

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

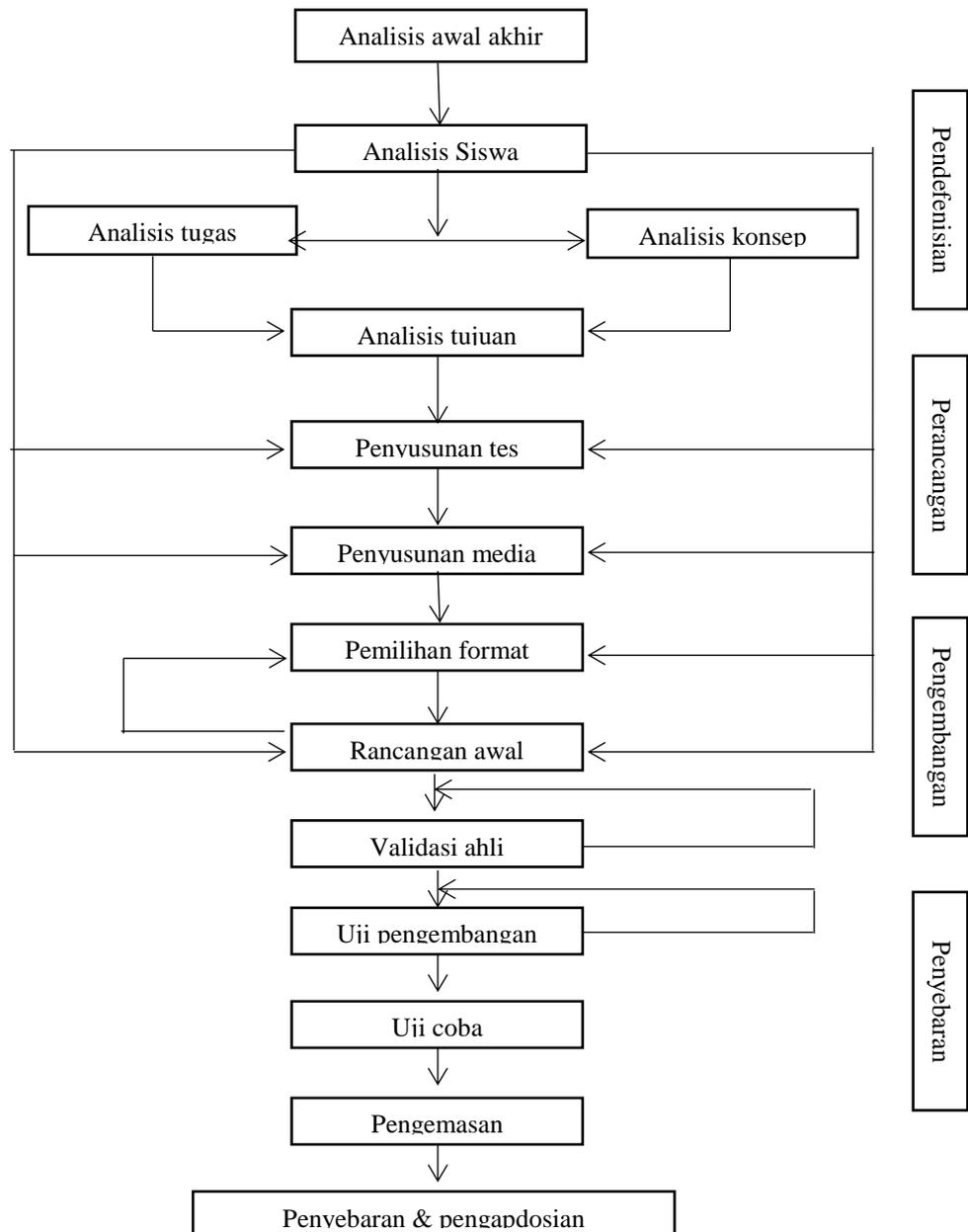
Penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang digunakan oleh peneliti yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. penelitian yang berfokus pada pengembangan suatu produk atau barang, baik produk pembelajaran maupun produk industri yang diuji secara sistematis dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, dan bermutu sehingga layak untuk digunakan. Model pengembangan 4D dapat disesuaikan yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. Model prosedural yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan modul elektronik adalah model 4D.

*Research and Development* yang nantinya akan memproduksi suatu produk. Penelitian yang diuji, dievaluasi, dan disempurnakan secara sistematis di lapangan untuk memenuhi standar, integritas, efisiensi, dan kualitas industri sehingga sesuai dengan indikasi. Model pengembangan 4D dapat disesuaikan yaitu: definisi, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Peneliti menggunakan pengembangan. Model Pengembangan 4D dapat di adaptasi menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Salah satu kelebihan 4D yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam menciptakan atau mengembangkan produk, mempunyai tahapan-tahapan serta prosedur didalamnya. Proses pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*.

Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan



(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974)

### **3.2.1 Define (Pendefinisian)**

Tahap *Define* merupakan tahap mengidentifikasi dan mengidentifikasi kebutuhan belajar. Tahap pendefinisian ini terdiri dari lima tahap utama yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konseptual dan perumusan tujuan pembelajaran (spesifikasi tujuan pembelajaran).

#### **1. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)**

Tujuan analisis end-to-end adalah untuk mengetahui dan menentukan permasalahan mendasar yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV. Seperti disebutkan di latar belakang, ada beberapa masalah yang perlu ditangani. Pada tahap analisis awal-akhir akan dianalisis beberapa hal yaitu kebutuhan masyarakat, kebutuhan adat, kebutuhan dinas pendidikan dan kebutuhan guru serta peserta didik. Pada tahap ini hasil analisis berdasarkan wawancara dengan tokoh masyarakat, tokoh adat, dinas pendidikan, guru sekolah dasar dan siswa.

#### **2. Analisis Peserta didik (*learner analysis*)**

Kegiatan analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan modul elektronik. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif peserta didik dan pengalaman peserta didik baik sebagai kelompok maupun individu.

##### **a. Analisis Karakter Peserta Didik**

Pembelajar analisis sangat penting ketika mereka mulai merencanakan.

Analisis siswa dilakukan dengan mengamati kepribadian peserta didik.

Analisis peserta didik dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik,

kemampuan dan pengalaman peserta didik, termasuk karakteristik kemampuan belajar mata pelajaran, usia dan motivasi baik sebagai kelompok maupun sebagai individu. Menganalisis kepribadian peserta didik, peneliti menganalisis kebutuhan siswa sekolah dasar. Anak usia tahun berada pada tahapan aktivitas tertentu, terutama anak usia 7-12 tahun. Peserta didik dapat membantu kami memberikan umpan balik tentang perilaku siswa melalui modul pembelajaran. Pada usia ini, anak-anak bahkan dapat memahami alasan di balik sebuah aturan.

- b. Sumber belajar dapat berbasis pada perangkat elektronik, mengingat di era sekarang ini, peserta didik dan guru mengetahui dan dapat menggunakan TIK seperti gadget, laptop, komputer, tablet, kalkulator, dan lain-lain. Syarat ideal kurikulum 2013 adalah pemanfaatan IT untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran, pemanfaatan TIK terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran seperti perangkat pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran. Penggunaan e-modul sangat tepat sebagai sumber belajar dan media karena bisa diakses secara offline melalui perangkat komputer dan peserta didik dapat langsung berpartisipasi dalam mencari informasi. Hal ini sejalan dengan kondisi kelas IV SDN 139/III Lempur Mudik yang semakin banyak peserta didik dan guru yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun terkendala oleh sarana dan prasarana sekolah yang menjadi penghambat pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis TIK.

### **3. Analisis Tugas (*task analysis*)**

Analisis tugas berfungsi untuk menjelaskan tugas pokok oleh siswa. Analisis akhir dalam proyek ini adalah analisis keterampilan utama yang dibutuhkan siswa kelas untuk mempelajari modul elektronik berbasis Kenduri Sko. Setelah dilakukan analisis maka dapat diketahui tugas mana yang sesuai dan diperlukan untuk mempelajari modul elektronika berbasis Sko Kenduri pada kelas IV dengan tema 7 “Indahnya keragaman negeri ku”, secara khusus adalah akademisi terpilih yang menjelaskan Silabus Keterampilan 2013 dan Dasar Keterampilan.

### **4. Analisis Konsep (*concept analysis*)**

Analisis konseptual untuk menentukan isi materi dalam modul elektronik telah dikembangkan. Analisis konsep dapat berupa peta konsep pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk memperoleh keterampilan tertentu. Peta konsep dibuat dengan mengidentifikasi dan menyusun bagian-bagian penting dari materi pembelajaran secara sistematis. Pada tahap ini dilakukan analisis materi pendidikan dan analisis program.

### **5. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying intructional objectives*)**

Langkah ini dilakukan untuk membentuk hasil analisis tugas dan analisis konseptual sebagai indikator hasil belajar. Himpunan indikator penilaian hasil belajar menjadi dasar penyusunan desain perangkat pembelajaran. Konstruksi tujuan pembelajaran juga sesuai dengan modul elektronik yang dikembangkan, khususnya modul elektronik berbasis Kenduri Sko kelas IV pada Tema 7.

### 3.2.2 Design (Perancangan)

Tahap desain bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Pada tahap ini ada tiga langkah yang perlu dilakukan, yaitu: (1) pemilihan media (pemilihan kendaraan) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan format, (3) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

#### 1. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi untuk memudahkan proses pembelajaran. Media yang dikembangkan akan memudahkan siswa dalam menganalisis materi. Dalam penelitian ini, media yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah aplikasi *Anyflip* untuk membantu membuka modul elektronik yang telah dikembangkan agar lebih menarik bagi siswa.

