

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen*. Pendekatan penelitian kuantitatif adalah penggunaan metode-metode penelitian yang bertujuan menguji teori-teori tertentu yang dilakukan dengan cara meneliti variabel (Cresswell, 2023). Metode penelitian quasi eksperimen merupakan suatu metode yang berusaha mencoba menentukan apakah suatu *treatment* pada kelompok tertentu mempengaruhi hasil penelitian (Cresswell, 2023). Dengan demikian, jenis penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen ini bertujuan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*).

Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan jenis quasi eksperimen. Metode tersebut dipilih oleh peneliti dikarenakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel (X) bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif (*treatment*) terhadap variabel (Y) keterampilan literasi digital peserta didik. Metode quasi eksperimen atau eksperimen semu sendiri merupakan suatu bentuk desain eksperimen yang berkembang dari desain *true* eksperimen. Desain ini dilakukan untuk menentukan apakah suatu perlakuan (*treatment*) berpengaruh terhadap variabel tertentu (Cresswell, 2023). Metode quasi eksperimen yang digunakan peneliti bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari sebuah perlakuan yang diterapkan pada suatu kelas.

Desain quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*, dimana adanya kelompok/kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen nantinya yang akan diberikan *treatment*, sedangkan kelas kontrol akan dijadikan pembanding. Kedua kelompok/kelas tersebut akan akan diuji menggunakan instrumen yang sama.

Dipilihnya pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen pada penelitian ini dikarenakan peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat keterampilan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkan suatu perlakuan (*treatment*) yang berupa bahan ajar digital. Serta untuk menganalisis perbedaan pengaruh yang sebabkan dari suatu perlakuan (*treatment*), dan menganalisis sejauh mana pengaruh dari perlakuan (*treatment*) tersebut terhadap subjek penelitian. Berikut merupakan desain metode penelitian quasi eksperimen *nonequivalent control group*:

O1	Xe	O2
O3	Xk	O4

- Keterangan:
- O1 = Pengukuran awal (*pre-test*) kelas eksperimen
 - O2 = Pengukuran akhir (*post-test*) kelas eksperimen
 - O3 = Pengukuran awal (*pre-test*) kelas kontrol
 - O4 = Pengukuran akhir (*post-test*) kelas kontrol
 - Xe = Perlakuan/*treatment* (Bahan Ajar berbasis *Flipbook Interaktif*) pada kelas eksperimen
 - Xk = Perlakuan/*treatment* (Buku teks digital) pada kelas kontrol

Gambar 3.1 *Nonequivalent control group design*

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi ke dalam empat tahap, yaitu:

3.2.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala hal yang terkait dengan pelaksanaan penelitian. Persiapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah prosedur penelitian pada tahap perencanaan:

- 1) Peneliti melaksanakan observasi awal serta melakukan kajian sumber literatur terkait hal dan tempat yang akan diteliti;
- 2) Peneliti melakukan kajian pustaka dan teori-teori mengenai bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dan literasi digital;
- 3) Peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen penelitian untuk menjawab rumusan masalah, lalu melakukan uji coba instrumen penelitian tersebut;
- 4) Menyeleksi dan mengolah kembali hasil uji coba instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakannya;
- 5) Memetakan materi IPS yang relevan dengan penelitian;
- 6) Menyusun bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif
- 7) Melakukan uji coba bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif

3.2.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian (Melakukan Eksperimen)

Pada tahap ini, peneliti terjun langsung dalam penelitian dan mengimplementasikan hal-hal yang telah dipersiapkan. Berikut adalah prosedur penelitian pada tahap pelaksanaan:

- 1) Melaksanakan *pre-test* berupa angket kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 2) Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen berupa penggunaan *flipbook* interaktif dan kepada kelas kontrol berupa penggunaan buku teks elektronik.
- 3) Melaksanakan *post-test* berupa angket kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 4) Menghimpun data hasil *pre-test* dan *post-test*

3.2.3 Tahap Analisis Data

Tahap analisis data memcakup pengolahan data yang didapatkan saat pelaksanaan penelitian dan diolah secara sistematis untuk menghasilkan temuan penelitian.

3.2.4 Tahap Akhir

Pada tahap ini, peneliti menginterpretasikan hasil analisis data. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk narasi karya ilmiah, lengkap dengan

penarikan kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan temuan penelitian.

