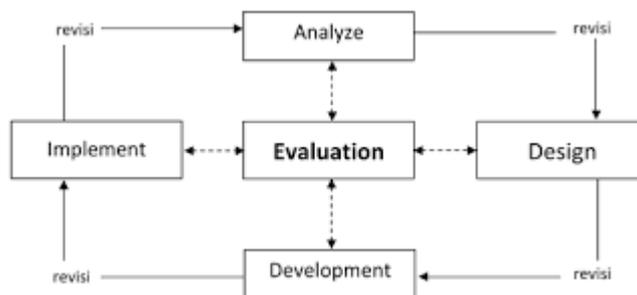


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji keefektifan metode tersebut (Hanafi, 2017), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima fase (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (Cahyadi, 2019). Pendekatan *mixed method* digunakan untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Secara kuantitatif, eektivitas INDOMADU diukur melauai pretest dan posttest, serta angket respon siswa yang dianalisis secara statistik. Validasi materi dan media juga dilakukan oleh ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan media INDOMADU sebelum digunakan. Secara kualitatif data dikumpulkan melauai wawancara untuk mendapatkan informasi mendalam dari guru. Berikut skema dari model pengembangan ADDIE:



**Gambar 3.1 Alur Model ADDIE**

(Hidayat & Nizar, 2021)

Dari tampilan gambar diatas menunjukkan bahwa tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari:

- 1) Tahap *Analyze*, peneliti melakukan survei lapangan dan analisis untuk mengetahui kondisi di sekolah.
- 2) Tahap *Design*, peneliti membuat dan menyusun media untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, kemudian menentukan desain yang sesuai untuk digunakan.

- 3) Tahap *Develop*, peneliti mengembangkan media untuk dijadikan sebuah produk aplikasi yang selanjutnya divalidasi oleh validator, yaitu ahli materi dan ahli media bertujuan untuk dicek kepastian dari penggunaan produk sebelum diterapkan disekolah dan digunakan kepada siswa.
- 4) Tahap *Implement*, bagian ini adalah tahap dimana produk media akan diuji dan didemonstrasikan kepada siswa sebagai bentuk pengimpelemntasian dalam tahap penelitian ADDIE.
- 5) Tahap *Evaluation*, adalah tahap perbaikan dan menerima umpan balik dari para validator dan subjek penelitian.

Salah satu pertimbangan peneliti menggunakan ADDIE karena langkah-langkahnya terstruktur dan sistematis. Model ADDIE memungkinkan peneliti untuk menganalisis kebutuhan secara sistematis termasuk dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Desain penelitian ini memanfaatkan *pre-eksperimental* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*,

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2010)

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pretest

X = *Treatment* (diberikan perlakuan)

O<sub>2</sub> = Posttest

Mekanisme penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* melalui pemberian pretest sebelum perlakuan media diterapkan. Ketika perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk menilai sejauh mana hasil yang dicapai melalui perlakuan tersebut.

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian sebagai sebuah kelengkapan, nilai, maupun karakteristik dari objek, seseorang, maupun kegiatan yang memiliki ciri khas satu sama lain,

Muhamad Lukman Firdaus, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INDOMADU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositroy.upi.edu](https://repositroy.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

yang sudah ditetapkan peneliti untuk dikaji, ditelaah datanya, dan diambil intisarinya (Sari dkk., 2023) :

#### 1. Variabel Bebas

Pada penelitian ini variabel bebas berupa pengembangan media pembelajaran INDOMADU.

#### 2. Variabel Terikat

Pada penelitian ini variabel terikat berupa meningkatkan literasi digital siswa kelas 6 sekolah dasar.

