

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Pengembangan

Pendekatan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D). Pendekatan R&D ialah pendekatan penelitian terstruktur yang diaplikasikan peneliti untuk mendesain, mengembangkan, dan menyempurnakan kualitas produk melalui serangkaian tahap penelitian dan pengujian untuk memastikan produk yang dihasilkan efektif dan berhasil. Penelitian pengembangan ini diimplementasikan untuk mengembangkan dan menguji produk yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan berdasarkan masalah yang telah dikaji sebelumnya.

Penelitian *Research and Development* dapat diartikan dengan *Research* sebagai riset dan *Development* sebagai pengembangan. Jadi, *Research and Development* adalah penelitian yang didasarkan pada riset lapangan yang dilakukan peneliti, kemudian mengembangkan produk yang digunakan untuk mengatasi masalah yang ditemukan saat riset. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dari permasalahan tersebut. Produk tersebut bisa berupa inovasi baru atau peningkatan dari produk yang telah ada menjadi lebih efisien.

Penelitian pengembangan (R&D) memiliki empat karakteristik utama: Pertama, peneliti melakukan studi awal untuk mengumpulkan informasi tentang penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Kedua, peneliti mencari literatur terkini yang selaras dengan keperluan dan persoalan yang akan dipecahkan. Ketiga, peneliti menguji produk yang telah dikembangkan di lokasi penelitian.

Keempat, peneliti melakukan evaluasi dan revisi terhadap produk yang telah diuji untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada uji coba sebelumnya.

Tujuan penelitian pengembangan (R&D) berkaitan dengan masalah yang akan diselesaikan dan alat yang diperlukan untuk mengatasinya. Maksud lain dari penelitian pengembangan ini yakni sebagai media penelitian guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan mengembangkan produk yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Produk yang dibuat harus didasarkan pada teori yang kuat untuk menjamin kualitasnya. Selain itu, tujuan lainnya adalah mengembangkan rancangan pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro, peneliti menemukan masalah terkait kemampuan peserta didik saat mengerjakan LKPD. Penelitian dilaksanakan dengan teknik pengamatan, tanya jawab, dan angket. Masalah yang teridentifikasi adalah peserta didik kurang mampu mengerjakan LKPD dan kesulitan memahami instruksi yang diberikan guru. Selain itu, LKPD yang digunakan kurang mampu mendorong motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti termotivasi untuk meningkatkan Lembar Kerja Peserta Didik yang telah ada menjadi format yang lebih sesuai dengan kecakapan dan keperluan peserta didik. Peneliti memutuskan untuk membuat LKPD digital sebagai solusi. Pengembangan produk ini dirancang dengan memperhatikan kemampuan peserta didik dan perkembangan teknologi saat ini. Mengingat peserta didik sudah terbiasa menggunakan perangkat elektronik dalam

pembelajaran, implementasi LKPD digital ini diperkirakan tidak akan mengalami kendala berarti.

3.2 Jenis Pendekatan

Penelitian ini mempergunakan metode campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai dua metodologi yang telah terbukti efektif. Pendekatan kombinasi ini digunakan sebagai tahapan dalam pelaksanaan proses penelitian. Mengutip Sugiyono dalam M Iqbal (2020), metode penelitian campuran adalah pendekatan yang memadukan metode kuantitatif dan kualitatif secara beriringan dalam satu kegiatan penelitian, dengan tujuan menghasilkan data yang menyeluruh, valid, reliabel, dan objektif.

Hakim (2020) menyatakan bahwa penelitian kombinasi (metode campuran) adalah metodologi yang mengintegrasikan unsur-unsur penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu rancangan penelitian. Metode ini menawarkan keunggulan dalam memperoleh pemahaman komprehensif tentang fenomena, dengan menggabungkan analisis data kualitatif dan kuantitatif baik secara simultan maupun sekuensial. Metode yang diimplementasikan bertujuan menghasilkan pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai fenomena atau permasalahan yang dikaji.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa pendekatan campuran adalah metodologi yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil penelitian yang menyeluruh. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif diterapkan pada tahap awal (studi pendahuluan) untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada melalui wawancara dengan guru dan peserta didik, observasi di lapangan, serta penyebaran angket pra-penelitian.

Sementara itu, pendekatan kuantitatif diimplementasikan pada tahap pengembangan produk untuk mengumpulkan dan menganalisis data penelitian.

Pendekatan penelitian campuran dipandang memiliki keunggulan dibandingkan metode kuantitatif atau kualitatif secara terpisah. Metode kombinasi menawarkan keunggulan berupa kumpulan data yang lebih komprehensif, adaptabilitas yang lebih tinggi, serta kemampuan memberikan beragam perspektif dalam menjawab pertanyaan penelitian. Masrizal dalam Waruwu (2023) memaparkan bahwa ciri khas penelitian campuran tampak dalam beberapa dimensi, meliputi dasar pemikiran yang menjelaskan motivasi memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penentuan urutan atau waktu pelaksanaan masing-masing metode, serta strategi integrasi yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data.

