

BAB III

METODE PENELITIAN

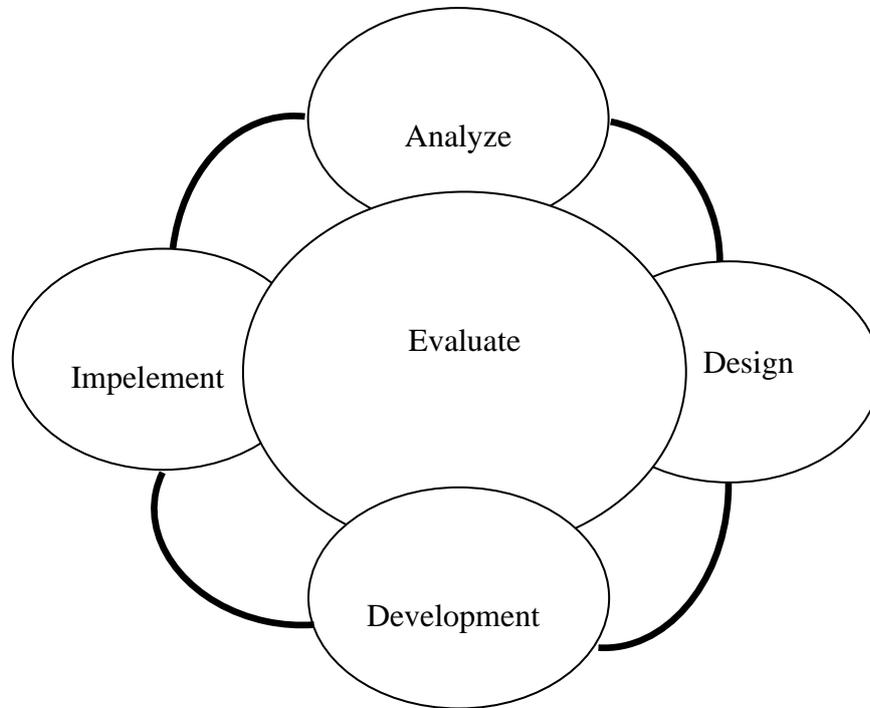
3.1 Model Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti termasuk dalam penelitian pengembangan *research and development (R&D)* yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Menurut Silalahi (2015: 6), “Penelitian pengembangan adalah penelitian yang memfokuskan pada pengembangan produk, baik produk industri maupun produk pembelajaran dalam dunia sekolah yang diuji secara sistematis di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, dan bermutu sehingga layak untuk digunakan”. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sementara itu Branch (2009: 2), mengemukakan “*The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based learning. The educational philosophy for this application of ADDIE is that intentional learning should be student centered, innovative, authentic, and inspirational*”, Branch (2009: 2), berpendapat “*The ADDIE concept is used to develop performance-based learning*”. Model pengembangan ADDIE memiliki struktur tahapan dasar yang jelas, mudah dipahami, dan dilakukan evaluasi disetiap tahapannya untuk meningkatkan keefektivan dan kelayakan produk yang dihasilkan.

3.2 Prosedur Penelitian

Pengembangan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babu di Kabupaten Tanjung Jabung Barat dengan menggunakan *software 3D pageflip professional* menggunakan pengembangan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development,*

implementation, dan *evaluation*. Pembuatan modul elektronk ini menggunakan langkah-langkah berdasarkan konsep ADDIE yang terdiri:



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE

Akan tetapi penelitian ini menggunakan model ADDIE bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk saja. Oleh karena itu peneliti hanya melakukan pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal yang hanya sampai pada tahap *development*. Pengembangan model ADDIE dapat dilakukan sampai tahap *development* jika tujuan penelitian sebatas mengasembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan (Nurjannati, dkk., 2017: 3).

3.2.1 Analysis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babudi Kabupaten Tanjung Jabung Barat yang menggunakan

aplikasi *3D pageflip professional*. Ada beberapa hal yang harus dilakukan peneliti dalam menganalisis, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan didapatkan berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada tokoh masyarakat, Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga serta guru. Tokoh masyarakat dan Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga digunakan untuk mengetahui kearifan lokal, sedangkan wawancara guru dilakukan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan.

1) Analisis Kearifan Lokal Ekowisata Mangrove Pangkal Babu

Dalam menganalisis kearifan lokal Ekowisata Mangrove Pangkal Babu, peneliti melakukan wawancara kepada Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Tanjung Jabung Barat, tokoh masyarakat sekitar Ekowisata. Adapun hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

a. Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

Wawancara peneliti lakukan kepada DISPARPORA yang diwakilkan oleh Kabid Pariwisata, beliau mengemukakan bahwa salah satu kearifan lokal saat ini yang sedang digencarkan oleh pemerintah Tanjab Barat adalah Ekowisata Mangrove. Ekowisata Mangrove merupakan ekosistem pantai yang memiliki tumbuhan dan hewan yang beragam. Ekowisata ini baru diresmikan pada akhir tahun 2019, meskipun terbilang baru akan tetapi ekowisata ini memiliki potensi yang sangat baik. Potensi tersebut tidak hanya dalam bidang ekonomi, budaya, akan tetapi dalam bidang pendidikan juga.

Dalam bidang pendidikan Kabid Pariwisata Tanjab Barat mengemukakan bahwa ekowisata ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar peserta didik, dengan menjadikan ekowisata ini dalam pembelajaran dapat mengedukasi peserta didik akan pentingnya ekosistem pantai untuk kehidupan pesisir. Selain itu dapat dijadikan sebagai tempat dilaksanakan pembelajaran lapangan, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna untuk peserta didik.

b. Tokoh Masyarakat

Narasumber dari tokoh masyarakat merupakan ketua RT setempat yang sudah lama menetap disekitaran ekowisata, serta berkecimpung dalam mengembangkan ekosistem mangrove ini sejak dulu. Beliau mengemukakan bahwa sejak hutan mangrove ini telah lama dikelola oleh daerah setempat, tempat ini memiliki tumbuhan dan hewan yang sangat beragam seperti bakau, pidada, rancang, mentigi, teruntuk, buta-buta, perpat, nipah serta hewan seperti: burung bangau, ikan cempakul, monyet, lutung, ular dan masih banyak lagi. Kedepannya masyarakat dan pemerintah berencana untuk membuat tambak/udang sebagai tambahan penghasilan serta edukasi yang ada di lingkungan ekowisata mangrove ini.

Tidak hanya itu saja menurutnya ekowisata ini memiliki potensi yang sangat baik, apabila dapat dijadikan tempat / sumber belajar bagi peserta didik Sekolah Dasar karena dengan mengenalkan ekowisata ini sedini mungkin akan membuat peserta didik untuk memiliki cinta terhadap lingkungan. Tidak hanya membuat peserta didik memiliki rasa cinta terhadap lingkungan, ekowisata ini juga dapat memberikan pengetahuan

akan bermacam jenis tumbuhan mangrove, hewan dan pentingnya hutan mangrove untuk kehidupan masyarakat.