#### 2. Pemilihan format (*format selection*)

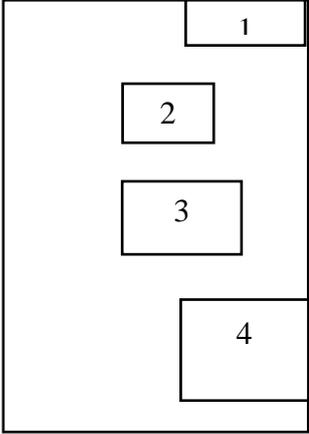
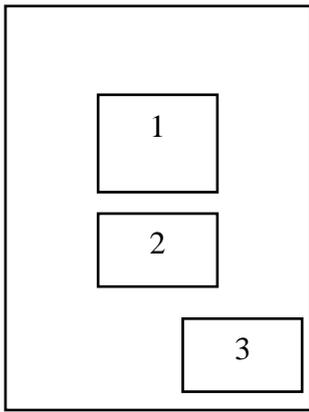
Pemilihan format selama pengembangan perangkat pembelajaran adalah untuk tujuan merancang atau merancang konten pembelajaran, memilih strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria daya tarik, kepraktisan dan alat bantu belajar.

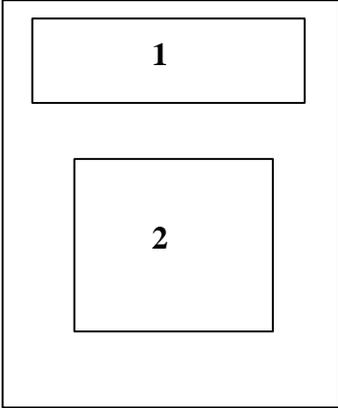
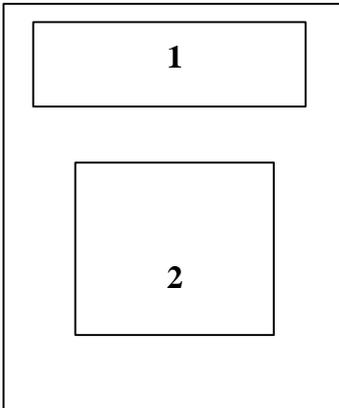
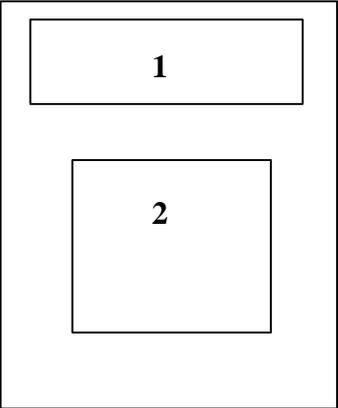
#### 3. Rancangan awal (*initial design*)

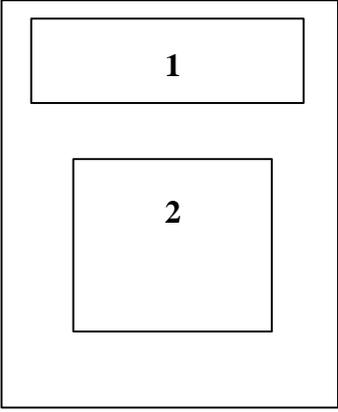
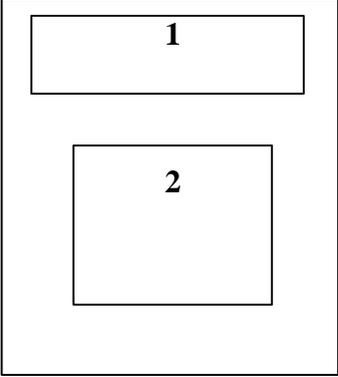
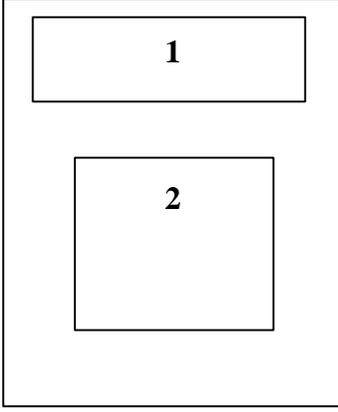
Pada tahap ini peneliti membuat produk awal (*prototype*) atau desain produk. Desain aslinya adalah untuk membuat modul pembelajaran yang dapat dicetak yang disesuaikan dengan hasil pembelajaran dan analisis kurikulum. Fase ini meliputi desain visual produk sebelum melakukan fase validasi. kemudian diperluas dan dibuka dengan aplikasi *Anyflip*.