### **3.3 Prosedur Penelitian**

#### **3.3.1 Perencanaan**

Tahap pertama yang diupayakan dalam penelitian adalah dengan mencari, menemukan, dan menganalisa sub permasalahan yang akan diambil dengan mencari sekolah tujuan yang sesuai dengan sub masalah yang akan diteliti. Setelah menemukan sub masalah dan sekolah tujuan, selanjutnya peneliti melakukan tahap kunjungan, observasi dan wawancara untuk mengetahui dan memvalidasi dengan surat izin penelitian dan juga prosedur penelitian.

#### **3.3.2 Pelaksanaan ADDIE**

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, Rayanto (2020) dalam bukunya memaparkan bahwa tahapan ADDIE akan dijelaskan di bawah :

##### 1) *Analyze*

Identifikasi masalah dengan tahapan telaah studi literatur dan studi lapangan dilakukan pada tahap ini. Fokusnya adalah pada pengumpulan informasi dan pemahaman konteks. Studi literatur melibatkan penelusuran sumber-sumber jurnal ilmiah, artikel yang relevan. Selain itu peneliti juga menelaah penelitian terdahulu yang relevan yakni berupa pengembangan media, literasi digital dan peningkatan literasi digital melalui media digital. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi teori yang relevan dan memahami kebutuhan pembelajaran yang mungkin belum terpenuhi. Studi lapangan berfokus pada pengamatan langsung di lingkungan belajar melalui observasi, peneliti dapat melihat interaksi antara siswa dan pengajar, serta dinamika kelas secara keseluruhan. Wawancara dan survei

juga digunakan untuk mengumpulkan perspektif dari siswa dan pengajar, untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi. Dengan menggabungkan hasil dari studi literatur dan lapangan, kita dapat merumuskan analisis kebutuhan yang komprehensif. Ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dan efektif, memastikan bahwa solusi yang dikembangkan relevan dengan konteks dan kebutuhan nyata siswa.

## 2) *Design*

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti analisis, peneliti melakukan perancangan dan mendesain produk dengan menyusun konten yang akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk media, disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta indikator literasi digital. Media INDOMADU yang akan hadir dalam bentuk aplikasi android dibuat spesifik sehingga bisa menyajikan suasana pembelajaran yang menyenangkan pun interaktif. Pada aplikasi ini, pengguna dapat menemukan berbagai materi pembelajaran IPAS tentang Indonesia dan masyarakat dunia termasuk cerita pendek dan elemen gambar yang memperkaya pengalaman belajar.

## 3) *Development*

Peneliti mengembangkan rancangan desain menjadi sebuah produk pada tahap pengembangan ini. Selanjutnya peneliti melakukan uji validasi kelayakan media INDOMADU kepada validator. Dengan tujuan agar memperoleh saran serta *feedback* dari para ahli untuk memastikan keberlanjutan produk sebelum diimplementasikan.

## 4) *Implementation*

Tahap implementasi, produk yang telah mendapatkan hasil validasi dari validator kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam pengimplementasiannya peneliti memanfaatkan metode *pre-experimental One Group Pretest-Posttest*.

## 5) *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dimana peneliti menyediakan kuesioner respon siswa terhadap media untuk mengevaluasi efektivitas media yang telah diterapkan.

### **3.4 Subjek Penelitian**

Penelitian ini melibatkan 56 siswa yang terbagi dalam tiga tahap untuk mengembangkan dan menguji media INDOMADU. Pada tahap awal melibatkan 10 siswa dari SDN Talun untuk menguji prototipe awal media. Tahap selanjutnya uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa SDN Gunungsari, untuk mengevaluasi kelayakan media dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Tahap terakhir yaitu implementasi penelitian sesungguhnya dengan melibatkan 26 siswa SDN Sukamaju untuk mengikuti pretest dan posttest guna mengukur peningkatan literasi digital siswa setelah diberikan perlakuan media INDOMADU.