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak terkait yang terlibat dalam keberjalanan penelitian dan pencapaian tujuan penelitian. Di bawah ini merupakan beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian:

1. SMP Negeri 2 Katapang sebagai sekolah tempat dilaksanakannya penelitian serta pihak-pihak terkait di sekolah yang mengizinkan penelitian
2. Guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Katapang
3. Peserta didik kelas 7A dan 7B SMP Negeri 2 Katapang

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan salah satu sumber data yang diteliti secara kuantitatif. Populasi dapat didefinisikan sebagai semua data yang menjadi perhatian kita dalam ruang lingkup dan waktu yang kita cari (Margono, 2010). Dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang diteliti. Dengan demikian yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik pada jenjang SMP Negeri 2 Katapang.

Peserta didik SMP Negeri 2 Katapang dipilih sebagai populasi dalam penelitian ini dikarenakan beberapa hal, diantaranya:

- 1) Peserta didik cukup terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran walaupun belum secara optimal
- 2) Peserta didik diperkenankan membawa *handphone* ke sekolah dan dapat digunakan untuk menunjang terjadinya pembelajaran berbasis teknologi digital
- 3) Sekolah memiliki misi dalam mewujudkan warga sekolah yang literat dan tangguh menghadapi tantangan zaman di era digitalisasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menjadi suatu upaya dalam melatih dan meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti dengan artian lain sampel adalah populasi yang mewakili penelitian. Menurut Arikunto (dalam Amin et al., 2023), sampel adalah sejumlah unit atau bagian kecil yang diambil dari populasi yang lebih besar, yang kemudian dijadikan objek penelitian untuk ditarik kesimpulan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah suatu metode atau teknik pengambilan sampel yang mempertimbangkan hal dan kriteria tertentu. Penelitian dengan quasi eksperimen sendiri memiliki karakteristik salah satunya yaitu menggunakan kelompok/kelas yang telah ada (*intact group*) dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Sehingga peneliti mengambil sampel dari kelas/kelompok yang telah ada dan tidak mengelompokkan sampel penelitian secara individu agar terjaga kealamiannya. Sampel dari penelitian ini tercantum sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Kelas
1.	7A	32	Eksperimen
2.	7B	32	Kontrol

Adapun hal yang menjadi pertimbangan dipilihnya sampel penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kelas 7 SMP merupakan peralihan dari tingkat sekolah dasar ke sekolah menengah, sehingga perlu adaptif dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran agar dapat memahami penggunaan teknologi digital sebagaimana mestinya
- 2) Rekomendasi dari Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai guru pendamping peneliti
- 3) Karakteristik kelas memiliki perbedaan dengan kelas lainnya serta memiliki jumlah peserta didik yang sama

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini tentunya membutuhkan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket, observasi dan dokumentasi untuk pengumpulan data primer. Sedangkan, untuk pengumpulan data sekunder, peneliti menggunakan studi literatur, seperti buku, artikel jurnal, hasil penelitian terdahulu, serta berbagai karya ilmiah lainnya yang beririsan atau berkaitan dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Berikut merupakan penjelasan terkait teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Angket/Kuesioner

Angket sebagai teknik pengumpulan data sekaligus instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Angket sebagai instrumen non tes akan memuat instrumen yang disusun berdasarkan dimensi-dimensi dalam variabel. Angket adalah metode atau teknik yang dipakai untuk menghimpun data, di mana caranya adalah dengan menyediakan pernyataan atau pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden (Sugiyono, 2017; Prawiyogi et al., 2021). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket, diantaranya yaitu angket literasi digital peserta didik. Angket diukur dengan menggunakan skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) untuk mengukur kebiasaan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar digital yang berupa *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS serta bagaimana keterampilan literasi digital peserta didik sebagai responden ditinjau dari kegiatan sehari-hari.

2. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini, untuk melakukan pengamatan pada peserta didik pada awal penelitian untuk mengetahui sejauh mana keterampilan peserta didik menggunakan media digital. Selain itu, ketika diberikan *treatment*/perlakuan penerapan bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS, untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik menggunakan *flipbook* tersebut.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menunjang dan melengkapi data penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket. Angket disebarluaskan kepada responden melalui media *google form*. Terdapat dua angket dalam penelitian ini, pertama yaitu angket respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif (variabel X) dan angket literasi digital (variabel Y).