3.3 Model Pengembangan

Mengacu pada Rachma dkk (2023), Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang membagi proses perencanaan ke dalam beberapa tahap. Setiap tahap disusun dalam urutan logis, dimana hasil dari tahap sebelumnya menjadi masukan untuk tahap selanjutnya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE ialah model pengembangan yang tercakup dari lima tahapan sistematis dalam mengembangkan produk atau ide, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.

Model pengembangan ADDIE ini sangat sesuai dengan penelitian ini karena memiliki kelebihan pada setiap langkah-langkah yang sistematis. Model ADDIE ini juga memiliki tahapan evaluasi sehingga membuat produk yang dihasilkan mendapatkan evaluasi sebelum akhirnya menjadi produk yang baik digunakan

dalam pembelajaran. Model ADDIE ini juga sangat fleksibel dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada kesederhanaannya namun tetap sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran. Pertimbangan lain dalam memilih model ini adalah sifatnya yang sistematis dalam mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan peserta didik dan guru. Model ADDIE juga dipandang sesuai untuk pengembangan *E-LKPD* berbasis PBL.

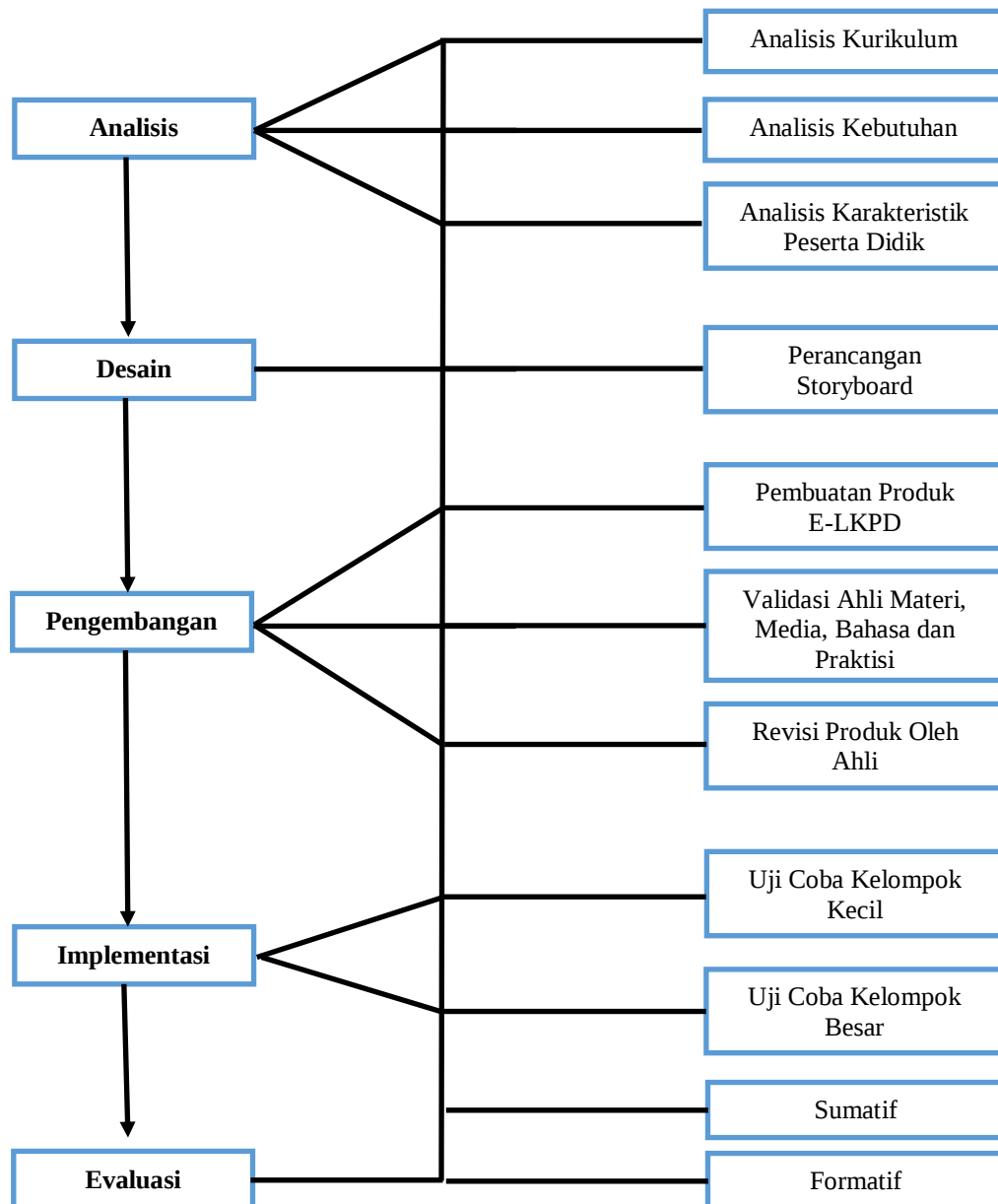
3.4 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan Rachma dkk (2023), model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Liveworksheet dipakai untuk membantu proses pengembangan dan perancangan *E-LKPD*. Penelitian pengembangan ini dijalankan dalam lima tahapan. Tahap awal adalah analisis yang mencakup studi kebutuhan, kurikulum, karakteristik murid kelas 4, dan penggunaan *Liveworksheet*. Tahap berikutnya adalah desain dengan pembuatan *storyboard* untuk *E-LKPD*. Tahap ketiga merupakan pengembangan produk *E-LKPD* yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli (materi, media, bahasa dan praktisi) dan diperbaiki berdasarkan hasil validasi. Tahap keempat yaitu implementasi berupa pengujian uji coba kelompok kecil pada peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda dan uji coba kelompok besar pada seluruh peserta didik untuk mengevaluasi kelayakan *E-LKPD* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Topik Teks Narasi untuk kelas 4 SD. Tahap terakhir adalah evaluasi guna menyempurnakan dan memperbaiki produk yang sudah dikembangkan. Peneliti menerapkan model *ADDIE* dengan maksud untuk