Siswa kelas VI SDN Sukamaju dipilih untuk implementasi karena merupakan kelompok yang sesuai dengan target pengguna media INDOMADU dalam meningkatkan literasi digital siswa. Adapun alasan memilih sekolah tersebut, dikarenakan sekolah belum memiliki media pembelajaran digital yang secara khusus untuk meningkatkan literasi digital siswa. Kemudian sekolah tersebut juga memiliki lingkungan yang mendukung penerapan kurikulum merdeka terutama program literasi digital yang menjadi salah satu fokus utama kurikulum tersebut, serta sarana prasarana cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran digital. Dengan alasan tersebut memungkinkan dalam membantu peneliti melakukan penerapan media digital INDOMADU untuk meningkatkan literasi digital siswa.

### **3.5 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN Sukamaju yang terletak di Jalan Dano No.02, Kotakaler, Kecamatan. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

### 3.6 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan dari penelitian ini merupakan serangkaian yang dilakukan. Adapun rentang waktu yang digunakan dalam melaksanakan penelitian yaitu bulan Agustus sampai dengan bulan Januari 2024.

**Tabel 3.2 Waktu Penelitian**

Kegiatan Penelitian	Bulan					
	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
Merancang desain media	■					
Penyusunan matriks penelitian	■					
Konsultasi judul	■					
Bimbingan Bab I-III		■	■			
Bimbingan dan penyusunan instrumen penelitian			■			
Analisi kebutuhan sekolah				■		
Pengembangan media INDOMADU				■		
Penilaian materi dan media				■		
Validasi angket <i>feedback</i> siswa, Validasi angket pretest dan posstest				■		
Uji coba kelompok kecil dan besar				■		
Penelitian SDN Sukamaju					■	
Pengolahan data					■	
Bimbingan Bab IV-V					■	
Penyusunan artikel						■
Submit artikel						■
Mendapatkan LOA						■
Penyusunan draft skripsi						■
Sidang Skripsi						■

### 3.7 Definisi Operasional

Terdapat definisi operasional yang disajikan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 3.7.1 Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi

Media pembelajaran menjadi sarana untuk penyajian konten pembelajaran yang efektif dengan maksud meraih target belajar. Media pembelajaran di era saat ini mulai beralih ke arah teknologi yaitu media pembelajaran digital. Aplikasi android merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dengan jenis multimedia interaktif. Rahayu dkk., (2022) Media Pembelajaran digital berbasis aplikasi dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa, tidak perlu menggunakan kuota yang besar dan mengeluarkan biaya besar dalam mengaksesnya. Media Pembelajaran digital berbasis aplikasi dengan nama Media pembelajaran INDOMADU ini dapat dengan mudah *download* dan diakses melalui *handphone* didesain secara menarik dan interaktif dengan menyajikan informasi mengenai konten yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, memuat teori, gambar dan bentuk dapat diperlihatkan, bacaan yang mudah dipahami, penyesuaian tulisan dan tata letak, dilengkapi dengan gambar-gambar dan petunjuk penggunaan serta terdapat *game* didalamnya, sehingga dapat dengan mudah diakses pada proses belajar. Diterapkannya media pembelajaran digital dengan dasar aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital siswa.

#### 3.7.2 Literasi Digital

Literasi digital berdampak strategis bagi siswa pada kegiatan belajar, terutama saat membekali mereka untuk menyongsong era yang semakin terhubung dengan teknologi. Di tingkat dasar, literasi digital memudahkan siswa memahami teknologi, juga membekali mereka fondasi yang kokoh sebagai peningkatan keterampilan lebih lanjut di era yang akan datang. Kominfo (dalam Luqman, 2024) mengemukakan terdapat 4 poin indikator literasi digital yang mencakup *digital skills* (keterampilan digital), *digital culture* (budaya digital), *digital ethics* (etika digital), *digital safety* (keamanan digital)

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi tahap awal penelitian, mengingat capaian utama riset yaitu agar mendapatkan statistik (Sugiyono 2016, hlm. 308). Dengan kata lain, penelitian tidak akan menjadi penelitian tanpa adanya data serta cara untuk mengumpulkannya. Data yang telah dikoleksi kemudian dijadikan pelengkap informasi yang dibutuhkan relevan dengan penelitian. Teknik koleksi data yang peneliti lakukan, diantaranya adalah:

