pada *Heyzine Flipbook*;
- 6) Adanya efek membalikan halaman, control navigasi, zoom, control penggeser dan lain sebagainya;

Berikut beberapa komponen desain yang diadaptasi dari Puteri (2020).

Tabel 3.1

Komponen Rancangan Desain

No	Komponen Rancangan Desain
1. Halaman sampul dapat menarik minat peserta didik untuk menggunakan <i>E-book Interaktif</i>	Terdapat halaman sampul Gambar pada sampul sesuai dengan isi materi Menarik minat siswa untuk membaca <i>E-book</i> Terdapat judul pada halaman sampul
2. Kemerarikan penyajian media pembelajaran	Penyajian konsep yang runtut Pemberian latihan yang bervariasi Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran Keterkaitan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea.
3. Terdapat inovasi- inovasi dalam media pembelajaran	Penuh kreativitas Tidak membosankan pembaca Membuat pembelajaran menarik Terdapat berbagai cara pemberian penjelasan berupa ilustrasi, tabel, grafik, dan gambar.
4. Keunggulan media yang dibuat dibanding media lain	Memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran yang biasa digunakan Media tidak butuh penyempurnaan lagi Tidak membutuhkan media lain sebagai pelengkap Tidak sama dengan media pada umumnya
5. Daya guna media	Bisa digunakan secara berulang-ulang tanpa

Hani Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER
LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Komponen Rancangan Desain
	pembelajaran berupa dapat hambatan apapun digunakannya media Tidak membutuhkan waktu untuk loading pembelajaran secara Petunjuk penggunaan mudah dipahami berulang- ulang Bisa dioperasikan seorang diri
6.	Ketepatan pemilihan Memberikan gambaran tentang materi <i>background</i> media Secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi pembelajaran yang ditampilkan berdasArfan materi ajarnya. Warna <i>background</i> kontras Menarik minat siswa untuk membaca <i>E-book</i>
7.	Kesesuaian warna-warna Warna tidak mencolok dalam tampilan media Warna teks dan <i>background</i> sesuai pembelajaran Komposisi warna baik Tampilan warna menarik
8.	Kemenarikan <i>layout</i> media Bidang cetak pembelajaran Margin proporsional Spasi antara teks Ilustrasi
9.	Daya dukung gambar dan Memiliki kualitas yang baik animasi terhadap konsep Gambar sesuai dengan isi materi materi Animasi sesuai dengan isi materi Mampu meningkatkan pemahaman siswa
10.	Kesesuaian tampilan layar Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi media pembelajaran ditampilkan secara harmonis Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan saling terkait satu dan lainnya. kesesuaian dalam penempatan unsur tata letak pada bagian sampul maupun isi media. Ukuran layar media cukup lebar

No	Komponen Rancangan Desain
11.	<p>Kemudahan pengoperasian media pembelajaran</p> <p>Media akan mudah diaplikasikan pada siswa jika media memenuhi kriteria berikut:</p> <p>Media mudah dioperasikan kapanpun dan dimanapun</p> <p>Pengguna mudah membuka media kapanpun</p> <p>Pengguna mudah menutup media kapanpun</p> <p>Terdapat interaksi pada gambar atau video</p>

3.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini berkaitan dengan pembuatan dan pengujian produk. Tahap pengembangan ini terdiri dari:

- 1) pembuatan produk yakni membuat *e-book* menggunakan *canva* dan *heyzine flipbook*.
- 2) uji validasi kelayakan produk sebagai media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi dan pengguna.

3.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ini merupakan tahap penerapan *e-book Interaktif* dengan cara menyiapkan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik pada jadwal literasi di hari Rabu dan Kamis sebelum kegiatan belajar dimulai selama 15 menit. Pada tahap implementasi dilaksanakan dengan ujicoba skala kecil kepada 29 siswa lalu ujicoba skala besar kepada 143 siswa

3.1.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada model ADDIE setelah tahap implementasi dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari ebook berbasis flipbook maker berdasar saran dan masukan dari para validator setelah di uji coba pada peserta didik. Saran dan masukan yang menjadi

Hani Hanifah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER
LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahan evaluasi mencakup isi materi, tata bahasa dan tulisan yang digunakan, serta desain dan tata letak pada ebook berbasis flipbook maker yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan juga analisis data terkait dengan kelayakan *e-book*, implementasi keterlaksanaan pembelajaran, dan peningkatan literasi sains peserta didik.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar swasta yang berada di kota Tasikmalaya. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas 4 sekolah dasar sebanyak 143 peserta didik. Berikut tabel yang memaparkan seluruh sampel penelitian:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	4 Abu Ubaidah	29 siswa
2.	4 Amr Bin Ash	29 siswa
3.	4 Hafsah	29 siswa
4.	4 Kholid	27 siswa
5.	4 Saad	29 siswa
Jumlah		143

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah observasi tidak terstruktur. Observasi yang dilakukan berkaitan dengan pengamatan objek di lingkungan sekolah yang berkaitan dengan Pengembangan *e-book Interaktif*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi.