memahami langkah dan prosedur pengembangan bahan ajar *E-LKPD* menggunakan *Liveworksheet* serta guna menimbang tingkat validitas dan kepraktisan produk bagi penggunaan guru.

Di bawah ini adalah uraian proses pengembangan secara terstruktur yaitu:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilaksanakan guna memahami kurikulum yang dijalankan di sekolah yang jadi lokasi penelitian. Analisis ini esensial untuk menyelaraskan konten *E-LKPD* yang dikembangkan di SDN 56/1 Desa Aro. Berdasarkan observasi, diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Peneliti perlu mengidentifikasi capaian pembelajaran, elemen capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Narasi. Dengan melaksanakan analisis kurikulum, peneliti dapat menyusun *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* yang selaras dengan kompetensi dan target pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 di SDN 56/1 Desa Aro, peneliti menemukan bahwa fokus pembelajaran pada Bahasa Indonesia akan diarahkan pada Elemen Berbicara dan Mempresentasikan.

2. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan, peneliti melangsungkan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro.

Berikut adalah rangkuman hasil wawancara dengan guru wali kelas dan murid kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro.

Tabel 3.1 Wawancara Guru Wali Kelas 4 SD N 56/1 Desa Aro

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Pernahkah ibu menggunakan LKPD sebagai bahan terbuka saat mengajar di kelas? Jika ya, dalam pembelajaran apa saja ibu telah menggunakannya?	Kalau pembelajaran saya menggunakan LKPD yang telah disediakan oleh sekolah, jadi saya tinggal mengaplikasikannya. Terkadang saya melakukan evaluasi dulu sebelum implementasi di dalam kelas. LKPD

		saya gunakan di seluruh pelajaran namun untuk Bahasa Indonesia sangat jarang.
2.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan E-LKPD di dalam pembelajaran?	Untuk menggunakan E-LKPD saya belum pernah karena saya kurang baik dalam menggunakan aplikasi online yang mendukung, kemudian untuk LKPD saya sering menggunakan di semua pelajaran anak-anak.
3.	Apakah terdapat ketersediaan perangkat keras (komputer, tablet, android, proyektor, speaker dan lain-lain) yang mendukung pembelajaran yang menggunakan teknologi di lingkungan sekolah?	Di sekolah ini sudah tersedia proyektor, komputer, speaker namun untuk android dari masing-masing peserta didik tidak memiliki secara pribadi kebanyakan milik orangtua.
4.	Apakah perangkat yang sudah dimiliki oleh sekolah dapat digunakan dalam proses pembelajaran?	Untuk waktu pembelajaran boleh digunakan namun harus koordinasi dulu dengan guru-guru yang ingin menggunakannya juga karena masih terbatas.
5.	Apakah menurut ibu pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan upaya yang ekstra dalam mengajarkannya?	Menurut ibu untuk anak-anak kelas ini lumayan memerlukan karena peserta didik sering sekali mudah mengalami kejenuhan dengan pendekatan pembelajaran yang monoton dan berulang-ulang aja apalagi dalam mengerjakan lembar kerja, mereka kurang berantusias dalam mengerjakannya.

Tabel 3.2 Wawancara Peserta Didik Kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah mau mengerjakan Lembar Kerja yang menggunakan smartphone dan terhubung jaringan internet?	Mau ibu
2.	Apakah mau mengerjakan Lembar Kerja yang pengerjaannya bersifat kelompok?	Mau ibu, kami senang mengerjakan yang berkelompok
3.	Apakah mau mengerjakan Lembar Kerja yang bersifat memecahkan masalah dengan menggunakan smartphone?	Iya mau ibu
4.	Apakah Anda pernah menggunakan E-LKPD yang menerapkan pendekatan <i>Problem Based Learning</i> (pembelajaran berbasis pemecahan masalah) terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Belum pernah ibu
5.	Apakah mau belajar menggunakan E-LKPD pada pelajaran Bahasa Indonesia dan secara berkelompok?	Mau ibu, biar bisa juga belajar di rumah lagi

Berdasarkan data dalam tabel, wawancara yang diselenggarakan peneliti dengan guru wali kelas dan peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro mengungkapkan bahwa mereka belum pernah memanfaatkan *E-LKPD* dalam kegiatan belajar, terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi. Ketika peneliti mengenalkan dan menampilkan *E-LKPD*, para peserta didik menunjukkan keingintahuan dan antusiasme yang tinggi. Tanggapan dari guru wali kelas dan para peserta didik menunjukkan bahwa *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas yang disuguhkan melalui Lembar Kerja.