Adapun jumlah butir angket pertama yaitu sebanyak 21 pernyataan. Pada instrumen angket respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif, mengadaptasi dari angket penelitian Thorn dalam Fauziah (2019) dan Criesthyanie (2021). Adapun rancangan kisi-kisi instrument sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
Bahan Ajar berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif	Tampilan grafis	Penggunaan warna dalam desain grafis	Warna pada tampilan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS ini menarik	1
			Saya merasa lebih nyaman belajar dengan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif karena pilihan warna yang menyenangkan.	2
	Kualitas gambar dan video yang disajikan		Saya tertarik belajar IPS menggunakan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif karena terdapat banyak gambar dan video yang bagus	3

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			Saya dapat memahami isi video pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS karena memiliki kualitas yang baik	4
			Keterbacaan teks	5
			Bahasa dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS mudah dimengerti	6
		Kemudahan penggunaan	Mudah digunakan sesuai dengan petunjuk penggunaan	7
			Saya senang belajar IPS dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif karena mudah diakses dan digunakan	8
		Ikon dan tombol navigasi mudah dipahami	Saya mudah menggunakan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS karena ikon dan tombol navigasi di dalamnya mudah dipahami	9

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			Navigasi (klik halaman sebelumnya/selanjutnya) di dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif sangat mudah digunakan.	10
		Kemudahan dalam pengoperasian fitur-fitur interaktif	Saya dapat dengan mudah memutar video yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS	11
			Saya merasa nyaman menggunakan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif ini karena fiturnya mudah dipahami.	12
			Kuis dan aktivitas interaktif di dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif IPS ini mudah untuk dikerjakan.	13
	Kebermanfaatan dalam Pembelajaran	Materi yang disajikan mudah dipahami	Saya dapat memahami materi pembelajaran IPS yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif	14
			Materi IPS yang terdapat dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif disajikan dengan terstruktur, sehingga saya menjadi semangat	15

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
		Menyajikan penyampaian materi yang interaktif	Bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif, melatih saya untuk memanfaatkan berbagai media digital untuk belajar IPS	16
			Video dan animasi dalam bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif membantu saya memahami materi lebih baik dibandingkan membaca teks saja.	17
		Memberikan kesempatan untuk belajar mandiri	Bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif ini membuat saya dapat belajar mandiri di rumah	18
			Dengan bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif, saya dapat menggunakan <i>handphone</i> (hp) untuk belajar IPS	19
		Mampu memberikan motivasi bagi pengguna	Bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif ini membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran IPS	20
			Saya merasa bahan ajar berbasis <i>flipbook</i> interaktif ini meningkatkan motivasi belajar saya secara keseluruhan	21

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			dalam mata pelajaran IPS.	

Pada instrumen di atas, terdapat lima alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Alternatif Jawaban Angket Respon Peserta Didik

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Adapun jumlah butir angket yaitu sebanyak 30 pernyataan. Pada instrumen angket literasi digital yang akan digunakan, peneliti merujuk kepada kompetensi dalam literasi digital menurut Giltser (1997). Adapun rancangan kisi-kisi instrumen penelitian sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen variabel Y

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
Literasi digital memberikan penekanan pada proses berpikir kritis pada saat menghadapi media digital, di dalamnya	<i>Internet Searching</i> (pencarian internet)	Kemampuan dalam melakukan pencarian di internet	Saya menggunakan bahan ajar digital untuk mencari materi IPS	1
			Saya mengetahui kata kunci (materi IPS) yang akan saya cari di bahan ajar digital	2

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
mencakup segenap kemampuan serta keterampilan teknis dalam menggunakan media digital (Gilster, 1997)		Kemampuan untuk memperoleh sumber informasi melalui internet	sebelum melakukan pencarian	
			Saya tidak mengetahui cara menggunakan bahan ajar digital	3
			Dalam mengerjakan tugas, saya menggunakan bahan ajar digital sebagai sumber	4
			Saya tidak dapat menemukan informasi terkait materi IPS di bahan ajar digital	5
			Saya mudah mendapatkan berbagai informasi tentang materi IPS melalui bahan ajar digital	6
			Saya mampu menggunakan link untuk membuka bahan ajar digital tentang materi IPS	7
			Saya mampu mengakses bahan ajar digital di internet yang berisikan materi, gambar, video, atau audio terkait materi IPS	8

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			Saya mengetahui halaman situs web mana yang dapat digunakan untuk mencari materi melalui bahan ajar digital	9
		Kemampuan memahami informasi dari halaman situs web	Saya memahami teks materi IPS yang didapat dari bahan ajar digital	10
			Saya dapat menggunakan informasi tentang materi IPS yang didapat melalui bahan ajar digital	11
			Saya kesulitan dalam membaca dan memahami teks yang ada di bahan ajar digital	12
	<i>Content Evaluation</i> (evaluasi konten)	Kemampuan mengidentifikasi kebenaran konten dari hasil penelusuran internet	Saya memeriksa kembali kebenaran materi IPS yang saya dapat dari bahan ajar digital	13
			Saya sulit menentukan bahan ajar digital yang akan saya akses untuk mencari materi IPS	14
			Saya mengetahui bahwa bahan ajar digital yang saya	15