Lembar hasil wawancara Tokoh masyarakat dan Disparpora terdapat pada lampiran 1.2 dan 1.4

2) Analisis Bahan Ajar

Analisis bahan ajar dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong Muara Bulian Wawancara bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru mengenai kearifan lokal khususnya di Provinsi Jambi dan ketersediaan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal.

Menurut keterangan guru, proses pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dari jambi bisa dikatakan cukup minim, hal ini dikarenakan tidak adanya bahan ajar yang terintegrasi kearifan lokal setempat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilaksanakan hanya mengintegrasikan kesenian saja seperti lagu-lagu dan tarian daerah, serta belum ada untuk mengintegrasikan kearifan lokal yang lain. Kegiatan pembelajaran pun masih dilaksanakan dengan konvensional yakni belum menggunakan media berbasis TIK.

Selain itu berdasarkan keterangan narasumber, ketersediaan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal menggunakan media TIK masih sedikit. Dengan menggunakan media TIK pembelajaran dirasa akan efektif karena peserta didik dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran dikarenakan mereka mendapat suasana yang baru. Tidak hanya itu saja diperkirakan dengan penggunaan media TIK akan mampu meningkatkan ketercapaian hasil pembelajaran yang dilaksanakan, hal ini dikarenakan dampak dari ketertarikan, semangat peserta

didik, dan fokus dalam memperhatikan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media TIK

Lembar hasil wawancara guru terdapat pada lampiran 1.6

2. Analisis Karakter Peserta Didik

Pada tahap ini dilakukan analisis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong Muara Bulian pada aspek psikologis, emosional, fisik dan kognitif peserta didik saat proses pembelajaran. Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar termasuk dalam usia dengan rentang 7-11 Tahun. Karakter peserta didik pada tahap operasional kongkret baik pada aspek kognitif, sosio-emosional dan fisik kelas 4 adalah sebagai berikut:

a. Karakter Kognitif

Pada usia kelas IV peserta didik telah memasuki pemikiran operasional konkrit. Anak-anak pada usia ini telah mampu untuk mengembangkan pikiran logis dan mampu memahami operasi sejumlah konsep (Sit, 2012: 90). Maka pada usia ini anak-anak telah mampu untuk mengerti akan lingkungan alam sekitarnya tanpa terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra.

Kemampuan berfikir peserta didik kelas IV dapat dikatakan sudah mampu untuk melakukan proses analisis dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aspek kognitif anak usia 7-11 tahun memiliki beberapa proses penting, seperti yang dijelaskan Sit (2012: 90-91) proses penting dalam tahapan ini adalah “Pengurutan, *Classification*, *Decentering*, *Reversibility*, Konservasi, Penghilangan sifat Egosentris”. Tahapan penting tersebut dapat

menunjang anak usia 7-11 tahun untuk berfikir menganalisis dengan bantuan benda konkrit.

b. Sosio-emosional

Sosio-emosional berkaitan dengan kepekaan anak untuk bagaimana dapat memahami perasaan orang lain. Sejalan dengan Assingky & Mikyal (2019:22), “kemampuan sosial-emosional akan sangat mempengaruhi cara interaksi anak dalam menanggapi setiap problematika yang dihadapinya”. Adapun penjelasan mengenai perkembangan sosial-emosional peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Perkembangan Sosial-Emosional Peserta Didik

Perkembangan sosial-emosional Anak
1. Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba
2. Terlihat lebih hebat/kuat
3. Bersifat sementara/dangkal
4. Lebih sering terjadi
5. Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya

(Sumber: Assingky & Mikyal, 2019)

Maka karakteristik dari peserta didik kelas IV dapat dikatakan bahwa, peserta didik kelas menunjukkan sikap peduli terhadap teman, menunjukkan kegembiraan ketika diberi tugas berkelompok, menunjukkan sikap interaktif dan mampu bekerjasama dalam tim. Hal ini sejalan dengan Latifa (2017), mengemukakan “Perkembangan sosial-emosional siswa diindikasikan dalam interaksi sosialnya dimana ia berada, baik bersama teman sebaya, terhadap orangtua, guru, dan masyarakat sekitarnya”.

c. Fisik

Fisik dan motorik pada diri individu merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, karena keadaan fisik seseorang individu akan mempengaruhi gerak motorik individu tersebut. Perkembangan motorik

kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik dikarenakan kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya (Trianingsih, 2016: 202). Perkembangan fisik pada anak usia Sekolah Dasar dapat terlihat dari bertambahnya proporsi tinggi dan berat badan serta fisik lain yang tampak.

Karena peserta didik kelas IV berada pada rentang usia 10-11 tahun Trianingsih (2016: 203), menjelaskan “Pada usia 10 sampai 11 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki perkembangan yang sama dengan anak laki-laki”. Hal ini juga sejalan dengan kenyataan bahwa hampir anak perempuan memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan anak laki-laki pada usia kelas IV Sekolah Dasar.

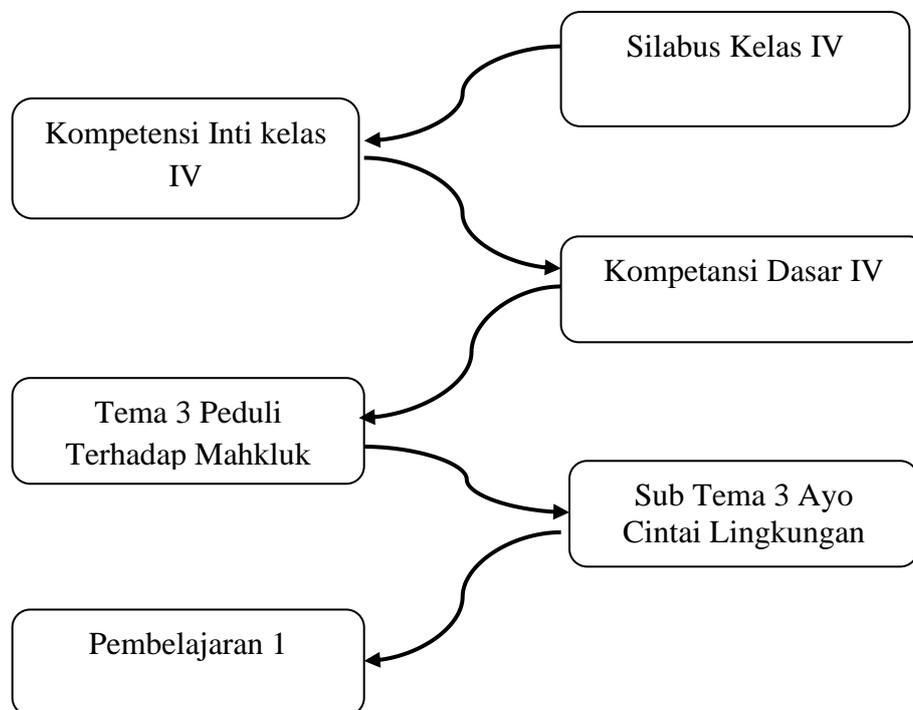
Selain ketiga karakteristik peserta didik yang telah dijelaskan, peneliti juga akan menganalisis bagaimana karakteristik peserta didik di era digital saat ini. Hal ini sejalan dengan Wahyudi (2019: 120), mengungkapkan “Siswa kurang tertarik dengan desain pesan pembelajaran yang diajarkan tanpa media yang inovatif”. Pada era digital saat ini sangat memberikan dampak yang besar terhadap perubahan karakter peserta didik usia sekolah dasar, hal ini dikarenakan pada usia Sekolah Dasar peserta didik memiliki ketertarikan yang kuat akan hal-hal yang baru. Hal ini dibuktikan Putri (2018: 39). Mengungkapkan “Anak usia sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan barang-barang teknologi seperti Ponsel, komputer, video game dan lain-lain”.