3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Menganalisis karakteristik peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro dilaksanakan melalui pengamatan dan diskusi dengan wali kelas. Maksud pengkajian ini adalah untuk mengerti aspek kognitif, psikologis, dan sosial murid kelas 4 SD dalam kegiatan pembelajaran, agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan aspek perkembangan peserta didik.

Menurut teori Jean Piaget, perkembangan kognitif anak berusia 7-11 tahun berada dalam fase operasional konkret. Dalam tahap ini, murid berpikir dengan cara lebih konkret dan memahami sesuatu berdasarkan representasi visual yang mereka lihat. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro

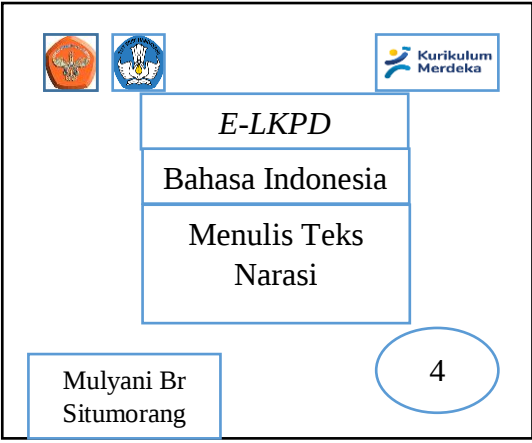
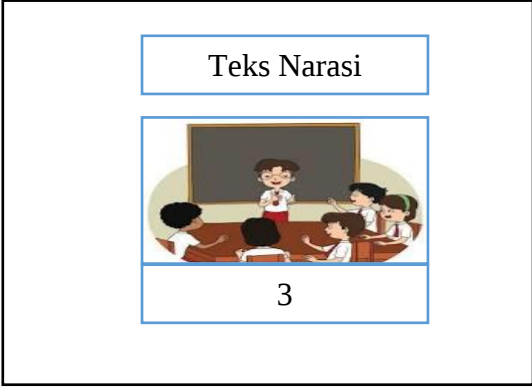
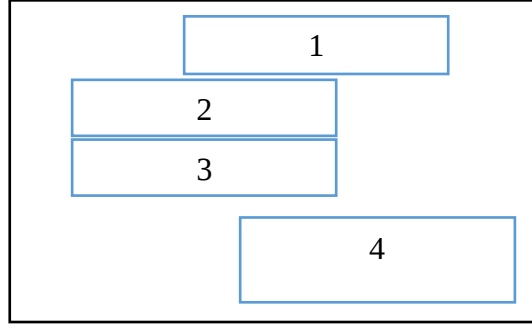
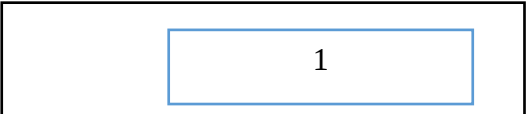
selama pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kurang serius dalam mengerjakan lembar kerja yang diberikan. Data yang dikumpulkan juga menunjukkan bahwa beberapa murid kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas.

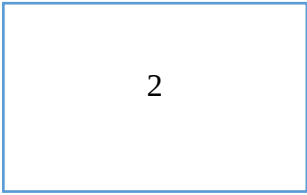
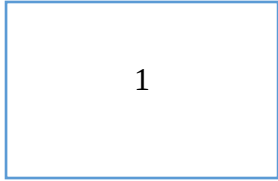
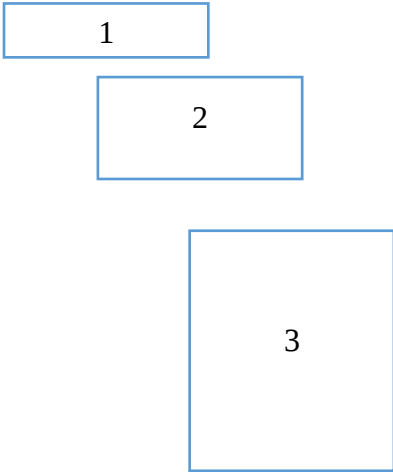
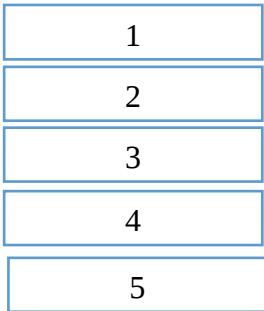
3.4.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah fase analisis terpenuhi, tahap berikutnya yakni merancang bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* agar menjadi efektif dan menarik. Peneliti menyesuaikan konten dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya “Materi Teks Narasi”.