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal *face to face* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Black & Champion (dalam Fadhallah, 2020, hlm. 1) Wawancara bertujuan untuk mencari sumber informasi mengenai topik yang diteliti yakni terkait media pembelajaran digital, literasi digital serta upaya guru untuk meningkatkan literasi digital siswa. Peneliti melaksanakan wawancara kepada guru kelas VI SD Negeri Sukamaju Sumedang Utara. Dalam tahapan wawancara peneliti perlu mempersiapkan instrumen wawancara dan alat pendukung lainnya seperti perekam suara, buku, guna mencatat jawaban serta dokumentasi wawancara.

#### 2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data informasi dalam penelitian yang akan diisi oleh responden. Dari angket akan diperoleh data dari umpan balik yang diberikan subjek, dapat yang bernama ataupun anonim (Endra, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) angket berupa susunan persoalan yang tertulis terkait permasalahan yang diteliti di mana di dalamnya terdapat *space* untuk responden menjawab persoalan tersebut. Angket berfungsi untuk menggali perolehan nilai kelayakan oleh ahli materi dan ahli media terkait saran dan masukan dari produk media INDOMADU, kemudian angket juga berfungsi untuk mengetahui respon siswa dan guru terkait penggunaan media INDOMADU.

### 3.9 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dimaksudkan untuk mengoleksi data pada sebuah penelitian (Tariman dkk., 2023). Instrumen menjadi bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dalam kegiatan penelitian. Oleh karena itu bahkan validitas hasil penelitian sangat bergantung pada mutu instrumen pengumpulan data.

Peneliti memanfaatkan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, angket validasi, kuesioner respon, serta angket literasi digital siswa. Dalam mengoleksi data penelitian, peneliti dapat memanfaatkan instrumen yang sudah ada ataupun instrumen rancangan sendiri (Tariman dkk., 2023).

**Tabel 3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen	Sasaran	Waktu Pelaksanaan	Jenis Data
Pedoman Wawancara	Guru	Pra-penelitian	Kualitatif
Lembar angket validasi ahli materi dan ahli media	Ahli materi dan ahli media	Pra-penelitian	Kuantitatif
Lembar angket respon siswa	Siswa	Selama pembelajaran menggunakan media INDOMADU	Kuantitatif
Lembar angket literasi digital	Siswa	Setelah pembelajaran	Kuantitatif

#### 1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara disusun secara sistematis untuk membantu pewawancara mengarahkan percakapan selama proses wawancara. Pedoman ini memastikan bahwa semua topik yang relevan dibahas dan bahwa informasi yang diperoleh konsisten dan sesuai dengan tujuan

penelitian atau evaluasi yang sedang dilakukan. Berikut merupakan pedoman wawancara:

**Tabel 3.4 Pedoman Wawancara**

No.	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah tempat bapak/ibu?
2.	Menurut bapak/ibu media pembelajaran seperti apa yang sering bapak/ibu biasa terapkan dalam kegiatan di kelas dan pada mata pelajaran apa saja media pembelajaran diterapkan?
3.	Menurut bapak/ibu seberapa penting penggunaan media pembelajaran di kelas?
4.	Menurut bapak/ibu apa yang menjadi pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas?
5.	Apa hambatan terbesar yang bapak/ibu alami saat menggunakan media pembelajaran di kelas?
6.	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran?
7.	Apakah siswa lebih termotivasi atau justru mengalami kesulitan ketika penggunaan media pembelajaran?
8.	Apakah sarana dan prasarana dalam menerapkan media pembelajaran digital sudah memadai di sekolah bapak/ibu?
9.	Apakah bapak/ibu mengenal media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan literasi digital siswa?
10.	Apakah bapak/ibu tahu tentang literasi digital?
11.	Apakah bapak/ibu pernah atau sudah menerapkan literasi digital dalam pembelajaran?
12.	Menurut bapak/ibu seberapa sering bapak/ibu menerapkan atau memperkenalkan literasi digital kepada siswa?
13.	Bagaimana tingkat literasi siswa di sekolah bapak/ibu?
14.	Bagaimana tingkat pengetahuan siswa tentang literasi digital?
15.	Menurut bapak/ibu seberapa penting siswa mengetahui literasi digital dan