Dengan menggunakan teknologi dapat membantu memudahkan segala aktifitas termasuk didalamnya aktivitas dalam pembelajaran. Sejalan dengan Muhassin (2017: 56), mengungkapkan “Terdapat beberapa kecanggihan teknologi digital seperti mudah bekerja, karena beroperasi secara otomatis, cepat,

berkualitas, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lain”. Dengan demikian pada era digital peserta didik usia Sekolah Dasar khususnya pada jenjang kelas IV sudah dapat mengoperasikan teknologi, lebih tertarik pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

3. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilaksanakan dengan menganalisis silabus hingga materi pembelajaran yang ada di kelas IV semester ganjil. Alur analisis kurikulum yang dilakukan penulis dapat dijabarkan melalui bagan berikut.



Gambar 3.2 Bagan Analisis Kurikulum

Menurut Permendikbud No 22 Tahun 2016 Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran yang berisi antara lain: a) identitas mata pelajaran; b) identitas sekolah; c) kompetensi inti; d) kompetensi dasar; e) tema; f) materi pokok; g) pembelajaran; h) penilaian; i) alokasi waktu; j) sumber belajar.

Karena kurikulum 2013 menggunakan sistem tematik maka analisis tema dan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas 4 Semester ganjil berdasarkan Permendikbud No 37 Tahun 2018 Perubahan atas Permendikbud No 24 Tahun 2016 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pemetaan Kompetensi Kelas IV Semester Ganjil

Kompetensi Inti	Komptensi Inti 3 (Pengetahuan)..	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain
	Komptensi Inti 4 (Keterampilan).	Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
Kompetensi Dasar	<p>Tema 1 Indahnnya Kebersamaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku ▪ Sub Tema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman ▪ Sub Tema 3 Bersyukur atas Keberagaman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPKN KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan ▪ Bahasa Indonesia KD 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual; ▪ Bahasa Indonesia KD 3.2; Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual ▪ IPA KD 3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran ▪ IPS KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia ; serta hubungannya dengan karakteristik ruang ▪ SBDP KD 3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah

<p>Tema 2 Selalu Berhemat Energi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sub Tema 1 Sumber Energi ▪ Sub Tema 2 Manfaat Energi ▪ Sub Tema 3 Energi Alternatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPKN KD 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari ▪ Bahasa Indonesia KD 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual ▪ Bahasa Indonesia KD 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual ▪ Bahasa Indonesia KD 3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda ▪ IPA KD 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari ▪ IPS KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi ▪ SBDP KD 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada
<p>Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku ▪ Sub Tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku ▪ Sub Tema 3 Ayo Cintai Lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPKN KD 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari ▪ Bahasa Indonesia KD 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan ▪ IPA KD 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan ▪ IPA KD 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya ▪ IPS KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi ▪ SBDP KD 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel

	<p>Tema 4 Berbagai Pekerjaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sub Tema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan ▪ Sub Tema 2 Pekerjaan di Sekitar Kita ▪ Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PKN KD 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila ▪ Bahasa Indonesia KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) ▪ IPA KD 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya ▪ IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi ▪ SBDP KD 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi
	<p>Tema 5 Pahlawanku</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan ▪ Sub Tema 2 Pahlawan Kebanggaanku ▪ Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPKN KD 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila ▪ Bahasa Indonesia KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi ▪ Bahasa Indonesia KD 3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi ▪ IPA KD 3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan ▪ IPS KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini ▪ SBDP KD 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada

Berdasarkan analisis kurikulum yang telah peneliti lakukan, maka bahan ajar atau materi yang Berbasis Ekowisata Mangrove dapat diintegrasikan pada tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup, Sub Tema 3 Ayo Cintai Lingkungan

,Pembelajaran satu dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia (KD 3.3 dan 4.3), IPA (3.8 dan 4.8), dan IPS (KD 3.1 dan 4.1). Peneliti mengambil pada tema ini, karena belum adanya terdapat materi yang Ayo Cintai Lingkungan dengan menggunakan sebuah kawasan perairan. Mengingat kawasan mangrove mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, tidak hanya dibidang perekonomian saja.

Selain itu hutan mangrove yang berada di pinggiran pantai dapat mencegah adanya erosi tanah, abrasi pantai dan untuk meredam gelombang besar yang datang dari laut. Hutan mangrove juga berfungsi sebagai tempat tinggal atau habitat hewan-hewan untuk keseimbangan ekosistem yang ada.

3.2.2 Design (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan (*design*) bertujuan untuk menentukan hal apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan modul elektronik, selain itu peneliti juga mempertimbangkan masukan dari tokoh masyarakat, Disparpora, dan juga guru. Adapun masing-masing masukan sebagai berikut:

Tokoh masyarakat yang peneliti wawancarai memberikan masukan agar ekowisata mangrove ini dapat dimasukkan kedalam kurikulum atau pembelajaran, agar peserta didik dapat mengenal ekowisata mangrove ini tidak hanya untuk destinasi wisata tetapi dapat dijadikan wisata edukasi. Peserta didik juga dapat mengambil nilai edukasi seperti menjaga ekosistem perairan, fungsi ekosistem perairan maupun manfaat ekosistem perairan bagi kehidupan. Ekowisata mangrove juga dapat dijadikan sebagai tempat belajar diluar ruangan, karena dapat memberikan kesan yang baik untuk perkembangan anak sekolah dasar.