Berikut merupakan *storyboard* rancangan bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* yang memanfaatkan *Liveworksheet*:

Tabel 3.3 Storyboard E-LKPD

No	Tampilan E-LKPD	Deskripsi
1	Halaman 1: Sampul E-LKPD 	1. Logo Universitas Jambi 2. Logo Tut Wuri Handayani 3. Kurikulum 4. Tulisan E-LKPD 5. Mata Pelajaran 6. Judul Materi 7. Kelas 8. Nama Penyusun
2	Halaman 2: Sampul Topik Pembelajaran 	1. Tulisan judul topik pembelajaran (Topik Teks Narasi) 2. Gambar ilustrasi yang mendukung topik pembelajaran 3. Tujuan pembelajaran pertopik
3	Halaman 3: CP, ATP dan TP 	1. Komponen LKPD dengan tulisan "CP, ATP dan TP" 2. Capaian Pembelajaran 3. Alur Tujuan Pembelajaran 4. Tujuan Pembelajaran BAB 11
4	Halaman 4: Petunjuk Penggunaan 	1. Petunjuk penggunaan 2. Isi petunjuk penggunaan E-LKPD

		
5	Halaman 5: Identitas Peserta Didik 	1. Tulisan identitas kelompok dengan jumlah nomor 1-5 untuk anggota kelompoknya
6	Halaman 6: Uraian Materi 	1. Judul materi 2. Materi video 3. Uraian ringkasan materi
7	Halaman 7: Kegiatan E-LKPD 	1, 2, 3, 4 dan 5 adalah bentuk bentuk kegiatan dengan berbagai model pengerjaan. Seperti, pilihan ganda, uraian singkat, mencari kata, kotak ceklis, mencocokkan dan memindahkan gambar.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Tahap ini merupakan proses mewujudkan dan menciptakan produk pengembangan yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah menuntaskan analisis dan desain bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning*, tahap ketiga ini berfokus pada implementasi spesifikasi rancangan menjadi produk nyata untuk mengembangkan bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi untuk peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro. Membuat bahan ajar non-cetak berupa *E-LKPD* yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya, validasi dilaksanakan oleh tim ahli untuk meningkatkan kualitas produk. Setelah *E-LKPD* dinyatakan sah atau layak dipakai, diperlukan evaluasi terhadap seluruh peserta didik kelas 4 untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan dari bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* tersebut.

Validasi Ahli

Para ahli yang terdiri dari validator khusus dalam bidang tertentu (materi, media, bahasa, dan praktisi) melakukan evaluasi untuk membantu peneliti mengkaji produk awal yang telah dikembangkan. Tujuan validasi ini adalah untuk menuangkan konsep bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pada Bahasa Indonesia materi Teks Narasi sebelum diimplementasikan di lapangan, kemudian hasil penilaian tersebut dijadikan acuan untuk melakukan penyempurnaan.

3.4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yakni implementasi, setelah produk dinyatakan memenuhi standar, tahapan berikutnya yaitu melakukan pengujian atau mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam situasi yang nyata. Setelah melewati tahapan pengujian kelayakan dan bahan ajar *E-LKPD*. Dalam dinilai layak untuk diujicobakan kepada peserta didik, selanjutnya *E-LKPD* menggunakan *Liveworksheet* diuji pada peserta didik kelas 4 sekolah dasar dengan bantuan wali kelas. Tahap implementasi dilaksanakan kepada semua peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro yang totalnya 16 orang. Implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pada Bahasa Indonesia materi Teks Narasi tersebut. Implementasi dari pengembangan produk *E-LKPD* ini dilakukan terlebih dahulu pada kelompok kecil yang telah dipilih oleh guru dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Selanjutnya setelah uji coba kelompok kecil selesai dilaksanakan maka selanjutnya uji coba kelompok besar pada seluruh peserta didik.

3.4.5 Tahap Evaluasi

Tahap final adalah penilaian yang dilakukan untuk menjamin fungsionalitas atau kesesuaian bahan ajar *E-LKPD* yang dikembangkan dengan keperluan pengguna. Evaluasi berlangsung dengan proses pengembangan sehingga kekurangan selama tahap pengembangan dapat diatasi dengan tepat. Proses evaluasi dalam model ini secara menyeluruh

terbagi menjadi dua jenis yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dijalankan oleh validator di mana desain yang telah disusun akan ditelaah oleh pakar validasi. Sementara itu, evaluasi sumatif dinilai oleh ahli pemula dan diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada seluruh peserta didik kelas 4 yang 16 orang di SDN 56/1 Desa Aro.