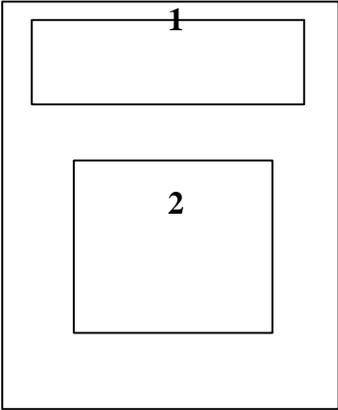
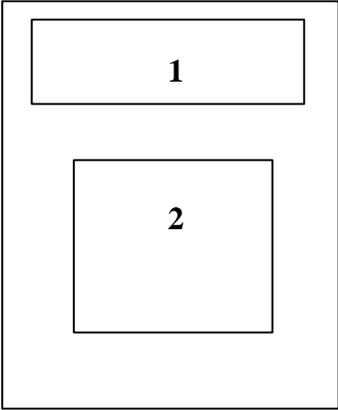
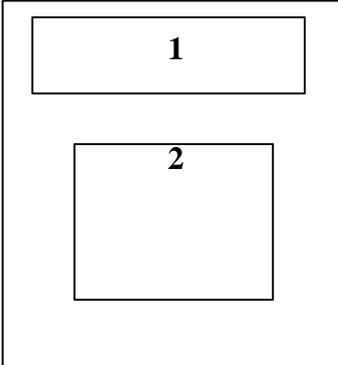
Secara konsep tahapan Model 4D dapat dilihat pada gambar berikut :

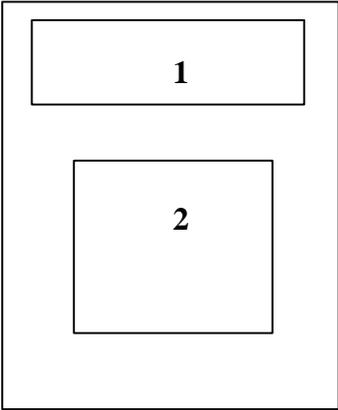
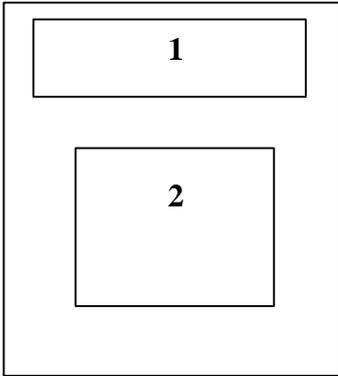
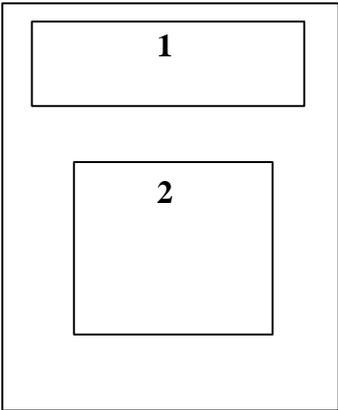
Tabel 3. 2 Storyboard Modul Elektronik kembangan

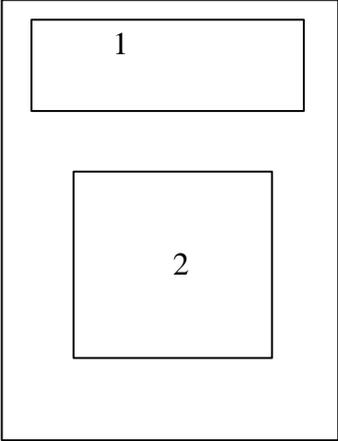
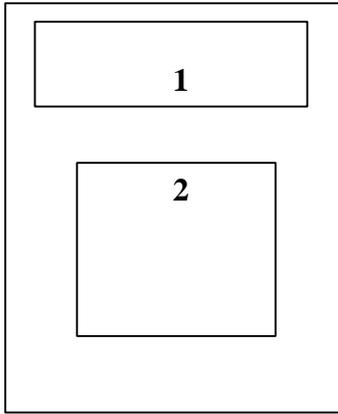
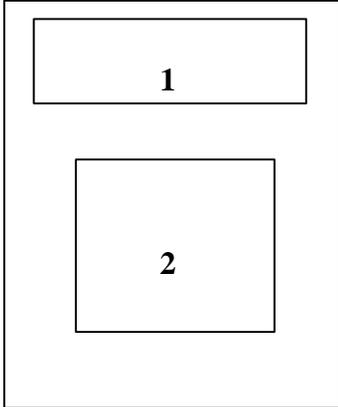
NO	RANCANGAN	KETERANGAN
1		<p style="text-align: center;"><b>Sampul Luar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Nama Penulis</b></li> <li>2) <b>Logo</b></li> <li>3) <b>Identitas Buku</b></li> <li>4) <b>Gambar</b></li> </ol>
2		<p style="text-align: center;"><b>Sampul dalam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Judul buku</b></li> <li>2. <b>Identitas Instansi</b></li> <li>3. <b>Background gambar</b></li> </ol>