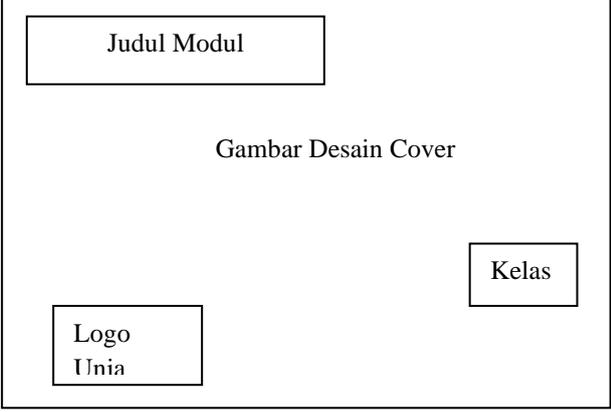
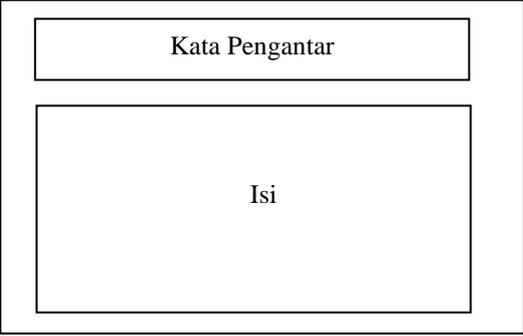
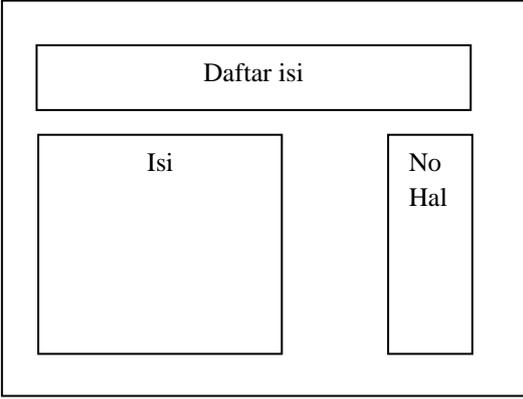
Dari Disparpora peneliti menerima masukan yang tidak terlalu berbeda dari tokoh masyarakat, yaitu mengharapkan agar memperkenalkan salah satu kearifan lokal yang ada di daerah Tanjung Jabung Barat yaitu Ekowisata Mangrove melalui bidang pendidikan, karena ekowisata ini memiliki nilai-nilai edukasi yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangannya. Selain itu dengan adanya memperkenalkan melalui pendidikan, diharapkan dapat mengedukasi masyarakat akan pentingnya menjaga ekosistem perairan ini dalam kehidupan masyarakat.

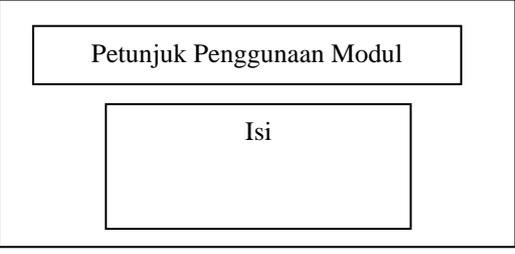
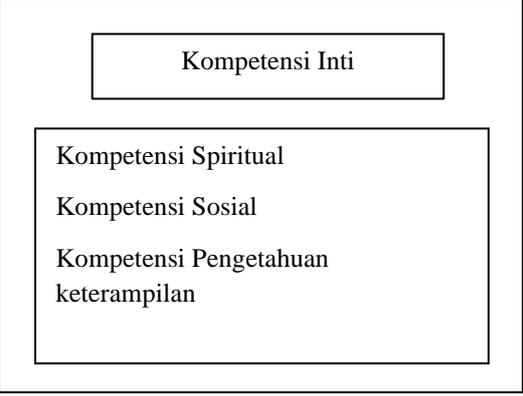
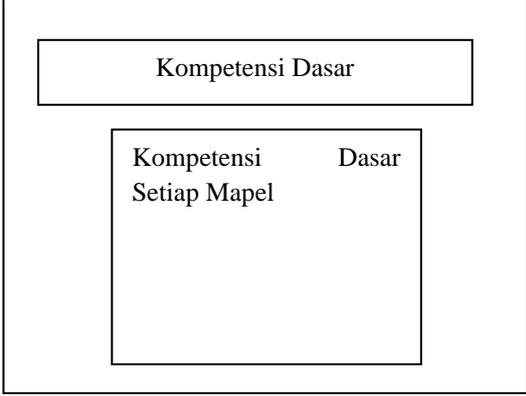
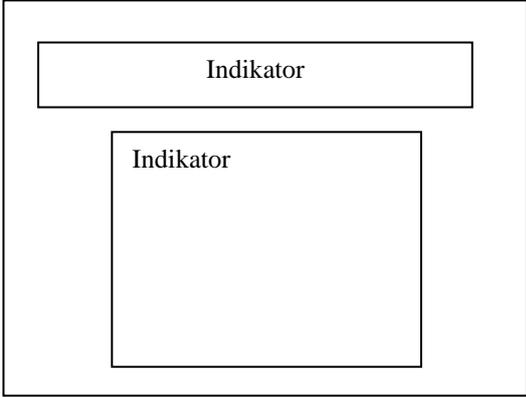
Adapun masukan dari guru yaitu diharapkan adanya bahan ajar/ sumber belajar untuk peserta didik yang berisikan kearifan lokal asli daerah berbasis TIK, karena dengan menggunakan TIK sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dengan menggunakan TIK peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran, termotivasi untuk ikut aktif belajar dan lebih fokus dalam belajar. Karena hal itu lah guru berharap untuk adanya bahan ajar yang terintegrasikan kearifan lokal berbasis TIK.