	bagaimana caranya?
16.	Bagaimana strategi bapak/ibu dalam menerapkan literasi digital kepada siswa?
17.	Bagaimana cara bapak/ibu menilai kemampuan atau mengukur peningkatan literasi digital siswa dalam pembelajaran?
18.	Bagaimana cara bapak/ibu menilai kemampuan atau mengukur peningkatan literasi digital siswa dalam pembelajaran?
19.	Program apa saja yang telah dilakukan sekolah bapak/ibu dalam meningkatkan literasi digital?
20.	Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti program atau penerapan literasi digital yang dilakukan bapak/ibu?

## 2. Lembar Angket

Lembar angket menjadi media yang dimanfaatkan untuk mengoleksi informasi dari responden melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan, dimaksudkan untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Untuk mengetahui hasil angket peneliti menggunakan skala Likert dalam lembar angket, peneliti dapat mengukur sikap, opini, atau persepsi responden dengan cara yang sistematis (Sugiyono, 2016). Menurut (Janna & Herianto, 2021) skala likert menjadi dasar untuk menyusun sebuah skala secara spesifik.

1) Angket Validasi Ahli Materi dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dan mengukur sejauh mana suatu materi pembelajaran telah sesuai dengan standar relevansi, dan kelayakan dalam proses pembelajaran. Angket ini disusun untuk mendapatkan masukan dari ahli materi di bidang tertentu guna menilai kualitas konten, dan isi materi, diharapkan dari validasi ahli materi adanya umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan materi, memastikan materi tersebut mudah dipahami oleh target pembelajaran. Berikut kisi-kisi ahli materi:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan	Kesesuaian materi dengan	1

	Materi	tujuan pembelajaran	
		Materi disajikan secara sistematis	2
2.	Isi Materi	Materi mudah dipahami	3
		Materi menarik untuk dibaca	4
		Materi yang disajikan dapat memberikan semangat siswa dalam literasi digital	5
		Materi memotivasi siswa dalam literasi digital	6
		Materi memberikan kemudahan dalam berliterasi digital	7
3.	Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	8
		Kalimat-kalimat disusun dengan struktur yang sederhana dan tidak ambigu.	9
		Penggunaan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku.	10

## 2) Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dan melakukan evaluasi pada kualitas tampilan, kesesuaian materi dan kemanfaatan media. Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi proses belajar secara efektif, mudah

digunakan, serta memotivasi siswa untuk memahami materi lebih baik.  
Berikut kisi-kisi ahli media:

**Tabel 3.6 Kisi - Kisi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan Tampilan	Kesesuaian warna pada media INDOMADU menarik perhatian siswa	1
		<i>Font</i> (jenis huruf) yang digunakan jelas dan mudah dibaca	2
		Desain media INDOMADU sesuai dengan karakteristik siswa.	3
2.	Kesesuaian materi dengan media	Ketepatan pemilihan gambar dalam materi	4
		Video pembelajaran sesuai dengan materi	5
		Cerita pendek dalam media menarik untuk dibaca	6
		Cerita pendek memberikan ketertarikan kepada siswa dalam pembelajaran dan berliterasi	7
3.	Fleksibilitas media	Media dapat digunakan dalam beberapa kondisi pembelajaran	9
		Media praktis saat digunakan dalam pembelajaran	10
4.	Kemanfaatan media	Media bermanfaat dan mudah digunakan dalam pembelajaran	11

		IPAS.	
		Media memberikan peningkatan terhadap siswa menjadi lebih antusias dalam berliterasi.	12