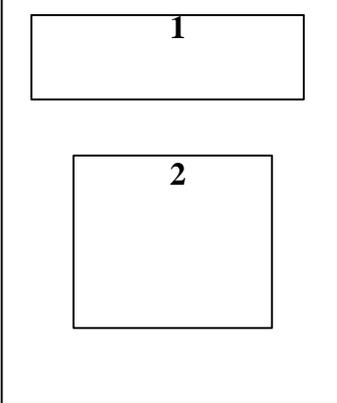
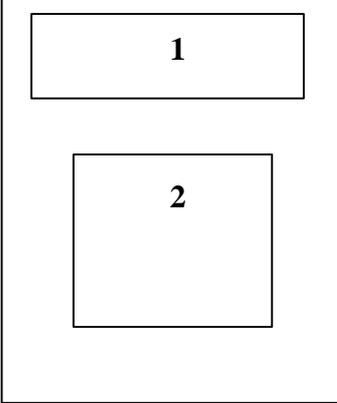
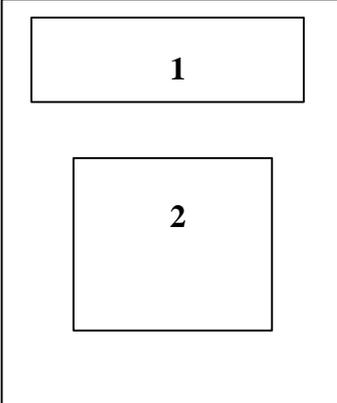
3		<p style="text-align: center;"><b>Kata Pengantar</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Judul</b></li><li>2. <b>isi tulisan kata pengantar</b></li></ol>
4		<p style="text-align: center;"><b>Daftar Isi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Judul</b></li><li>2. <b>isi daftar isi</b></li></ol>
5		<p style="text-align: center;"><b>Petunjuk Penggunaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>judul</b></li><li>2) <b>panduan penggunaan modul elektronik</b></li></ol>

6		<p><b>Kompetensi inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) kompetensi inti</li></ol>
7		<p><b>Kompetensi dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) kompetensi dasar</li></ol>
8		<p><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) indikator</li></ol>

<b>9</b>		<b>Tujuan pembelajaran</b> 1) judul 2) isi tujuan pembelajaran
<b>10</b>		<b>Peta konsep</b> 1) judul 2) peta konsep
<b>11</b>		<b>Materi pembelajaran</b> 1) judul 2) materi pembelajaran

12		<p><b>Ayo membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) ayo membaca</li></ol>
13		<p><b>Ayo menyaksikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi ayo menyaksikan</li></ol>
14		<p><b>Ayo berlatih</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi ayo berlatih</li></ol>

15	 <p>The diagram consists of a large outer rectangle containing two smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled '1' and the bottom rectangle is labeled '2'.</p>	<p><b>Ayo bereksperimen</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) ayo bereksperimen</li></ol>
17	 <p>The diagram consists of a large outer rectangle containing two smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled '1' and the bottom rectangle is labeled '2'.</p>	<p><b>Lembar penilaian</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) lembar panduan penelitian</li></ol>
18	 <p>The diagram consists of a large outer rectangle containing two smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled '1' and the bottom rectangle is labeled '2'.</p>	<p><b>Angket respon</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi angket respon peserta didik</li></ol>

19		<p style="text-align: center;"><b>Glosarium</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi Glosarium</li></ol>
20		<p style="text-align: center;"><b>Daftar pustaka</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi daftar pustaka</li></ol>
21		<p style="text-align: center;"><b>Biodata penulis</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) judul</li><li>2) isi biodata penulis</li></ol>

### **4.2.3 Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mencapai penggunaan modul elektronik yang sederhana dan efisien. Produk yang diperoleh berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* di kelas IV. Tahap dikembangkan menjadi dua kegiatan yaitu: evaluasi dan pengembangan tes.

#### **3.2.3.1 Expert Appraisal (Validasi Ahli)**

*Expert appraisal* Keahlian adalah teknik untuk memvalidasi atau mengevaluasi kelayakan suatu desain produk. Kegiatan ini penilaian dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Saran yang diberikan digunakan untuk perbaikan desain dan penyusunan bahan ajar. Tim ahli yang terlibat dalam proses validasi meliputi ahli teknologi pembelajaran (ahli komunikasi), peneliti topik yang dikembangkan (pakar materi), ahli bahasa (linguis) dan praktisi (guru). Hasil pengujian kemudian digunakan untuk memodifikasi sehingga modul benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

#### **3.2.3.2 Developmental Testing (Uji Coba Pengembangan)**

Pengujian pengembangan melibatkan pengujian desain produk pada audiens target yang sebenarnya. Sebagai bagian dari proses pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan menguji isi dan keterbacaan modul atau manual dengan ahli yang memenuhi syarat terlibat, penting dalam proses validasi desain dan siswa akan menggunakan salah satu modul atau buku panduan. Hasil pengujian tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perubahan sehingga modul atau manual benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui keefektifan suatu modul atau buku ajar

dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan soal-soal latihan yang diambil dari modul atau bahan ajar yang dikembangkan.