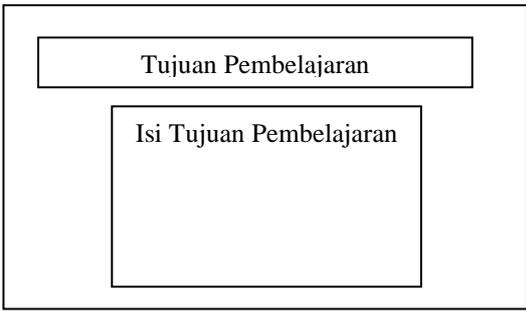
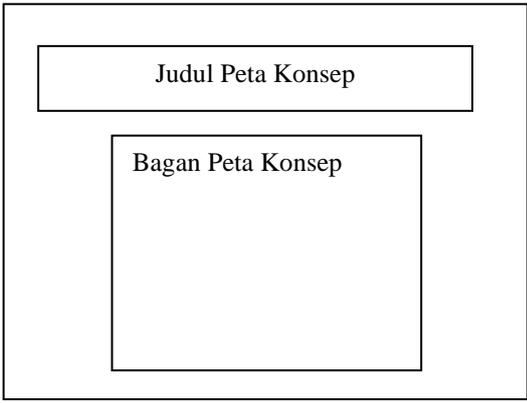
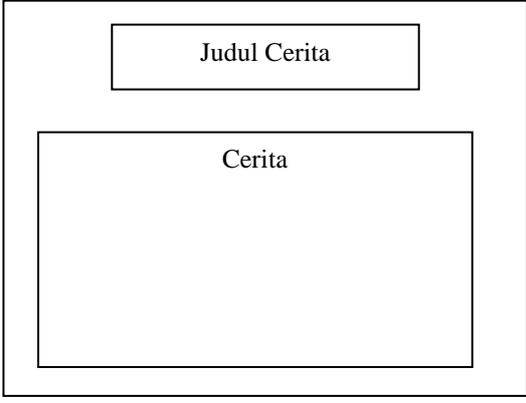
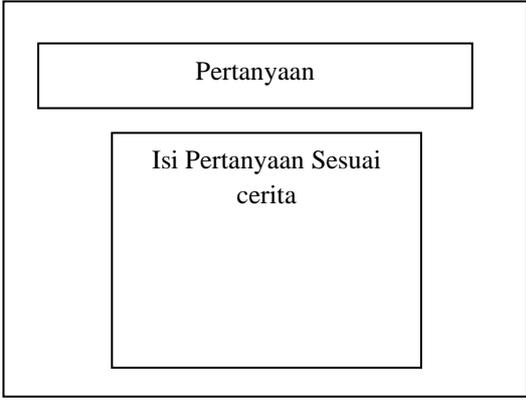
Berdasarkan masukan dari tokoh masyarakat, Disparpora dan guru, selanjutnya peneliti aktualisasikan dengan mengintegrasikan kearifan lokal berupa Ekowisata Mangrove pada pembelajaran pertama, sub tema 3, tema 3 kelas IV dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang hasil produknya berupa modul elektronik. Tahap ini dijadikan dasar untuk pembuatan modul elektronik Berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babu Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan Subtema 3 pada Pembelajaran 1

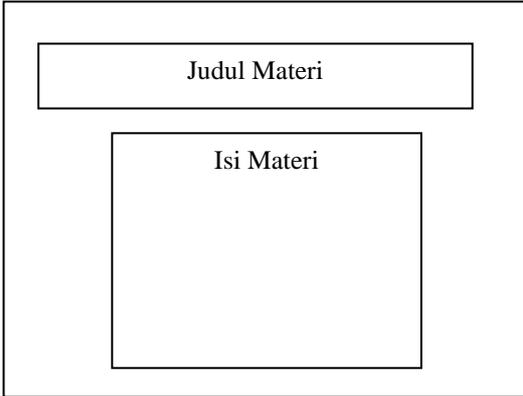
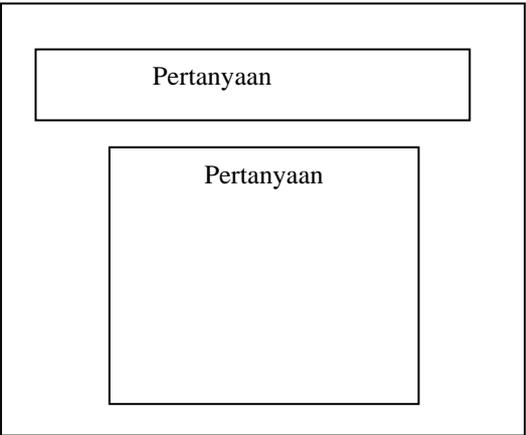
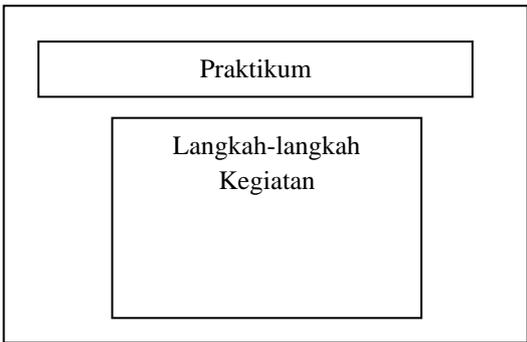
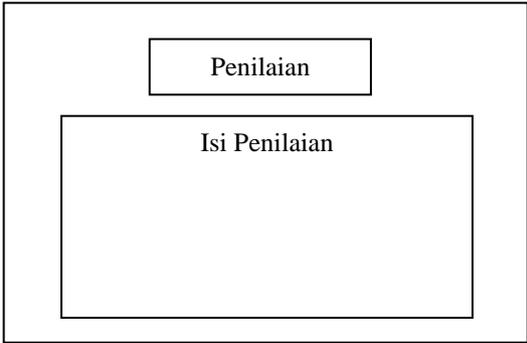
Adapun *storyboard* pada rancangan modul elektronik yang akan dikembangkan yaitu berikut ini:

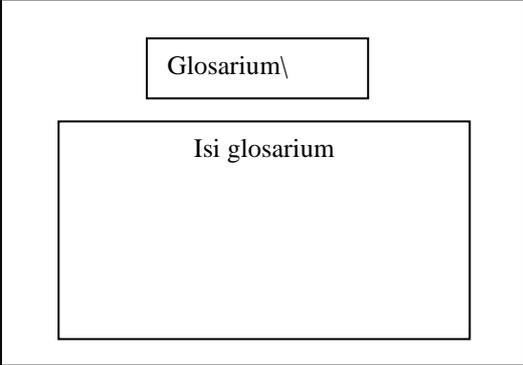
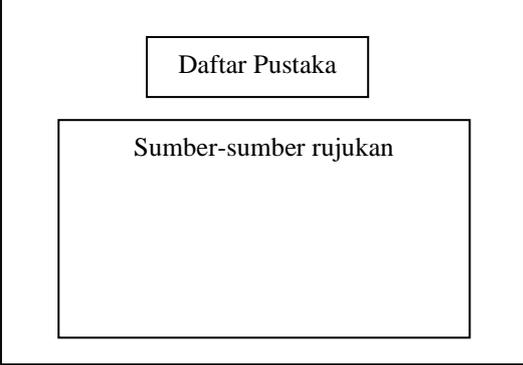
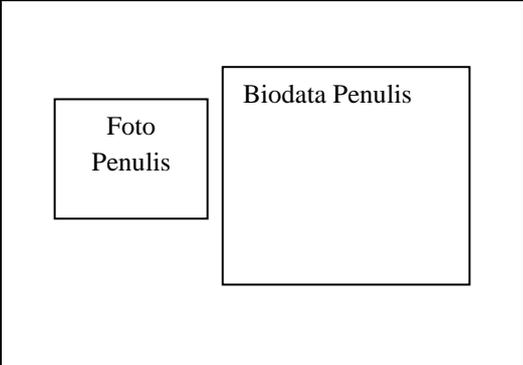
Tabel 3.3 Storyboard Modul Elektronik

No	Bagian Modul	Kerangka Modul	Keterangan
1	Cover		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas perpaduan warna biru dan kuning 2. Bagian tengah berisi gambar tanaman mangrove 3. Bagian bawah perpaduan warna kuning, hijau, dan biru muda. 4. Format tulisan Comics Sans MS
2	Kata Pengantar		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun 2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 3. Format tulisan Comics Sans MS
3	Daftar isi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun 2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 3. Kalimat daftar isi akan diberi gambar kartun
4	Petunjuk Penggunaan Modul		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah akan diberi gambar animasi kartun/objek 2. Back ground berwarna perpaduan