3.3.2 Angket

Angket diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, pengguna, guru dan kepada peserta didik. Angket berupa angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup dinilai menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup baik”, skor 4 untuk “baik”, dan skor 5 untuk “sangat baik”.

3.3.3 Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan sebagai teknik pengambilan data untuk keperluan studi pendahuluan guna mendapatkan data mengenai analisis materi dan analisis kebutuhan serta menggali informasi untuk keperluan pengembangan produk. Wawancara untuk keperluan studi pendahuluan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, dimana pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar yang akan ditanyakan. Peneliti harus berusaha mendapatkan informasi awal tentang permasalahan yang ada, sehingga nanti peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan yang akan diteliti. Wawancara untuk menggali informasi guna keperluan pengembangan produk dilakukan kepada guru. Pada pelaksanaannya, peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Instrumen analisis kebutuhan dan instrumen analisis materi terdapat pada lampiran halaman 103. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pedoman wawancara analisis kebutuhan dan analisis materi:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan E-book Interaktif

Aspek	Indikator
Media kokurikuler literasi membaca pada tahap pembiasaan	Media kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar

(Diadaptasi dari Faizah, 2016)

Tampilan media kokurikuler literasi

Aspek	Indikator
Media E-book Interaktif (Diadaptasi dari Martha Betaubun dkk, 2020)	membaca di sekolah dasar
	Keberadaan media kokurikuler literasi
	membaca di sekolah dasar
	Pengetahuan guru tentang <i>e-book Interaktif</i>
	Tingkat kebutuhan media <i>E-book</i> interaktif

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Materi E-book Interaktif

Aspek	Indikator
Kegiatan kokurikuler literasi membaca pada tahap pembiasaan (Diadaptasi dari Faizah dkk, 2016)	Menyimak (lebih lama) untuk memahami isi bacaan
	Mengenali jenis teks, membuat inferensi, koneksi dengan pengalaman/ teks lain, dll
	Strategi membaca
	Ketersediaan buku
	Lingkungan yang literat
	Pemahaman siswa
	Kemampuan menyimpulkan siswa

3.3.4 Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh yang menguasai desain pembuatan *e-book Interaktif* untuk mengevaluasi media yang telah dibuat melalui instrumen penelitian. Komponen desain yang dinilai meliputi halaman sampul, kemenarikan penyajian media pembelajaran, inovasi- inovasi dalam media pembelajaran, keunggulan media yang dibuat dibanding media lain, daya guna media pembelajaran berupa dapat digunakannya media pembelajaran secara berulang-ulang, ketepatan pemilihan *background* media pembelajaran, kesesuaian warna-warna dalam tampilan media pembelajaran, kemenarikan *layout* media pembelajaran, daya dukung gambar dan animasi terhadap konsep materi,

Hani Hanifah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kesesuaian tampilan layar media pembelajaran dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran. Komponen desain terdapat pada instrumen penelitian yang diadaptasi dari Puteri (2020).

Kemudian peneliti meminta validator untuk mengisi Instrumen penilaian berupa angket terbuka dan angket tertutup yang telah dibuat. Sementara itu, penentuan skor yang digunakan dalam validasi desain ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup baik”, skor 4 untuk “baik”, dan skor 5 untuk “sangat baik”. Validasi ahli desain dilakukan oleh pakar desain yaitu Ingrid Pangestu, AMd. Des. Instrumen validasi ahli desain terdapat pada lampiran halaman 105. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pembuatan instrument validasi ahli desain yang diadaptasi dari Puteri (2020).

