

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan media. Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D) diartikan sebagai proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono dalam Wanto dkk., 2020). Tahapan penelitian pengembangan ini menggunakan Model 4-D dari Thiagarajan, Semmel dan Sammel yaitu meliputi Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 84 Gresik Desa Samirplapan, kecamatan Duduk Sampeyan, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, serta ditujukan untuk diujicobakan pada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 84 Gresik dengan jumlah sebanyak 17 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini berpedoman pada model 4D yang meliputi 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Berikut tahapan-tahapan berdasarkan model 4D yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Pendefinisian (*Define*)

Pendefinisian (*Define*) menjadi tahap awal dalam penelitian pengembangan media ini, Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Langkah awal ini dilakukan guna untuk menemukan masalah-masalah dasar dalam pembelajaran peserta didik yang dapat memudahkan dalam menspesifikasikan perangkat atau media yang akan dikembangkan. Tahap ini peneliti mengkaji kurikulum yang diterapkan pada sekolah yang dituju yaitu UPT SD Negeri 84 Gresik yang menerapkan kurikulum 2013. Peneliti menganalisis juga masalah yang ada pada UPT SD Negeri 84 Gresik dengan melakukan wawancara dan menemukan beberapa masalah terkait dengan pembelajaran IPS antara lain terbatasnya dan kurang bervariasinya penerapan media serta materi IPS yang termasuk materi yang luas dan rumit sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan malas dalam membaca sehingga kurang memahami materi.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Langkah ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan daripada peserta didik. Peserta didik yang kurang aktif dan kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung serta cenderung malas saat memahami materi yang dirasa cukup banyak khususnya pada mata pelajaran IPS, mengenai hal tersebut adanya pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini sebagai media pembelajaran bagi peserta didik agar lebih aktif serta menarik perhatian untuk belajar dan memahami materi pembelajaran.

c. Analisis Konsep (*Concep Analysis*)

Langkah ini dilakukan dengan menganalisis konsep yang akan diajarkan berupa KI, KD, Indikator, serta menentukan runtutan isi materi yang termuat dalam media yang dikembangkan yaitu media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*. Media *Card Sort* nantinya akan

memuat materi mengenai jenis-jenis pekerjaan baik itu pekerjaan penghasil jasa dan pekerjaan penghasil barang.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

langkah ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dengan adanya pengembangan media ini. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan adanya penerapan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini dengan mengkategorikan serta membuat peta konsep terkait materi, peserta didik dapat membedakan jenis pekerjaan penghasil barang dan pekerjaan penghasil jasa serta mampu menyebutkan berbagai jenis pekerjaan baik penghasil barang maupun penghasil jasa.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah melalui tahap awal yaitu pendefinisian, peneliti melakukan tahap kedua yaitu perancangan (*Design*) guna merancang perangkat pembelajaran. Terdapat 4 langkah dalam tahapan ini dilakukan yaitu:

a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan suatu media disesuaikan dari analisis awal dan analisis dari peserta didik. Dimana pemilihan suatu media guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran. pemilihan bahan media pun perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang termuat.

b. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Langkah ini dalam pemilihan format guna untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan, isi materi yang termuat dalam media, strategi pembelajaran, serta pada pemilihan pendekatan pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

c. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Tahap rancangan awal ini menjadi langkah bagi peneliti untuk membuat suatu rancangan awal daripada media pembelajaran yang akan dikembangkan sebelum dilakukannya ujicoba.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