### 3) Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa dimaksudkan agar memperoleh penilaian dari siswa mengenai materi atau media INDOMADU dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai berbagai aspek, seperti tampilan media dan materi. Melalui umpan balik ini, peneliti mampu menelaah kekuatan dan kekurangan dari materi atau media pembelajaran, sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk membangun proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan relevan dengan keperluan siswa. Berikut kisi-kisi respon siswa:

**Tabel 3.7 Kisi – Kisi Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Tampilan Media	Media INDOMADU mudah digunakan
		Desain media INDOMADU sangat cocok untuk siswa
		Media INDOMADU Menarik
		Gambar pada materi jelas
		Pemilihan font (jenis huruf) pada materi jelas dan sesuai
		Aksesibilitas penggunaan media INDOMADU
2.	Materi	Materi mudah dipahami
		Bahasa yang ditampilkan pada materi jelas
		Siswa tertarik dengan media INDOMADU dalam pembelajaran
		Melalui media INDOMADU siswa mengerti pentingnya literasi digital
		Melalui media INDOMADU siswa dapat mengakses

	beberapa sumber belajar
	Melalui media INDOMADU, literasi digital siswa meningkat

Berikut merupakan interval skala likert yang dimanfaatkan dalam proses validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap media pembelajaran INDOMADU. Adapun skor interval skala likert yaitu:

**Tabel 3.8 Interval Skala Likert**

Pilihan Jawaban	Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik
Skor	1	2	3	4

(Sugiyono, 2017)

Lembar penilaian ahli materi dan ahli media yang telah mendapatkan hasil selanjutnya dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimum}}$$

Setelah itu, hasil tersebut akan dikelompokkan kedalam kategori kriteria kelayakan berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan, yaitu:

**Tabel 3.9 Kriteria Kategori Kelayakan Materi dan Media**

Skor %	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 41%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

#### 4) Angket Literasi Digital

Angket Literasi Digital digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa, dalam menggunakan Media INDOMADU. Angket ini dirancang berdasarkan eemen-elemen yang termuat dalam variabel literasi digital. Indikator dan sub indikator pada angket literasi digital diukur melalui sejumlah item dengan tujuan guna mengevaluasi seberapa jauh siswa

Muhamad Lukman Firdaus, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INDOMADU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositroy.upi.edu](http://repositroy.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

dalam peningkatan atau perkembangan literasi digital melalui berbagai indikator literasi digital, seperti Keterampilan digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital. Berikut kisi-kisi angket literasi digital:

**Tabel 3.10 Kisi – Kisi Angket Literasi Digital**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir
Literasi Digital	<i>Digital skills</i> (keterampilan digital)	Kemampuan menggunakan internet dan (aplikasi belajar)	1
		Kemampuan membaca teks digital	2
		Kemampuan memahami dan memanfaatkan fitur-fitur media digital	3
	<i>Digital culture</i> (budaya digital)	Kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggunakan media digital	4
		Kemampuan mengelola interaksi di lingkungan digital dengan efektif	5
		Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran	6
	<i>Digital ethics</i> (etika digital)	Kesadaran tentang etika digital	7
		Mampu mengikuti dalam pembelajaran	8
		Berkontribusi secara aktif dalam literasi digital	9
		<i>Digital safety</i>	Kesadaran terhadap

	(keamanan digital)	dampak penggunaan media digital	
		Identifikasi Sumber yang aman	11
		Keamanan data belajar	12

Peningkatan literasi digital diukur dengan memanfaatkan skala likert bersama lima pilihan jawaban. Di bawah ini interval skala likert dalam angket literasi digital:

**Tabel 3.11 Interval Skala Likert  
Angket Literasi Digital**

Pilihan Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Skor	1	2	3	4	5

(Sugiyono, 2017)

Setelah instrumen disebarakan kepada siswa dan data diolah, hasil siswa yang mendapatkan skor 5 pada skala likert menandakan perkembangan yang positif dalam peningkatan literasi digital. Sehingga menandakan bahwa siswa memiliki pemahaman yang kuat terhadap keterampilan digital seperti penggunaan teknologi yang bijak, mampu berkomunikasi secara efektif di lingkungan literasi digital serta menjaga etika dan keamanan di dunia maya.