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain

Aspek	Indikator
Halaman sampul dapat menarik minat peserta didik untuk menggunakan <i>E-book Interaktif</i>	Terdapat halaman sampul Gambar pada sampul sesuai dengan isi materi Menarik minat siswa untuk membaca <i>E-book</i> Terdapat judul pada halaman sampul
Kemenarikan penyajian media pembelajaran	Penyajian konsep yang runtut Pemberian latihan yang bervariasi Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran Keterkaitan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, Keutuhan makna dalam kegiatan

Aspek	Indikator
	belajar/sub kegiatan belajar/alinea.
Terdapat inovasi- inovasi dalam media pembelajaran	Penuh kreativitas Tidak membosankan pembaca Membuat pembelajaran menarik
Keunggulan media yang dibuat dibanding media lain	Terdapat berbagai cara pemberian penjelasan berupa ilustrasi, tabel, grafik, dan gambar. Memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran yang biasa digunakan Media tidak butuh penyempurnaan lagi Tidak membutuhkan media lain sebagai pelengkap Tidak sama dengan media pada umumnya
Daya guna media pembelajaran berupa dapat digunakannya media pembelajaran secara berulang- ulang	Bisa digunakan secara berulang-ulang tanpa hambatan apapun Tidak membutuhkan waktu untuk loading Petunjuk penggunaan mudah dipahami Bisa dioperasikan seorang diri
Ketepatan pemilihan <i>background</i> media pembelajaran	Memberikan gambaran tentang materi Secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasar materi ajarnya. Warna <i>background</i> kontras Menarik minat siswa untuk membaca <i>E-book</i>
Kesesuaian warna-warna dalam tampilan media pembelajaran	Warna tidak mencolok Warna teks dan <i>background</i> sesuai Komposisi warna baik Tampilan warna menarik
Kemenarikan <i>layout</i> media	Bidang cetak

Aspek	Indikator
pembelajaran	Margin proporsional Spasi antara teks Ilustrasi
Daya dukung gambar dan animasi terhadap konsep materi	Memiliki kualitas yang baik Gambar sesuai dengan isi materi Animasi sesuai dengan isi materi Mampu meningkatkan pemahaman siswa
Kesesuaian tampilan layar media pembelajaran	Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan secara harmonis Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan saling terkait satu dan lainnya. kesesuaian dalam penempatan unsur tata letak pada bagian sampul maupun isi media. Ukuran layar media cukup lebar
Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media akan mudah diaplikasikan pada siswa jika media memenuhi kriteria berikut: Media mudah dioperasikan kapanpun dan dimanapun Pengguna mudah membuka media kapanpun Pengguna mudah menutup media kapanpun Terdapat interaksi pada gambar atau video

Hasil validasi diperoleh untuk mengetahui kelayakan dari *e-book* interaktif yang dibuat. Kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria dengan menggunakan rumus presentase validitas sebagai berikut.

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

PROGRAM KOKURIKULER

LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Presentase dari hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berdasarkan skal a likert yang diadopsi dari Riduwan (2017) pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.6

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak/Baik
81-100	Sangat Layak/Sangat Baik

3.3.5 Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen yang menguasai materi pembuatan *e-book Interaktif* untuk mengevaluasi media yang telah dibuat melalui instrumen penelitian. Validasi ahli materi mencakup aspek kelayakan materi dan bahasa. Instrumen penelitian diadopsi dari Gogahu & Prasetyo (2020). Kemudian peneliti meminta validator untuk mengisi angket penilaian yang telah dibuat. Sementara itu, penentuan skor yang digunakan dalam validasi materi ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup baik”, skor 4 untuk “baik”, dan skor 5 untuk “sangat baik”. Validasi ahli materi dilakukan oleh penulis sekaligus guru yang Bernama Kamala Rahayu Chandra Sary, S.Pd. Instrumen validasi ahli materi terdapat pada lampiran halaman 113. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pembuatan instrument validasi ahli materi.

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kebahasaan (Diadaptasi dari Khairiah, 2020)	<p>Menggunakan bahasa sesuai dengan PUEBI</p> <p>Bahasa sederhana dengan mempertimbangkan perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar</p> <p>Bahasa yang digunakan mudah dipahami anak</p> <p>Menggunakan tanda baca sesuai dengan ketentuan</p> <p>Menggunakan huruf kapital sesuai dengan ketentuan</p> <p>Memberikan kesempatan kepada pembaca berimajinasi</p> <p>Memberikan kesenangan akan membaca</p> <p>Memanfaatkan pengetahuan pembaca</p> <p>Mengundang pembaca untuk belajar sesuatu yang baru</p> <p>Membangkitkan rasa ingin tahu</p> <p>Memunculkan pengetahuan dan penemuan</p> <p>Menggali kekayaan kosakata</p>
Materi (Diadaptasi dari Krissandi, Damai Sagita et al., 2018)	<p>Cerita memiliki alur yang logis</p> <p>Cerita memiliki sudut pandang yang konsisten</p> <p>Cerita memiliki penokohan yang jelas</p> <p>Cerita memiliki pesan moral yang dapat ditangkap anak</p> <p>Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak</p> <p>Untuk usia prasekolah cerita anak sebaiknya mempunyai banyak irama dan pengulangan; sedangkan untuk usia prasekolah lanjut</p>