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			gunakan menyajikan informasi yang benar	
		Kemampuan menilai informasi yang ditemukan	Saya membaca berulangkali materi IPS dari bahan ajar digital hingga mendapatkan informasi yang tepat	16
			Saya dapat memilih bahan ajar digital yang cocok untuk dijadikan sumber informasi terkait materi IPS yang saya cari	17
			Saya mampu menilai apakah informasi dalam bahan ajar digital sudah diperbarui atau ketinggalan zaman	18
		Kemampuan menghubungkan sumber informasi dari berbagai sumber	Saya perlu untuk mencari banyak informasi terkait materi IPS dari bahan ajar digital dan sumber lainnya	19
			Saya dapat menyatukan informasi yang didapat dari bahan	20

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
			ajar digital dan sumber lain seperti halnya buku Pelajaran IPS	
			Saya mampu menghubungkan informasi dari sumber yang berbeda dalam bahan ajar digital untuk memahami materi dengan lebih baik.	21
	<i>Knowledge Assembly</i> (penyusunan pengetahuan)	Kemampuan menyusun kembali pengetahuan yang diperoleh	Saya dapat menyusun dan mengerjakan tugas dengan informasi atau materi IPS yang didapat dari bahan ajar digital	22
			Saya menuliskan materi IPS yang didapat dari bahan ajar digital ke buku catatan saya	23
			Saya kesulitan merangkum informasi atau materi IPS yang didapatkan dari bahan ajar digital	24
		Kemampuan meninjau kembali informasi yang diperoleh	Saya mendiskusikan dengan guru terkait materi IPS yang saya	25

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	No. Item
		menggunakan sumber lain untuk memperoleh fakta	dapatkan dari bahan ajar digital	
			Saya tidak melihat kembali adanya kesesuaian informasi yang ada pada bahan ajar digital dengan fakta yang ada	26
			Saya mampu membandingkan materi pada buku dengan materi yang didapat dari bahan ajar digital untuk memastikan kebenaran	27
		Kemampuan menjelaskan hasil informasi yang diperoleh melalui internet	Saya tidak dapat menjelaskan informasi materi IPS yang saya dapatkan dari bahan ajar digital kepada teman	28
			Saya dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan informasi yang saya peroleh dari bahan ajar digital	29
			Saya mampu mempresentasikan materi IPS yang saya dapatkan dari bahan ajar digital	30

Pada instrumen di atas, terdapat lima alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Alternatif Jawaban Angket Literasi Digital

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

3.6.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk mengukur instrumen. Uji validitas bertujuan untuk mengukur instrumen dalam angket benar-benar dapat mengukur literasi digital peserta didik. Sedangkan, uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi hasil dari instrumen yang digunakan untuk penelitian. Peneliti melakukan uji instrumenn variabel X pada 30 responden yaitu kelas 7D dan variabel Y pada 60 responden dari kelas 7D dan 7E di SMP Negeri 2 Katapang.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji validitas product moment sebagai dasar pengambilan keputusan. Pengambilan Keputusan dilakukan dengan membandingkan Nilai Sig (2-tailed) dengan probabilitas 0,05 memiliki kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka item atau butir instrumen tersebut dinyatakan valid.
- Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka item atau butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut merupakan hasil uji validitas instrumen:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No. Item	r-butir	Sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan	Tindak Lanjut
X1	0,535	0,002	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X2	0,581	0,001	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X3	0,584	0,001	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X4	0,662	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X5	0,446	0,013	Sig > 0,05	Valid	Digunakan
X6	0,570	0,001	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X7	0,736	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X8	0,718	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X9	0,734	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X10	0,684	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X11	0,435	0,016	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X12	0,580	0,001	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X13	0,724	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X14	0,716	0,000	Sig > 0,05	Valid	Digunakan
X15	0,598	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X16	0,657	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X17	0,476	0,008	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X18	0,681	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X19	0,703	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X20	0,582	0,001	Sig < 0,05	Valid	Digunakan
X21	0,666	0,000	Sig < 0,05	Valid	Digunakan

Berdasarkan pada tabel hasil uji validitas instrument angket respon peserta didik (variabel X), keseluruhan butir instrument dinyatakan valid. Dengan demikian, keseluruhan butir instrument digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Literasi Digital (Variabel Y)