			<p>biru, kuning, dan hijau</p> <p>3.kalimat petunjuk penggunaan modul akan diberi gambar kartun</p> <p>4.format tulisan comics sans ms</p>
5	Kompetensi Inti		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3. Format tulisan comics sans ms</p>
6	Komptensi Dasar		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3. Kalimat mapel akan berada dalam shape.</p> <p>4.Format tulisan comics sans ms</p>
7	Indikator		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3.Format tulisan comics sans ms</p>
8	Tujuan Pembelajaran		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p>

			<p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3. Kalimat tujuan pembelajaran akan diberi gambar kartun</p> <p>4.Format tulisan comics sans ms</p>
9	Peta Konsep		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3. Bagian awal di pembelajaran yang akan dipelajari, peta konsep dipadu dengan gradasi warna sesuai tema modul.</p> <p>4.Format tulisan comics sans ms</p>
10	Halaman Cerita		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3. Bagian awal cerita akan diberi gambar/video asli kearifan lokal ekowisata mangrove pangkal babu</p> <p>4.Format tulisan comics sans ms</p>
11	Pertanyaan		<p>1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun</p> <p>2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau</p> <p>3.format tulisan comics sans ms</p> <p>4. Kalimat pertanyaan akan diberi gambar kartun</p>

12	Materi Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah akan diberi animasi kartun 2. Akan dicantumkan video mengenai keadaan ekonomi sekitar wilayah ekowisata 3. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 4. Kalimat judul materi diberi gambar kartun 5. format tulisan comics sans ms
13	Pertanyaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah Akan diberi animasi kartun 2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 3. Format tulisan comics sans ms 4. Kalimat pertanyaan akan diberi gambar kartun
14.	Praktikum/Pra karya		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah Akan diberi animasi kartun 2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 3. .Format tulisan comics sans ms 4. Kalimat judul akan diberi gambar kartun
15	Lembar Penilaian		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas dan bawah Akan diberi animasi kartun 2. Back ground berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 3. .Format tulisan comics sans ms 4. Kalimat judul akan diberi gambar kartun

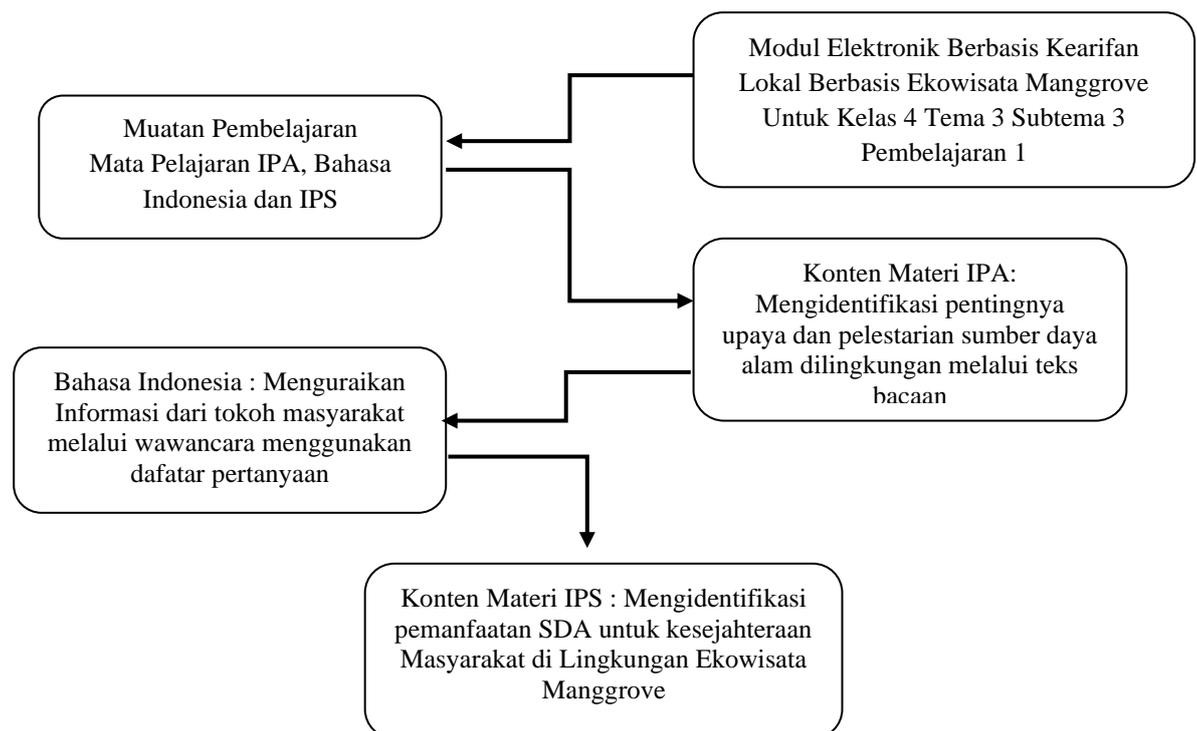
16	Glosaroum		<p>1. Background berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 2.Format tulisan comics sans ms</p>
17	Daftar Pustaka		<p>1. Background berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 2.Format tulisan comics sans ms</p>
18	Biodata Penulis		<p>1. Background berwarna perpaduan biru, kuning, dan hijau 2.Format tulisan comics sans ms</p>

3.2.3 *Development (Pengembangan)*

Selanjutnya tahap pengembangan menghasilkan produk berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *3D pageflip professional* pada pembelajaran pertama kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Mahkluk Hidup. Adapun komponen-komponen yang terdapat pada modul elektronik adalah sebagai berikut : 1) Cover, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar Isi, 4) Petunjuk

Penggunaan Modul, 5) Kompetensi Inti, 6) Kompetensi Dasar dan Indikator, 7) Tujuan Pembelajaran, 8) Peta Konsep 9) Halaman cerita, 10) Pertanyaan, 11) Materi Pembelajaran, 12) Pertanyaan, 13) Praktikum, 14) Lembar Penilaian. 15) Glosarium 16) Daftar Pustaka, 17) Biodata Penulis

Adapun materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam modul elektronik sebagai berikut.