3.5 Subjek Uji Coba

Setelah mengembangkan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning*, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba terhadap produk tersebut. Pengujian ini akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, peserta didik dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan, yakni rendah, menengah, dan tinggi. Selanjutnya, uji coba kelompok besar akan melibatkan seluruh peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro, yang berjumlah 16 siswa sesuai dengan data terdaftar. Pelaksanaan uji coba dilakukan setelah melewati proses validasi oleh para ahli, termasuk pakar media, materi, bahasa, dan praktisi.

3.6 Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan dua tipe data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari kritik dan rekomendasi dari validator, serta tanggapan guru dan peserta didik selama tahap pengujian. Data kuantitatif berupa data numerik dalam bentuk persentase yang meliputi hasil angket validasi produk *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dari para

validator (ahli materi, media, bahasa dan praktisi), serta data tanggapan peserta didik untuk mengukur efektivitas *E-LKPD*.

2. Sumber Data

Penelitian ini melibatkan beberapa subjek data yang terdiri dari:

1. Validator

Validator adalah kelompok pakar yang memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan terhadap bahan ajar pembelajaran. Validator dalam penelitian ini terdiri dari ahli, materi, media, bahasa, dan praktisi. Data yang diperoleh berupa evaluasi tingkat keabsahan produk dalam tahap pengembangan.

2. Guru wali kelas

Informasi yang dikumpulkan dari wali kelas SDN 56/1 Desa Aro mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan awal peserta didik, serta analisis tingkat kepraktisan produk dalam pengembangan.

3. Peserta didik

Informasi yang dikumpulkan dari peserta didik kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro mencakup pendapat mereka tentang kemudahan penggunaan dan ketertarikan terhadap bahan ajar *E-LKPD*, serta evaluasi efektivitas mengenai bahan ajar *E-LKPD* dalam membantu pemahaman Materi Teks Narasi pada pelajaran Bahasa Indonesia.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yaitu alat pengumpulan data berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi penelitian. Sebagai perangkat penelitian, instrumen ini dapat berupa angket, panduan wawancara, atau peralatan seperti kamera untuk dokumentasi visual dan perekaman gambar. Beragam teknik dan metode pengumpulan data tersedia untuk diaplikasikan dalam penelitian. Pendekatan pengumpulan data ini dapat diimplementasikan secara terpisah, atau dikombinasikan dengan memadukan dua atau lebih metode untuk saling melengkapi.

3.7.1 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam Wijoyo (2020) mendefinisikan wawancara sebagai interaksi antara dua individu yang melakukan pertukaran informasi dan gagasan melalui dialog tanya jawab, yang memungkinkan terbentuknya makna terhadap suatu topik tertentu. Wawancara adalah proses dialog antara beberapa pihak yang bertujuan memperoleh wawasan, perspektif, atau pemahaman mendalam terkait suatu topik atau permasalahan melalui komunikasi langsung.

Metode pengumpulan data melalui wawancara diterapkan untuk memperoleh data kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis sinkronisasi, dan mengeksplorasi berbagai permasalahan. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik dilaksanakan untuk memikirkan aspek kepraktisan dan tingkat keterbacaan dalam proses pengujian produk.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Menurut perspektif Ibu, bagaimana tampilan <i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan memanfaatkan <i>Liveworksheet</i> ?	
2.	Bagaimana opini Ibu terkait relevansi materi yang disajikan dalam <i>E-LKPD</i> menggunakan <i>Liveworksheet</i> ?	
3.	Bagaimana Ibu menilai tingkat kemudahan pengoperasian <i>E-LKPD</i> berbasis PBL melalui <i>Liveworksheet</i> dalam kegiatan pembelajaran?	
4.	Kendala apa yang Ibu temui saat memanfaatkan bahan ajar <i>E-LKPD</i> berbasis PBL yang disajikan melalui <i>Liveworksheet</i> ?	
5.	Berdasarkan pengalaman Ibu mengajar, apakah implementasi <i>E-LKPD</i> berbasis PBL melalui <i>Liveworksheet</i> mudah dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 SD?	

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apa pendapat dan kesanmu tentang pengalaman belajar dengan <i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) melalui <i>Liveworksheet</i> ?	
2.	Apakah <i>E-LKPD</i> berbasis PBL melalui <i>Liveworksheet</i> membantu mempermudah pemahamanmu tentang Teks Narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	
3.	Dari sudut pandangmu, apakah belajar Bahasa Indonesia dengan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL melalui <i>Liveworksheet</i> terasa mengasyikkan dan menyenangkan?	
4.	Apakah bentuk lembar kerja ini berhasil meningkatkan motivasi dan semangatmu dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan?	
5.	Apa saja hambatan atau kesulitan yang kamu hadapi ketika menggunakan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL dengan <i>Liveworksheet</i> dalam aktivitas belajar ini?	

3.7.2 Angket

Angket ialah teknik koleksi data yang menghadirkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk direspon oleh responden. Pendekatan ini sangat efektif diterapkan pada riset dengan responden dalam jumlah besar dan terdistribusi di berbagai lokasi. Kuesioner menjadi instrumen pengumpulan data yang efisien ketika periset memiliki

pemahaman yang jelas mengenai variabel yang hendak diteliti dan harapan dari para partisipan.

1. Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk mendengarkan harmonisasi dan menyempurnakan konsep bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Materi pembelajaran yang diberikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang hendak diraih.	1
		Materi disajikan dengan cara yang teratur dan berurutan.	1
		Pemilihan kata dan kalimat tepat serta mudah dimengerti.	1
2.	Isi Materi	Keselarasan antara materi dan proses pembelajaran.	1
		Materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.	1
		Penjelasan Materi Teks Narasi disampaikan dengan sangat jelas.	1
		Penjelasan materi mencakup berbagai aspek yang terkait dengan subtema yang sedang dibahas.	1
		Isi pembelajaran disampaikan secara jelas dan terperinci.	1
		Contoh-contoh yang disediakan berhubungan dan memperkuat materi yang diajarkan.	1
Jumlah			9

(Dimodifikasi dari Dewi, 2021)

2. Ahli Bahasa

Proses pengembangan bahan ajar melibatkan validasi kebahasaan untuk menilai ketepatan tata bahasa dalam produk. Dalam validasi bahasa digunakan lembar pertanyaan atau pernyataan untuk menyempurnakan

aspek kebahasaan pada *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* untuk materi Teks Narasi di kelas 4 SD.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Pengembangan <i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Topik Teks Narasi Kelas 4 Sekolah Dasar	Lugas	Kalimat yang dipakai berhubungan dengan pokok informasi yang ingin disampaikan dan menerapkan aturan tata bahasa dengan benar.	1
		Penggunaan kalimat jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	2
		Penyampaian informasi dibuat ringkas dan mudah dipahami.	3
	Komunikatif	Informasi disampaikan dengan bahasa sederhana untuk memudahkan pemahaman.	4
		Penyajian informasi menggunakan bahasa yang inovatif dan umum dipakai dalam komunikasi tulisan Bahasa Indonesia.	5
	Dialogis	Gaya bahasa yang diterapkan berhasil menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik saat mempelajari materi.	6
		Pemilihan bahasa mendorong minat peserta didik untuk menyelesaikan bacaan secara menyeluruh.	7
		Kata-kata dipilih dengan tepat untuk memperjelas konsep yang disampaikan.	8
	Materi pembelajaran diselaraskan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.	Pemilihan bahasa menyesuaikan dengan kemampuan berpikir peserta didik menurut usianya.	9
		Kata-kata dipilih dengan mempertimbangkan tingkat kematangan emosi peserta didik.	10
	Sesuai dengan aturan kebahasaan yang berlaku	Kalimat disusun mengikuti aturan Bahasa Indonesia yang tepat.	11
		Penggunaan ejaan berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan.	12

(Dimodifikasi dari Hasibuan, 2025)

3. Ahli Praktisi

Kuesioner untuk ahli praktisi ditujukan kepada pengguna yakni guru dan peserta didik. Angket respon dari kedua pihak tersebut bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan dan masukan terhadap *E-LKPD* yang

dikembangkan. Penilaian dari para praktisi ini sangat penting dalam menentukan tingkat kepraktisan *E-LKPD* saat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. 8 Instrumen Penilaian Validitas Angket Respon Guru

No	Dimensi	Indikator	Jumlah Butir
1	Ketertarikan	<i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) menampilkan desain yang atraktif	1
		Pengoperasian <i>E-LKPD</i> berbasis PBL tidak rumit dan praktis.	1
		Motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi Teks Narasi bertambah dengan adanya <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		Penggunaan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL membuat pembelajaran Teks Narasi lebih menyenangkan	1
		Penguasaan materi Teks Narasi terbantu dengan penggunaan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		<i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> memungkinkan peserta didik memahami materi Teks Narasi sesuai dengan kemampuan belajar individual mereka.	1
2	Materi	Materi Teks Narasi dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari.	1
		Materi dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL disajikan dengan cara yang mudah dipahami.	1
		Gambar dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL membantu peserta didik memahami konsep Teks Narasi dengan lebih baik.	1
		Sistem evaluasi dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.	1
3	Bahasa	<i>E-LKPD</i> berbasis PBL menggunakan struktur kalimat dan paragraf yang lugas dan mudah diinterpretasikan	1
		Bahasa yang dipergunakan dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL tidak kompleks dan mudah dicerna.	1
		Jenis <i>font</i> yang dipakai sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi	1

(Dimodifikasi dari Dewi, 2021)