No. Item	r-butir	Sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan	Tindak Lanjut
Y1	0.574	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y2	0.549	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y3	0.330	0.010	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y4	0.635	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y5	0.191	0.144	Sig > 0.05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
Y6	0.497	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y7	0.350	0.006	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y8	0.544	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y9	0.648	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y10	0.684	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y11	0.608	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y12	0.413	0.001	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y13	0.326	0.011	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y14	0.243	0.061	Sig > 0.05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
Y15	0.304	0.018	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y16	0.525	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y17	0.527	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y18	0.447	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y19	0.425	0.001	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y20	0.562	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y21	0.453	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y22	0.694	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y23	0.414	0.001	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y24	0.151	0.250	Sig > 0.05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
Y25	0.611	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y26	0.136	0.299	Sig > 0.05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
Y27	0.523	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan

No. Item	r-butir	Sig (2-tailed)	Pengujian	Kesimpulan	Tindak Lanjut
Y28	0.128	0.330	Sig > 0.05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
Y29	0.472	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan
Y30	0.497	0.000	Sig < 0.05	Valid	Digunakan

Berdasarkan pada tabel hasil uji validitas di atas, dari 30 butir pernyataan dalam instrumen angket variabel Y terkait keterampilan digital, terdapat 25 butir pernyataan valid dan 5 butir pernyataan tidak valid. Dengan demikian, peneliti menggunakan 25 butir pernyataan valid untuk disebarluaskan dalam angket penelitian selanjutnya dikarenakan 5 butir pernyataan yang tidak valid dieliminasi atau tidak digunakan kembali dalam penelitian.

Uji realibilitas instrumen juga digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, uji realibilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Uji realibilitas dilakukan guna memastikan konsistensi dari instrumen penelitian. Dasar pengambilan keputusan uji realibilitas memiliki kriteria yaitu:

- Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka instrumen angket tersebut dinyatakan reliabel
- Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka instrumen angket dinyatakan tidak reliabel

Adapun pedoman interpretasi realibilitas instrument menurut Suharsimi Arikunto (2010):

Tabel 3. 8 Pedoman Interpretasi Realibilitas Instrumen

Besar Nilai "r" / Cronbach's Alpha	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,800	Tinggi
Antara 0,400 – 0,600	Sedang
Antara 0,200 – 0,400	Rendah
Antara 0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian:

Tabel 3. 9 Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.922	21

Berdasarkan pada tabel hasil uji realibilitas di atas, didapatkan nilai Cronbach's Alpha untuk instrument variabel bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif sebesar 0,922. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha dari instrumen penelitian ini $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi karena nilai 0,863 berada di antara nilai 0,800 – 1,00

Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	30

Berdasarkan pada tabel hasil uji realibilitas di atas, didapatkan nilai Cronbach's Alpha untuk instrument variabel keterampilan literasi digital sebesar 0,863. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha dari instrumen penelitian ini $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi karena nilai 0,863 berada di antara nilai 0,800 – 1,00.

3.7 Analisis Data

Analisis data pada penelitian *quasi eksperimen* melibatkan serangkaian langkah untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan atau intervensi yang diamati tanpa adanya randomisasi penuh. Beberapa teknik analisis data yang umum digunakan dalam *quasi eksperimen* melibatkan perbandingan kelompok

kontrol dan kelompok perlakuan/eksperimen dengan menggunakan uji beda. Adapun tahap analisis data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh dari suatu sampel berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan karena dalam beberapa tahap uji bergantung pada asumsi bahwa data berasal dari distribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan uji normalitas dengan menggunakan perhitungan *Sapiro Wilk*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan metode statistik yang digunakan untuk menentukan sama atau tidaknya variasi atau varians dari dua atau lebih kelompok data. Uji homogenitas dilakukan sebagai pra-syarat dilaksanakannya uji hipotesis *independent sample t-test*.

3. Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji T (Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test)

Teknik analisis data lainnya yaitu uji t dari dua kelompok/kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis ini memiliki tujuan untuk menjawab hipotesis dalam rumusan masalah. Uji t *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada suatu kelas. Sedangkan, Uji t *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang berbeda secara independen serta membandingkan antara kedua kelompok tersebut.

4. Uji N-Gain

Uji N-gain merupakan uji statistika yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas *treatment* yang diberikan, dengan cara menghitung jumlah perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi digital.

Setiap uji yang dilakukan dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan program pengolahan data yaitu Statistical Product and Service Solutions atau dikenal dengan SPSS dengan menggunakan versi 26.

5. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif, maka dilakukan pengolahan data dan analisis dengan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

3.8 Penyimpulan Hasil Penelitian

Penyimpulan hasil penelitian merupakan tahapan di mana peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya serta sebagai pembuktian dari hipotesis penelitian. Penyimpulan hasil penelitian didapatkan dari hasil analisis data secara statistik yang setelahnya diinterpretasi dan ditafsirkan serta dihubungkan dengan teori yang menjadi dasar penelitian.