Aspek	Indikator
	cerita
	Menghubungkan pengalaman dan ketertarikan anak
	Penulisan cerita sangat bersahabat dan menjadi kesukaan anak
	Ilustrasi cerita sangat relevan pada latar belakang keluarga dan budaya anak. Yakni, ilustrasi cerita memperkenalkan pada anak tentang latar belakang kebudayaan dan keluarga serta pengalaman baru.
	Isi cerita merupakan kesukaan anak yang selalu ingin didengar.

Hasil validasi diperoleh untuk mengetahui kelayakan dari *e-book* interaktif yang dibuat. Kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria dengan menggunakan rumus presentase validitas sebagai berikut.

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Presentase dari hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berdasarkan skala likert yang diadopsi dari Riduwan (2017) pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.8

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak/Baik

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
81-100	Sangat Layak/Sangat Baik

3.3.6 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang menguasai pembuatan *e-book Interaktif* untuk mengevaluasi media yang telah dibuat melalui instrumen penelitian. Validasi ahli media mencakup aspek kelayakan media, penyajian dan rekayasa perangkat lunak. Instrumen diadopsi dari Gogahu & Prasetyo (2020). Kemudian peneliti meminta validator untuk mengisi angket penilaian yang telah dibuat. Sementara itu, penentuan skor yang digunakan dalam validasi media ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup baik”, skor 4 untuk “baik”, dan skor 5 untuk “sangat baik”. Validasi ahli materi dilakukan oleh dua dosen ahli yaitu Ir. Muhammad Taufiq, M.Kom. Instrumen validasi ahli media terdapat pada lampiran halaman 116. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pembuatan instrument validasi ahli materi yang diadopsi dari Desy Getri Sari Gogahu, Tego Prasetyo, (2020).

Tabel 3.9

Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Media	Kemudahan dalam penggunaan
	Memberikan pengetahuan tambahan
Penyajian	Kemenarikan tampilan <i>E-book Interaktif</i>
	Ketepatan tata letak
	Ketepatan penggunaan font

Aspek	Indikator
	Ketepatan penggunaan warna tampilan
	Kesesuaian gambar ilustrasi yang disajikan
	Ketepatan penyisipan video
	Ketepatan penyisipan Audio
Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan penggunaan <i>E-book Interaktif</i> di laptop/pc
	Kemudahan penggunaan <i>e-book</i> di smartphone
	Memiliki peluang untuk dikembangkan lebih luas sesuai perkembangan IPTEK

Hasil validasi diperoleh untuk mengetahui kelayakan dari *e-book* interaktif yang dibuat. Kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria dengan menggunakan rumus presentase validitas sebagai berikut.

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Presentase dari hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berdasarkan skala likert yang diadopsi dari Riduwan (2017) pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.10

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0-20	Tidak Layak

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak/Baik
81-100	Sangat Layak/Sangat Baik

3.3.7 Validasi Pengguna

Validasi pengguna dilakukan oleh guru yang sebagai pengguna *e-book Interaktif* di sekolah untuk mengevaluasi media yang telah dibuat melalui instrumen penelitian. Validasi pengguna menilai apakah *e-book Interaktif* ini sudah baik dan menarik secara keseluruhan. Instrumen diadopsi dari Faizah et al. (2016). Kemudian peneliti meminta validator untuk mengisi angket penilaian yang telah dibuat. Sementara itu, penentuan skor yang digunakan dalam validasi pengguna ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria: skor 1 untuk “sangat tidak baik”, skor 2 untuk “tidak baik”, skor 3 untuk “cukup baik”, skor 4 untuk “baik”, dan skor 5 untuk “sangat baik”. *E-book* interaktif yang dibuat juga divalidasi oleh guru sebagai pengguna yaitu Tika Mustikawati. Instrumen validasi pengguna terdapat pada lampiran halaman 119. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pembuatan instrument validasi ahli materi yang diadopsi dari Faizah, (2016).