Gambar 3.3 Peta Konsep Isi Materi Modul

Selanjutnya materi tersebut akan dimasukkan kedalam nodul elektronik berbasis ekowisata mangrove pangkal babu. Langkah berikutnya akan dilakukan validasi modul kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli media serta ahli praktisi.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ini adalah peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13/I Muara Bulian. Uji coba dilakukan dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil untuk melihat keterbacaan dan keterpakaian dan

kelompok besar untuk melihat kepraktisan. Kelompok besar uji coba yaitu seluruh siswa kelas IV A, kelompok kecil uji coba berjumlah 9 orang. Kelompok kecil dipilih secara random dengan kemampuan berbeda-beda dari kemampuan yang tinggi, sedang dan rendah. Dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan bersama peserta didik maka, peneliti tidak melaksanakan uji coba kepada peserta didik.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tahap validasi produk, kemudian berupa saran, masukan, tanggapan, dan komentar dari tokoh masyarakat, Disparpora, ahli validasi media, ahli bahasa, ahli materi, ahli praktisi yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong yang selanjutnya dipaparkan secara deskriptif.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan angket yang dilakukan ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket ahli praktisi. Sedangkan sumber data dalam penelitian pengembangan ini yaitu tokoh masyarakat, Disparpora, validator, guru, kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa angket. Instrument dalam pengembangan ini berupa lembar wawancara tokoh masyarakat, lembar wawancara Disparpora, dan lembar wawancara guru, lembar angket validasi ahli media, validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, dan lembar angket ahli praktisi. Lembar wawancara tokoh masyarakat dan disparpora digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai kearifan

lokal Ekowisata Mangrove Pangkal Babu, lembar angket validasi produk digunakan untuk melihat kevalidan produk yang berupa modul elektronik yang dilaksanakan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Lembar angket ahli praktisi digunakan untuk melihat aspek kepraktisan penggunaan modul elektronik berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babupada kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup menggunakan aplikasi *3D pageflip professional*.

Instrument wawancara tokoh masyarakat bertujuan untuk mengetahui sejarah dan pentingnya kearifan lokal yang ada pada kehidupan masyarakat dari sudut pandang warga masyarakat. Berikut adalah kisi-kisi instrument wawancara tokoh masyarakat

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Wawancara Tokoh Masyarakat

No	Indikator	Butir Pernyataan
Kearifan Lokal Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	Sejarah Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	1, 2, 3, 4, 5
	Arti penting Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	6, 7
	Program pemerintah	8
	Keterlibatan dan partisipasi	9
	Dukungan	10, 11
	Harapan	12,13
	Bentuk pelestarian	14

(Sumber: Adaptasi dari E. Suliyati 2015)

(Instrumen wawancara tokoh masyarakat terdapat pada lampiran 11)

Instrument wawancara Disparpora bertujuan untuk mengetahui sejarah dan pentingnya kearifan lokal yang ada pada kehidupan masyarakat dar sudut pandang pemerintah. Berikut adalah kisi-kisi instrument wawancara tokoh masyarakat

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Wawancara Disparpora

No	Indikator	Butir Pernyataan
Kearifan Lokal Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	Sejarah Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	1, 2, 3, 4, 5
	Arti penting Ekowisata Mangrove Pangkal Babu	6, 7
	Program pemerintah	8
	Keterlibatan dan partisipasi	9
	Dukungan	10, 11
	Harapan	12,13
	Bentuk pelestarian	14

(Sumber: Adaptasi dari E. Suliyati 2015)

(Instrumen wawancara Disparpora terdapat pada lampiran 1.3)

Instrument penilaian validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan pada modul elektronik bidang sains menggunakan aplikasi *3D pageflip professional*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian validasi media.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	No. Butir Instrumen
Pengembangan modul elektronik Berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babu menggunakan aplikasi <i>3D pageflip professional</i>	Jelas dan Rapi	1, 2, 3, 4
	Bersih dan Menarik	5, 6, 7, 8
	Cocok dengan peserta didik	9, 10, 11, 12,13
	Praktis, Tahan dan Luwes	14, 15,16
	Berkualitas Baik	17
	Ukuran sesuai kebutuhan peserta didik	18

(Sumber : Asyhar, 2011: 81-84)

(Instrumen lembar angket validasi media terdapat pada lampiran 2.1)

Instrument penilaian validasi ahli materi ditujukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang terdapat dalam modul elektronik bidang sains menggunakan aplikasi *3D pageflip professional*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian validasi materi.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	No. Butir Instrumen
Pengembangan modul elektronik berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babu menggunakan aplikasi <i>3D pageflip professional</i>	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2
	Keakuratan materi	3, 4
	Keterbaharuan materi	5, 6, 7
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8, 9, 10, 11

(Sumber : Modifikasi BNSP 2016)

(Instrumen lembar angket validasi materi terdapat pada lampiran 2.2)

Instrument penilaian validasi ahli bahasa ditujukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan bahasa yang digunakan dalam modul elektronik bidang sains menggunakan aplikasi *3D pageflip professional*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian validasi materi.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	No. Butir Instrumen
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1, 2
	Keefektidan kalimat	3, 5
	Kebakuan istilah	4, 6
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	7, 8
Dialogis dan Interaktif	Kemauan memotivasi peserta didik	9
	Mendorong berfikir kritis	10
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	11
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	12
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa	13
	Ketepatan ejaan	14
	Konsistensi penggunaan istilah	15
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	16

(Sumber : Modifikasi BNSP 2016)

(Instrumen lembar angket validasi materi terdapat pada lampiran 2.3)

Instrumen wawancara guru bertujuan untuk mengetahui ketersediaan dan harapan dari guru mengenai modul elektronik berbasis kearifan lokal yang ada, lembar angket ahli praktisi diberikan untuk mengetahui bagaimana respon guru dalam menggunakan modul elektronik Berbasis Ekowisata Mangrove Pangkal Babu pada bidang sains menggunakan aplikasi *3D pageflip professional* dalam pembelajaran. Kisi-kisi wawancara dan angket ahli praktisi sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kisi-kisi Wawancara Guru Terhadap Modul Elektronik

Variabel	Indikator	No. Butir Instrumen
Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal	Pengetahuan Terhadap Modul Elektronik	1, 2, 3, 4
	Peran Modul Elektronik Dalam Pembelajaran	5, 6, 7, 8, 9
	Kendala Penerapan Media TIK	10, 11
	Pengetahuan Terhadap Kearifan Lokal	12, 13
	Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran	14, 15, 16, 17, 18, 19
	Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kearifan Lokal	20, 21, 22, 23

(Sumber : Penulis, 2020)

(Instrumen lembar wawancara guru terdapat pada lampiran 1.5)

Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Ahli Praktisi Terhadap Modul Elektronik

Indikator	Aspek Penilaian	No. Butir Instrumen
Jelas dan Rapi	Modul elektronik jelas penyajiannya	1
	Modul elektronik rapi dalam susunannya dan penyajiannya	2
Bersih dan Menarik	Penyajian modul elektronik bersih dan proposional	3
	Modul elektronik mampu menarik minat belajar	4

	peserta didik	
Cocok untuk peserta didik	Modul elektronik sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
	Modul elektronik sesuai dengan topik yang diajarkan	6
Praktis, luwes dan tahan	Modul elektronik mudah digunakan	7
	Modul elektronik dapat dibawa keman-mana dengan mudah	8
	Modul elektronik dapat digunakan secara berulang-ulang	9
Berkualitas baik	Modul elektronik memiliki kualitas yang baik	10
Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	Mudah dibawa dan disimpan	11