### 3.10. Teknik Analisis Instrumen

#### 3.10.1 Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan agar diketahui kevalidan pertanyaan pada lembar instrumen angket literasi digital. Sebuah lembar angket dianggap valid jika pernyataan dapat secara akurat mengungkapkan aspek yang ingin diukur yaitu terkait literasi digital. Uji validitas dilakukan dengan menganalisis korelasi antara skor item soal menggunakan rumus *Bivariate Pearson*. Proses ini memanfaatkan software IBM SPSS, validasi dilakukan di luar subjek utama penelitian dengan melibatkan 30 siswa kelas VI dari SD yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa dalam menguji validasi person dengan membandingkan nilai  $r_{tab}$  :

Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau **sig** < **0,05** = Valid

Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  atau **sig** > **0,05** = Tidak Valid

**Tabel 3.12 Derajat Validitas Instrumen**

Interval Koefisien	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,60$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
(Novikasari, 2017)	

Cara mencari  $R_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikan 5% dengan melihat tabel nilai product moment. Dikarenakan nilai  $N = 30$  maka nilai  $R_{\text{tabel}}$  adalah **0,361**. Temuan hasil uji validasi disajikan pada tabel dibawah ini Tabel 3.13 Hasil Uji Validitas

No Pernyataan	$R_{\text{tabel}}$	$R_{\text{hitung}}$	Kesimpulan
1	0.388	0.655	Valid
2	0.388	0.472	Valid
3	0.388	0.647	Valid
4	0.388	0.615	Valid
5	0.388	0.654	Valid
6	0.388	0.532	Valid
7	0.388	0.754	Valid
8	0.388	0.717	Valid
9	0.388	0.905	Valid
10	0.388	0.809	Valid
11	0.388	0.795	Valid
12	0.388	0.534	Valid

Berdasarkan hasil validasi, diambil kesimpulan terdapat 12 butir persoalan terbilang valid dan layak diterapkan sebagai pengukur literasi digital siswa kelas VI Sekolah Dasar.

### 3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diterapkan untuk menilai ketetapan instrumen indikator variabel. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika jawaban responden tetap konsisten dari masa ke masa (Janna & Herianto, 2021). Uji ini dilaksanakan dengan menghitung koefisien *Cronbach Alpha* menggunakan SPSS. Instrumen dianggap reliabel jika nilai koefisien *Cronbach Alpha* memenuhi kriteria statistik tertentu:

- Jika diperoleh angka koefisien  $> 0,60$  = Reliabel
- Jika diperoleh angka koefisien  $< 0,60$  = Tidak Reliabel

Interpretasi koefisien reliabilitas dapat menggunakan pedoman berikut :

**Tabel 3.14 Kriteria Realibilitas suatu Instrumen**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.80-1,00	Sangat tinggi
0.60-0,790	Tinggi
0.40-0,590	Cukup
0.20-0,399	Rendah
$r_{11} < 0,199$	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2011, hlm 216)

Tingkat realibilitas hasil perhitungan menggunakan *Cronbach's Alpha* dapat dilihat melalui tabel berikut dengan batuan aplikasi SPSS.

**Tabel 3.15 Hasil Uji Realibilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>No Items</i>	Keterangan
<b>0.891</b>	12	Sangat Tinggi

Nilai *Cronbach's Alpha* 0.891 masuk ke dalam kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki reliabilitas yang sangat baik.