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap ini dilakukan bertujuan agar siswa mengetahui keterbacaan produk modul elektronik berdasarkan pemahaman lokal Kenduri Sko terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Tes ini diberikan di kelas yang terdiri dari 6 siswa yang mewakili populasi. Tulisan ini akan memberikan pengalaman bagi siswa.

#### 2. Revisi Produk

Uji pengembangan yang dilakukan akan membantu pendidik dan siswa untuk melihat bahwa modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko lebih baik dan lebih menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran dapat dikatakan bahwa bahan ajar untuk pengajaran modul yang dikembangkan telah selesai untuk menghasilkan tugas akhir produk pengembangan. Namun jika produk belum tercapai maka perlu ditingkatkan dan disempurnakan dalam proses pembuatan modul agar pembelajaran di sekolah dasar layak.

#### 3. Uji Coba Kelompok Besar

Langkah ini dilakukan setelah evaluasi produk untuk mengetahui reaksi siswa terhadap produk modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko. Tes dilakukan di dalam kelas dengan 31 siswa yang mewakili populasi. Tes dalam kelompok besar dengan meminta siswa mengerjakan tes untuk mengetahui berapa persen produk akhir yang dikembangkan.

### **3.2.4 Disseminate (Penyebaran)**

Selain uji coba dan modifikator terbatas, fase selanjutnya adalah fase ekspansi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menyebarluaskan modul elektronik berbasis kearifan lokal. Penelitian ini hanya sebatas pada bidang sosialisasi yaitu sebatas mensosialisasikan dan mempromosikan produk modul elektronik kepada guru dan siswa kelas 4 SD. Tahap diseminasi terdapat tiga kegiatan, yaitu: verifikasi, regulasi, diseminasi dan adopsi.

#### **3.2.4.1 Validation Testing (Uji Coba Produk)**

Pada tahap validasi, produk direview pada tahap pengembangan dan kemudian dieksekusi pada target yang sebenarnya. Pada saat implementasi, pencapaian tujuan akan diukur. Setelah produk di coba, peneliti akan melihat hasil dari tujuan yang dicapai. Solusi tidak ditemukan perlu dijelaskan agar kesalahan yang sama tidak terjadi lagi setelah produk dirilis.

#### **3.2.4.2 Packaging (Pengemasan)**

Tahap pengembangan selanjutnya adalah pengemasan. Langkah ini dilakukan agar produk tersebut dapat digunakan oleh orang lain. Model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak petunjuk pelaksanaan model pembelajaran.

#### **3.2.4.4 Diffusion and Adoption (Difusi dan Adopsi)**

Modul elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko akan dicetak atau disalin, modul didistribusikan agar orang lain dapat menyerap (menyebarkan) atau memahami dan menggunakan (melalui) mereka di kelas. Dalam rangka pengembangan materi pendidikan, diseminasi dilakukan dengan cara mensosialisasikan materi pendidikan dengan mendistribusikan dalam jumlah

terbatas kepada guru dan siswa. Tujuan diseminasi ini adalah untuk mendapatkan jawaban dan umpan balik terhadap materi pendidikan yang telah dikembangkan. Jika umpan balik pengguna sasaran pada materi pembelajaran baik, maka pencetakan massal dan pemasaran akan dilakukan untuk membuat materi pembelajaran tersedia untuk khalayak yang lebih luas.

### **3.3 Subjek Uji Coba**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas SD Negeri 139/III Lempur Mudik, Kec. Gunung Raya, Kab. Kerinci, Jambi. Pengujian dilakukan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Kelas tersebut berjumlah siswa 31 siswa. Pengujian dilakukan dalam kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa dan dalam kelompok besar dengan jumlah 31 siswa.

### **3.4 Jenis Data dan Sumber Data**

Dalam penelitian dan pengembangan, jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapat dari rekomendasi serta penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi, ketua adat, dinas pendidikan, guru, dan siswa kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik Kec. Gunung Raya, Kab. Kerinci, Jambi. Sedang data kuantitatif didapatkan dari proses perhitungan kuesioner yang dijawab. Sumber data penelitian pengembangan ini adalah dosen sebagai ahli materi, ahli media, bahasa, ahli praktisi, ketua adat, kepala dinas pendidikan, dan guru kelas IV SDN 139/III Lempur Mudik sebagai ahli penilaian.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner adalah daftar pertanyaan dari topik tertentu untuk subjek secara individu atau kelompok, untuk mendapatkan informasi. Kuesioner yang dipakai adalah angket validasi primer, media, bahasa dan praktisi.