Tabel 3.11
Kisi-Kisi Validasi Pengguna

Aspek	Indikator
Tahap Pembiasaan	Media <i>e-book</i> Interaktif yang dibuat memperkaya koleksi bacaan untuk mendukung kegiatan 15 menit membaca.

Aspek	Indikator
Isi <i>E-book</i> Interaktif	<p>Teks cerita dari <i>e-book</i> Interaktif adalah bacaan, bukan buku teks pelajaran.</p> <p>Pada <i>e-book</i> Interaktif yang dibuat terdapat tugas-tugas menuliskan pesan moral dan menjawab soal terkait unsur intrinsik dari sebuah cerita.</p> <p>Materi yang disajikan dalam <i>e-book</i> Interaktif dapat menarik minat pembaca.</p>
Implementasi <i>E-book</i> Interaktif	<p>Kegiatan membaca/membacakan <i>e-book</i> <i>Interaktif</i> di tahap pembiasaan berlangsung dalam suasana yang santai dan menyenangkan.</p> <p>Guru menyapa peserta didik dan bercerita sebelum menampilkan <i>e-book</i> <i>Interaktif</i> dan meminta peserta didik untuk membaca <i>e-book</i> <i>Interaktif</i>.</p>
Kebahasaan	<p>Kalimat yang digunakan dalam <i>E-book</i> jelas, terstruktur, dan tidak menimbulkan kebingungan.</p>
Desain	<p>Ilustrasi, gambar, video dan gambar yang disajikan dalam <i>e-book</i> <i>Interaktif</i> membantu pembaca memahami cerita.</p> <p>Audio yang dimuat dalam <i>e-book</i> <i>Interaktif</i> terdengar jelas.</p> <p>Halaman sampul <i>e-book</i> <i>Interaktif</i> membuat pembaca tertarik dan penasaran membaca</p>

Aspek	Indikator
	isinya.
	Desain isi <i>e- book Interaktif</i> menarik membuat pembaca lebih bersemangat dalam membaca cerita demi cerita.
	Ukuran dan jenis huruf dalam <i>e- book Interaktif</i> jelas dan mudah dibaca.
Evaluasi	Kegiatan pembiasaan membaca menjadi penggunaan lebih menyenangkan jika menggunakan <i>e- book Interaktif</i> .
interaktif	Kegiatan pembiasaan membaca lebih menarik jika menggunakan <i>e- book Interaktif</i> . Secara keseluruhan, Saya menilai <i>e- book Interaktif</i> ini sudah baik dan menarik.

Hasil validasi diperoleh untuk mengetahui kelayakan dari *e-book* interaktif yang dibuat. Kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria dengan menggunakan rumus presentase validitas sebagai berikut.

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Presentase dari hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berdasarkan skala likert yang diadopsi dari Riduwan (2017) pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.12

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak/Baik
81-100	Sangat Layak/Sangat Baik

3.3.8 Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi penggunaan *e-book* diterapkan kepada siswa SD kelas 4 pada saat kegiatan pembiasaan literasi. Siswa yang membaca *e-book* sejumlah 143 orang. Lalu guru menyebar angket tertutup dan terbuka terkait respons siswa terhadap *e-book* interaktif secara keseluruhan. Instrumen implementasi terdapat pada lampiran halaman 123. Berikut merupakan kisi-kisi yang dijadikan dasar dalam pembuatan angket respons siswa yang diadaptasi dari Haura Fauziyyah Halilah dkk (2021).

Tabel 3.13

Kisi-Kisi Instrumen pada Tahap Implementasi

Aspek	Indikator
Kebermanfaatan <i>e-book</i> interaktif bagi siswa	Aktifitas membaca
	Minat membaca siswa
	Pemahaman siswa
	Pengalaman membaca siswa
Desain <i>e-book</i> interaktif	Pemenuhan kebutuhan
	Gambar yang ada pada <i>e-book</i> Interaktif
	Komposisi warna pada <i>e-book</i> interaktif
	Suara pada <i>e-book</i> Interaktif jelas
	<i>E-book</i> Interaktif mudah digunakan
	Teks pada <i>e-book</i> Interaktif jelas untuk dibaca

Aspek	Indikator
Pengembangan	<i>E-book</i> Interaktif sudah baik dan menarik
	Saran atau masukan untuk pengembangan e-book interaktif

Angket respons siswa diisi oleh 143 siswa kelas 4 sekolah dasar dinilai berdasarkan kriteria penilaian skala Guttman yang diadopsi dari Riduwan (2017) berikut.