### 3.11 Analisis Data

Analisis data sebagai proses pengkoleksian serta evaluasi data untuk memperoleh informasi yang berguna untuk mendapatkan keputusan berdasarkan data yang ada. Data yang dihasilkan pada penelitian pengembangan media INDOMADU yaitu data kuantitatif serta data kualitatif

#### 3.11.1 Data Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan proses pengolahan informasi yang tidak berbentuk angka, melainkan berupa kata-kata, percakapan, atau deskripsi lainnya. Data kualitatif pada penelitian ini dihasilkan melalui wawancara dengan guru, yang kemudian dianalisis untuk memahami pemanfaatan media dalam pembelajaran dan literasi digital siswa. Fokus dari penelaahan ini yakni menggali wawasan lebih dalam mengenai cara media pembelajaran mempengaruhi proses

belajar mengajar dan pengembangan karakter siswa, berdasarkan temuan langsung di lapangan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menggali informasi lebih mendalam tentang kondisi nyata di sekolah, yang kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media Indomadu.

### **3.11.2 Analisis Data Kuantitatif**

#### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif diterapkan peneliti agar dapat menggambarkan informasi yang dihasilkan pada tahap penilaian ahli materi, ahli media serta kuesioner respon siswa. Analisis yang dilakukan terkait angket validasi materi dan media yakni, menghitung rata-rata setiap indikator, dan menyajikan hasil dalam bentuk presentase kelayakan. Analisis yang dilakukan terkait kuesioner umpan balik siswa yaitu menghitung rata-rata skor respon siswa, menyajikan data dalam bentuk presentase respon positif.

#### **2. Analisis Statistik inferensial**

Analisis statistik inferensial diterapkan bertujuan memberikan landasan ilmiah untuk menarik kesimpulan serta keputusan yang didasarkan pada data. Setelah data angket literasi digital siswa dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran umum seperti rata-rata dan distribusi skor, langkah berikutnya menggunakan statistik inferensial. Tahapan ini mencakup uji normalitas untuk memeriksa distribusi data, pengujian hipotesis untuk menentukan adanya perbedaan signifikan, dan uji *N-gain* untuk menghitung tingkat peningkatan literasi digital siswa. Semua langkah dilakukan secara sistematis untuk memastikan validitas hasil analisis.

### **3.11.3 Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan menentukan normal tidaknya pendistribusian data (Usmadi, 2020). Oleh karena itu diperlukan adanya uji normalitas. Teknik yang diterapkan dalam uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-wilk test* berbantuan SPSS. Dengan ketentuan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$

b. Data tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $< 0,05$

#### 3.11.4 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas untuk memastikan data telah berdistribusi normal, selanjutnya yakni melaksanakan uji hipotesis. Uji hipotesis ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan media INDOMADU, dengan melihat signifikansi perubahan skor pretest dan posttest setelah penerapan INDOMADU. Pengujian hipotesis menerapkan uji *paired t-test* berlandaskan ketentuan sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat peningkatan literasi digital pada siswa kelas 6 sekolah dasar setelah menggunakan media INDOMADU

$H_1$  = Terdapat peningkatan literasi digital pada siswa kelas 6 sekolah dasar setelah menggunakan media INDOMADU

Kriteria dalam pengujian ini menggunakan taraf signifikan = 0,05 sebagai berikut:

**Tabel 3.16 Interval Uji Hipotesis**

Uji Hipotesis
Nilai signifikansi $> 0,05$ , maka $H_0$ diterima dan $H_1$ ditolak
Nilai signifikansi $< 0,05$ , maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima

#### 3.11.5 Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* bermaksud menghitung hasil peningkatan literasi digital siswa setelah dilakukan intervensi media INDOMADU yang dikembangkan oleh peneliti. Uji *N-Gain* dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Perhitungan hasil Uji *N-Gain* pretest dan posttest, dalam mengambil keputusan *N-Gain* harus memperhatikan tabel kategori interpretasi sebagai berikut :

**Tabel 3.17 Interpretasi *N-Gain***

NILAI G	INTERPRETASI
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq G \leq 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

(Hake dalam Kurniawan, 2014)