Metode pengumpulan data ada dua jenis kuesioner yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner kearifan daerah Kenduri Sko diadaptasi dari beberapa sumber menggunakan skala Likert dengan model skala lima titik. Responden mengisi angket kearifan lokal dengan memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan mengenai 5 pilihan jawaban meliputi: 1) selalu, 2) sering, 3) jarang, 4) pernah, 5) tidak pernah. Peneliti menggunakan skor untuk setiap butir pernyataan terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 3 Skor Butir Pernyataan Skala Likert Angket Pengetahuan Mengenai Kearifan Lokal**

Skor pertanyaan negatif	Skor pertanyaan positif	Jawaban
1	5	Tidak pernah
2	4	Pernah
3	3	Netral
4	2	Sering
5	1	Selalu

Alat angket digunakan untuk mengetahui pengetahuan guru tentang kearifan lokal di SD menggunakan angket yang diadopsi dari Asrial dan Syahrial (Pratama, 2019), kemudian Kuesioner disesuaikan dengan kebutuhan yang sebenarnya. Angket berupa tanggapan siswa terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan, berpartisipasi dalam proses pengembangan modul. Selain itu, juga

terdapat review dari sejumlah media, bahasa, literatur dan praktisi. Di bawah ini adalah kuesioner berdasarkan indikator pertanyaan.

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

Indikator	Indikator Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Ketertarikan pada tampilan bahan ajar yang diberikan guru.	1,2,3,4	-
Menanyakan apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran	5,6,7	-
Melihat respon peserta didik jika timbul rasa senang jika pembelajaran menggunakan teknologi.	8,9,10, 12	11
Mencontohkan milik oranglain atau kecurangan kepada teman saat mengerjakan tugas	13,14	15,16

(Diadopsi dari Devi, 2019:40)

Alat Ahli Materi Uji tuntas untuk menentukan kesesuaian materi yang terkandung dalam modul elektronik menggunakan aplikasi *Anyflip*. Di bawah ini adalah kisi-kisi alat validasi materi.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi**

Variabel	Instrumen	No.butir
Pengembangan modul elektronik Berbasis Kearifan Lokal Kenduri Sko Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Anyflip</i>	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2
	Keakuratan materi	3,4
	Keterbaharuan materi	5, 6, 7
	Kesesuaian dengan perkembanganpeserta didik	8, 9, 10, 11

(Sumber : Modifikasi BNSP 2016)

Instrumen validasi bahasa untuk menentukan kesesuaian dan kelayakan bahasa yang digunakan dalam modul elektronik oleh aplikasi *Anyflip*. Ini adalah kisi dari validator bahasa.

**Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Bahasa**

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

(Sumber : Modifikasi BNSP 2016)

Instrumen penilaian validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan pada modul elektronik menggunakan aplikasi *Anyflip*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian validasi media

**Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media**

Variabel	Instrumen	No.butir
elektronik BerbasisKenduri menggunakan aplikasi <i>Anyflip</i>	Bersih dan Menarik	1,2
	Cocok dengan peserta didik	3,4
	Praktis, Tahan dan Luwes	5,6
	Berkualitas Baik	7
	Ukuran sesuai kebutuhan peserta didik	8

(Sumber: Adopsi Asyhar, 2011: 81-84)

Instrumen penilaian validasi ahli praktisi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan bahan ajar modul elektronik menggunakan aplikasi *Anyflip*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian validasi praktisi:

**Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Praktisi**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek penilaian</b>	<b>No. Butir</b>
Jelas dan Rapi	Modul elektronik jelas penyajiannya	1
	Modul elektronik rapi dalam susunannya dan Penyajiannya	2
Bersih dan Menarik	Penyajian modul elektrnik bersih dan proposional	3
	Modul elektronik mampu menarik minat belajar peserta didik	4
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 dapa dibawa kemana-mana dengan mudah	8
	Modul eletkronik dapat digunakan secara berulang-ulang	9
Berkualitas baik	Modul elektronik memilikikualitas yang baik	10
Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	Mudah dibawa dan disimpan	11

(Sumber: Modifikasi dari Asyhar, 2011: 81-84)  
dari nugroho, 2020

**Tabel 3. 9 Kisi-kisi wawancara tentang pengetahuan Kearifan Lokal**

Variabel	Sub variable	Indikator	No. Butir
Pengetahuan kearifan lokal Kenduri Sko	Kearifan lokal Kenduri Sko	a. Nama kegiatan dan sumber pengetahuan	1, 2
	Pengembangan kearifan lokal Kenduri Sko	a. Sejarah kearifan lokal Kenduri Sko b. Tahap-tahap kearifan lokal Kenduri Sko b. Waktu dan tempat c. Arti penting kearifan Kenduri Sko	3, 4, 5, 6, 7
	Kendala dalam pengembangan pengetahuan kearifan lokal Kenduri Sko	a. Perlegkapan kearifan lokal Kenduri Sko b. Program pemerintah c. Keterlibatan dan partisipasi d. Dukungan dari pemerintah pusat	8, 9, 10, 11,12
	Cara mengatasi kendala dalam implemetasi pengetahuan kearifan lokal Kenduri Sko	a. Harapan kepada pemerintah pusat b. Bentuk pelestarian c. Dampak pelestarian	13, 14, 15

Sumber: Adaptasi dari Asrial dan Syahril (Pratama, 2018)