Tabel 3.14

Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah memperoleh data dari respons siswa. Kemudian data diinterpretasikan sesuai kriteria. Menggunakan rumus presentasi respons sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Respons (\%)} = \frac{\sum \text{Respons "Ya" siswa}}{\sum \text{Jumlah seluruh Siswa}} \times 100$$

Presentase dari respons siswa diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berdasarkan skala likert yang diadopsi dari Riduwan (2017) pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.15

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak/Baik

Rentang Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
81-100	Sangat Layak/Sangat Baik

3.3.9 Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi e-book interaktif dinilai dan dikomentari oleh guru yang mengajar di kelas 4 sejumlah 5 orang. Peneliti memberikan angket terbuka kepada guru terkait penilaian secara umum terhadap Desain, Pengembangan dan Implementasi Pengembangan Media *E- Book Interaktif* Dalam Program Kokurikuler Literasi Membaca di sekolah Dasar. Instrumen evaluasi terdapat pada lampiran halaman 124. Berikut kisi-kisi Instrumen pada tahap evaluasi diadaptasi dari Puteri (2020).

Tabel 3.16

Kisi-Kisi Instrumen pada Tahap Evaluasi

Aspek	Indikator
Evaluasi <i>e-book</i> Interaktif	Penilaian guru secara umum terhadap Desain, Pengembangan dan Implementasi Pengembangan Media <i>E- Book Interaktif</i> Dalam Program Kokurikuler Literasi Membaca di sekolah Dasar Penggunaan <i>e-book</i> intreraktif Saran untuk perbaikan <i>e-book</i> interaktif

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman dan Spradley. Miles and Huberman (Sugiyono, 2014) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data mentah yang dihasilkan dari proses pengumpulan data yang nantinya data akan disesuaikan dengan kebutuhan dan fokus penelitian (Tineges, 2021).

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan atau *flowchart*. Tujuannya agar peneliti dapat memahami apa yang terjadi dan merencanakan Tindakan selanjutnya yang akan dilakukan (Tineges, 2021).

3.4.3 Verifikasi dan Kesimpulan

Pada saat proses pembuatan kesimpulan harus didukung oleh data yang valid dan konsisten yang peneliti temukan di lapangan. Lalu membuat diagram tema untuk memfokuskan diri pada apa yang muncul dan mengaitkan tema-tema, setelah tersusun lalu membuat rangkuman inti, proses dan pernyataan-pernyataan perlu dijaga (Tineges, 2021).

3.4.4 Refleksi Peneliti

Menurut (Susiloningsih, 2018) refleksi adalah cara berpikir tentang hal yang baru dipelajari atau dipikirkan ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan sehingga peneliti dapat mengkaji dan merenungkan suatu tindakan. Penelitian ini masih membutuhkan saran dan masukan dari para akademisi yang mumpuni di bidang penelitian yang dilaksanakan. Serta masih harus terus belajar dan banyak membaca berbagai referensi terkait penelitian ini. Serta melakukan kolaborasi dengan para ahli dan membangun komunikasi yang baik dengan berbagai pihak agar penelitian ini bisa terlaksana dengan baik.

3.5 Isu Etik

Dalam proses penelitian melibatkan banyak pihak sehingga peneliti memerlukan etika dalam menjaga privasi pihak yang terkait dan berkomunikasi saat

pelaksanaan pengumpulan data penelitian. Berikut etika yang diperlukan.

- 1) Memberikan surat ijin dan SK penelitian saat melakukan penelitian.
- 2) Meminta surat keterangan bahwa pihak terkait bersedia menjadi subjek penelitian yang sedang dilakukan dan syarat apa yang harus dipenuhi untuk kebutuhan privasi pihak terkait.
- 3) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian terlebih dahulu dengan pihak terkait.
- 4) Menyetujui jadwal pertemuan sehingga tidak mengganggu jadwal pihak terkait.
- 5) Tepat waktu yang sesuai dengan kesepakatan pihak terkait.
- 6) Berperilaku sopan dan tidak menyinggung masalah pribadi pihak terkait.
- 7) Berpakaian yang rapih, sopan dan saat melakukan pertemuan dengan pihak terkait.
- 8) Mempersiapkan kebutuhan atau peralatan yang akan digunakan saat pengumpulan data.
- 9) Tesis ditulis berdasarkan panduan karya ilmiah UPI (Saripudin et al., 2021).