Tabel 3.9 Kisi-kisi Penilaian Respon Peserta Didik

No	Dimensi	Indikator	Jumlah Butir
1	Ketertarikan	Desain <i>E-LKPD</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dibuat dengan tampilan yang menarik.	1
		Pengoperasian <i>E-LKPD</i> berbasis PBL bersifat praktis dan sederhana.	1
		Motivasi saya dalam mempelajari materi Teks Narasi bertambah tinggi karena adanya <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		Materi Teks Narasi menjadi lebih menarik untuk dipelajari berkat penerapan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		Kemampuan saya dalam memahami materi Teks Narasi difasilitasi oleh tersedianya <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		Dengan menggunakan <i>E-LKPD</i> berbasis PBL, saya dapat mempelajari materi Teks Narasi dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan belajar saya.	1
2	Materi	Materi Teks Narasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari disajikan dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL.	1
		Metode penyajian materi dalam <i>E-LKPD</i> berbasis PBL dirancang agar mudah dipahami.	1
		Gambar-gambar pada <i>E-LKPD</i> berbasis PBL membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi Teks Narasi.	1
		Evaluasi yang terdapat pada <i>E-LKPD</i> berbasis PBL menguji kemampuan saya dalam memecahkan masalah.	1
3	Bahasa	Struktur kalimat dan paragraf pada <i>E-LKPD</i> berbasis PBL tersusun dengan jelas dan mudah dipahami.	1
		<i>E-LKPD</i> berbasis PBL menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.	1
		<i>E-LKPD</i> berbasis PBL menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.	1

(Dimodifikasi dari Desi, 2021)

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses pengolahan informasi yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian setelah pengujian dilakukan. Metode analisis

dalam penelitian ini disesuaikan dengan alat pengumpulan data yang diimplementasikan, mencakup analisis hasil validasi *E-LKPD*, analisis data tanggapan guru dan peserta didik, serta analisis data dari lembar observasi aktivitas peserta didik.

3.8.1 Analisis Data Kuantitatif

Data dari kuesioner yang telah diisi oleh para validator (termasuk ahli materi, media, bahasa, dan praktisi lapangan) dianalisis secara komprehensif. Evaluasi mencakup seluruh indikator dalam instrumen angket, dengan perhitungan nilai rata-rata menggunakan skala likert untuk mengidentifikasi faktor penyebabnya.

Tabel 3.10 Konversi Nilai Skala Likert

Interval	Skor Rata-rata	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>4,2$	Sangat valid
$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$>3,4 - 4,2$	Valid
$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup valid
$X_i + 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang valid
$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Sangat kurang valid

Keterangan:

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

X_i (Rerata Skor Ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor Maksimal Ideal + Skor Minimal Ideal)

$$= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

S_{Bi} (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (Skor Maksimal Ideal – Skor Minimal

Ideal)

$$= \frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$$

Sistem perhitungan digunakan untuk menentukan klasifikasi tingkat validitas yang terbagi menjadi sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid.

$$\text{Sangat Valid} \quad = X > X_i + 1,80 \text{ SBI}$$

$$= X > 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + (1,21)$$

$$= X > 4,21$$

$$= 4,22 - 5,00$$

$$\text{Valid} \quad = X_i + 0,60 \text{ SBI} < X \leq X_i + 1,80 \text{ SBI}$$

$$= 3 + (0,60 \times 0,67) < X < 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= 3 + (0,40) < X < (4,21)$$

$$= 3,40 < X < 4,21$$

$$= 3,41 < X < 4,21$$

$$\text{Cukup Valid} \quad = X_i - 0,60 \text{ SBI} < X \leq X_i + 0,60 \text{ SBI}$$

$$= 3 - (0,6 \times 0,67) < X < 3 + (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - (0,40) < X < 3 + 0,40$$

$$= 2,60 < X < 3 + 0,40$$

$$= 2,61 < X < 3,40$$

$$\begin{aligned}
\text{Kurang Valid} &= X_i + 1,80 \text{ SBI} < X \leq X_i + 0,60 \text{ SBI} \\
&= 3 - (1,80 \times 0,67) < X < 3 + (0,60 \times 0,67) \\
&= 3 - (1,21) < X (0,40) \\
&= 1,79 < X < 2,60 \\
&= 1,80 < X < 2,6
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Sangat Kurang Valid} &= X \leq X_i - 1,80 \text{ SBI} \\
&= X < 3 - (1,80 \times 0,67) \\
&= X < 3 - (1,21) \\
&= X < 1,79
\end{aligned}$$

Penghitungan tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar *E-LKPD* dilakukan dengan formula tertentu berdasarkan skor yang diperoleh:

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Nilai

Berbagai pendekatan digunakan mengevaluasi keabsahan dan kemudahan penggunaan bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan website *Liveworksheet*:

Tabel 3.11 Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
4,22-5,00	Sangat Valid
3,41-4,21	Valid
2,61-3,40	Cukup Valid
1,80-2,60	Kurang Valid
0-1,79	Sangat Kurang Valid

3.8.2 Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan peserta didik dilakukan mempergunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini. Proses wawancara dilaksanakan dalam tiga tahap: pertama, melakukan wawancara terstruktur dengan instrumen yang telah dipersiapkan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kepraktisan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Teks Narasi di kelas 4 SD; kedua, mengorganisir dan menyajikan data secara deskriptif berdasarkan tanggapan dari berbagai sumber; dan ketiga, merumuskan kesimpulan dari data yang terkumpul untuk menggambarkan respon terhadap penggunaan bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tersebut.