(Sumber: Modifikasi dari Asyhar, 2011: 81-84)

(Instrumen lembar angket ahli praktisi terdapat pada lampiran 3.6)

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket. Angket yang digunakan adalah angket validasi media, angket validasi bahasa, angket validasi materi, angket ahli praktisi guru,. Data yang diperoleh dari angket selanjutnya akan diukur menggunakan skala likert dan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Teknik analisis data ahli materi, media dan bahasa akan diuji oleh validator. Untuk menentukan tingkat interval skor dan kategori, maka digunakan ketentuan konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 3.11 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kriteria
$X > \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
$\bar{X}_1 + 0,60 S_{bi} < X < \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Baik
$\bar{X}_1 - 0,60 S_{bi} < X < \bar{X}_1 + 0,60 S_{bi}$	Cukup
$\bar{X}_1 + 1,80 S_{bi} < X < \bar{X}_1 + 1,60 S_{bi}$	Kurang
$X < \bar{X}_1 - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

(Sumber: Anita, dkk. 2015:171-178)

Selanjutnya untuk menentukan kelas interval, maka dilakukanlah perhitungan dari ketentuan di atas sebagai berikut.

Diketahui :

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

Rerata ideal (X_i): $\frac{1}{2} (5+1) = 3$

Simpangan Baku ideal (S_{Bi}): $\frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Kategori Sangat Baik = $X > \bar{X}_1 + 1,80 S_{Bi}$

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

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

$$= X > 4,21$$

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

Kategori Baik = $\bar{X}_1 + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_1 + 1,80 S_{Bi}$

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

$$= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$$

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

$$= 3,41 - 4,21$$

Kategori Cukup Baik = $\bar{X}_1 - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_1 + 0,60 S_{Bi}$

$$= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67)$$

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

$$= 2,60 < X \leq 3,21$$

$$= 2,61 - 3,41$$

Kategori Kurang Baik = $\bar{X}_1 - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_1 - 0,60 S_{Bi}$

$$\begin{aligned}
 &= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67) \\
 &= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\
 &= 1,79 < X \leq 2,60 \\
 &= 1,80 - 2,60
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori Sangat Kurang Baik} &= X \leq \bar{X}_1 - 1,80 \text{ SBI} \\
 &= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67) \\
 &= X \leq 3 - (1,21) \\
 &= X \leq 1,79 \\
 &= 0 - 1,79
 \end{aligned}$$

Selanjutnya, dilakukanlah perhitungan data yang diperoleh dari angket para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan materi, bahasa dan media. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

R = Rerata hasil penilaian para ahli/ praktisi

Vij = Skor hasil penilaian para ahli/ praktisi ke-j kriteria

n = Banyaknya para ahli/ praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Untuk melihat interval skor dan kategori kevalidan e-modul yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.12 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
----------	---------------------

Berdasarkan tabel 3.12 yang menunjukkan bahwa untuk interval skor 4,22 - 5,00 dengan kategori sangat valid, interval skor 3,41 – 4,21 dengan kategori valid, interval skor 2,61 – 3,40 dengan kategori cukup valid, interval skor 1,80 – 2,60 dengan kategori kurang valid dan interval skor 0 – 1,79 dengan kategori sangat kurang valid.

2. Analisis Data Ahli Praktisi

Berdasarkan penilaian angket praktisi guru, maka penilaian terhadap kepraktisan dianalisis dengan menggunakan rumus modifikasi dari Riduwan (2013: 14) sebagai berikut:

$$Rentang = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Kriteria}}$$

a. Angket Praktisi Guru

Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan:

R = Rerata hasil penilaian para ahli/ praktisi

V_{ij} = Skor hasil penilaian para ahli/ praktisi ke-j kriteria

n = Banyaknya para ahli/ praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Untuk melihat interval skor dan kategori kepraktisan e-modul yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Praktis
3,41 – 4,21	Praktis

2,61 – 3,40	Cukup praktis
1,80 – 2,60	Kurang praktis
0 – 1,79	Sangat Kurang praktis

Berdasarkan tabel 3.12 yang menunjukkan bahwa untuk interval skor 4,22 - 5,00 dengan kategori sangat praktis, interval skor 3,41 – 4,21 dengan kategori praktis, interval skor 2,61 – 3,40 dengan kategori cukup praktis, interval skor 1,80 – 2,60 dengan kategori kurang praktis dan interval skor 0 – 1,79 dengan kategori sangat kurang praktis.

Data kuantitatif tersebut selanjutnya akan dideskripsikan melalui statistic deskriptif yakni menggunakan nilai Mean (rata-rata), Modus dan Median (nilai tengah), presentase, dan Diagram Pie Chart. Wayan (2015:45) mengemukakan bahwa “Modus dari sekumpulan data adalah data yang paling sering muncul/mempunyai frekuensi tertinggi”. Mean adalah rata-rata dari keseluruhan data, serta Median merupakan nilai tengah dari keseluruhan data yang telah disusun dari yang terkecil hingga yang terbesar. Pie chart adalah diagram lingkaran yang digunakan penyajian data yang didapatkan.

3.6.2 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini dilakukan disetiap data hasil wawancara tokoh masyarakat, Disparpora, dan guru berupa informasi saran dan masukan mengenai kearifan lokal yang akan di integrasikan kedalam dunia pendidikan dengan menggunakan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini. Serta saran dan dari dari validator yang dilakukan secara deskriptif kualitatif

A. Wawancara

- Reduksi data

Wawancara dilakukan kepada tokoh masyarakat, Disparpora dan guru dengan menggunakan lembar panduan wawancara yang telah disusun sedemikian rupa, guna mendapatkan informasi yang akan diambil sesuai dengan permasalahan yang ada.

- Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif dan dilihat bagaimana tanggapan dari berbagai narasumber.

- Penarikan kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan disajikan, maka dapat ditarik kesimpulan bagaimana tanggapan dari berbagai narasumber mengenai kearifan lokal yang akan diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan dengan menggunakan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini. Data kualitatif pada tahap ini telah disajikan dalam tahap Analisis.

B. Saran dari Validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa

- Reduksi

Saran dan masukan berupa perbaikan dari setiap validator akan ditulis dalam bentuk teks.

- Penyajian data

Data yang telah direduksi kemudian akan disajikan dalam bentuk deskripsi, dan hasil ini dapat dilihat bahwa setiap validator menyatakan layak atau tidak layak modul yang akan digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik kelas IV.

- Penarikan kesimpulan

Setelah data disajikan maka dapat ditarik kesimpulan dari setiap validator bahwa telah valid/layak ataukah tidak layak modul yang akan digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik kelas IV.