Adapun instrumen wawancara yang digunakan untuk mengetahui ketersediaan dan harapan dari guru mengenai modul elektronik berbasis permainan tradisional yang ada. Kisi-kisi wawancara diadopsi dari Nugroho, Asrial, & Alirmansyah, 2020 yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sebagai berikut:

**Tabel 3. 10 Kisi-kisi Wawancara Guru**

Variabel	Indikator	No. Butir
Teknologi informasi dan komunikasi	TIK dalam pembelajaran	1,2,3
	Peran TIK dalam pembelajaran	4,5,6
	Hasil dari pembelajaran berbasis TIK	7,8
	Kendala pembelajaran berbasis TIK dan cara mengatasinya	9,10
Kearifan Lokal Kenduri Sko	Pemahaman tentang Kenduri Sko	11,12
	Kearifan lokal dalam pembelajaran	13,14,15,16
	Kendala Penerapan Kearifan Lokal dalam pembelajaran dan cara mengatasinya	17,18
	Bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal Kenduri Sko	

(Sumber: Adopsi Nugroho, Asrial, & Alirmansyah, 2020)

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Analisis Data Kuantitatif

Menganalisis data kuantitatif yang didapatkan dari kuesioner. Angket yang digunakan adalah angket validasi media, bahasa, dokumen, angket ahli, guru. Data yang didapat dari kuesioner akan diukur menggunakan skala likert dan melakukan analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data oleh ahli materi, media dan bahasa akan diuji oleh validator. Untuk menentukan sejauh mana skor dan rentang kategori, tata letak konversi nilai berikut digunakan:

Hasil data validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

R = Rata-rata hasil penilaian ahli praktisi

Vij = Skor hasil evaluasi para ahli/ praktisi ke-j

kriterian = Jumlah para ahli/ praktisi yang mengevaluasi

m = Jumlah kriteria

Setelah didapatkan rata-rata dari hasil validasi maka akan dikategorikan menurut kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3. 11 Interval Skor dan Kategori**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
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

Sumber : (Adopsi dari Anita, dkk (2015:171-178))

Penilaian terhadap kepraktisan dianalisis dengan menggunakan rumus modifikasi dari Riduwan (2013:14) sebagai berikut:

$$\text{Rentang} = \frac{\text{Jumlah skor tertinggi} - \text{jumlah skor terendah}}{\text{jumlah kriteria}}$$

Cara menentukan skor tertinggi dan terendah adalah sebagai berikut.

1. Skor tertinggi = skala tertinggi x jumlah item angket x jumlah responden

$$= 5 \times 10 \times 1$$

$$= 100 \text{ (termasuk kategori sangat praktis)}$$

2. Skor terendah = skala terendah x jumlah item angket x jumlah responden

$$= 1 \times 10 \times 1$$

$$= 10 \text{ (termasuk kategori sangat tidak praktis)}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Rentang} &= \frac{50 - 10}{e} \\ &= \frac{40}{5} \\ &= 8 \end{aligned}$$

Dari nilai skor tertinggi, terendah dan rentang yang telah dicari maka ditetapkan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 3. 12 Interval Skor dan Kategori**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
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

Sumber : (Adopsi dari Anita, dkk (2015:171-178)

### 3.6.2 Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif dikumpulkan dari hasil wawancara, komentar dan saran dari subjek penelitian, dan hasil validasi penelitian kearifan lokal Kenduri Sko akan diintegrasikan ke dalam pembelajaran dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang ada. Berikut cara menganalisis data kualitatif menurut teori analisis data Miles dan Huberman dalam penelitian ini:

#### a. Wawancara

##### ❖ Reduksi

Wawancara dilakukan terhadap tokoh masyarakat, tokoh adat, dinas Kebudayaan dan guru menggunakan lembar wawancara yang telah disusun supaya mendapatkan informasi yang sesuai.

##### ❖ Penyajian Data

Data yang diperoleh kemudian disajikan sebagai penjelasan dan tanggapan datang dari berbagai sumber.

##### ❖ Penarikan Kesimpulan

Dari data yang telah dikumpulkan dan disajikan, dapat disimpulkan bahwa bagaimana tanggapan dari berbagai sumber yang terkait dengan kearifan lokal akan diintegrasikan dalam bidang pendidikan TIK saat ini.

#### b. Saran dari Validator Ahli Media, Ahli Bahasa, Ahli Materi dan Ahli Praktisi

##### ❖ Reduksi

Saran dan kontribusi sebagai perbaikan dari masing-masing validator akan ditulis dalam teks.

❖ Penyajian Data

Data yang telah diperkecil kemudian akan disajikan sebagai penjas atau deskriptif dan hasilnya dapat dilihat bahwa setiap validator menyatakan bahwa modul tersebut layak atau tidak digunakan sebagai sumber belajar Praktik mandiri untuk siswa kelas empat.

❖ Penarikan Kesimpulan

Setelah data disajikan, dapat disimpulkan bahwa setiap validator yang menyatakan valid/layak atau tidak layak untuk aspek praktik modul akan menggunakan sebagai sumber belajar siswa