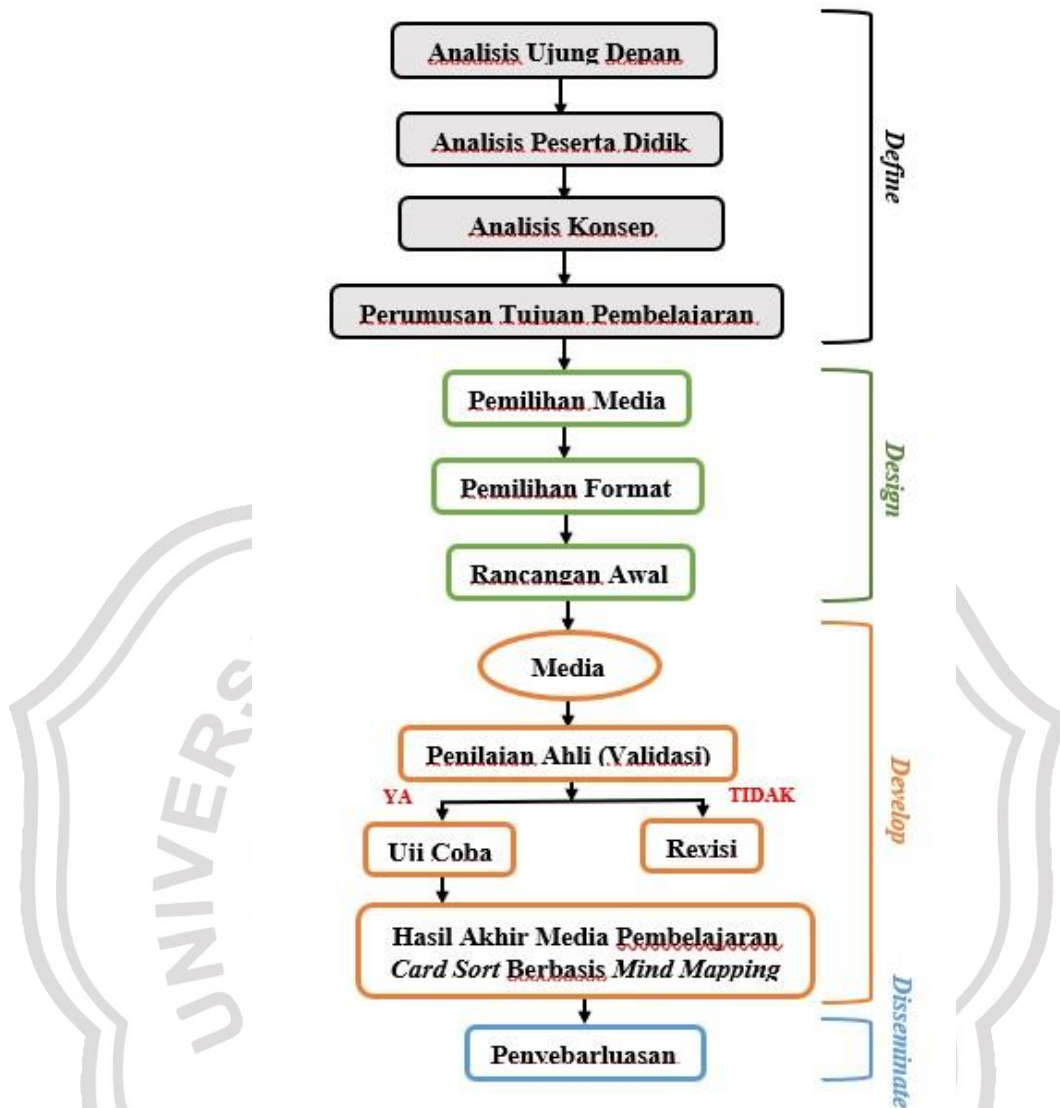
Langkah ini peneliti melakukan validasi media yang telah dibuat dan dikembangkan kepada validator baik itu validator media maupun validator materi guna menilai, memberikan kritik dan saran terkait media tersebut sesuai dengan aspek yang ditentukan. Peneliti melakukan revisi media dari perbaikan serta saran dari validator hingga menghasilkan suatu media yang lebih tepat dan mencapai aspek yang ditentukan.

b. Uji Coba pengembangan (*Delopmental Testing*)

Media yang telah divalidasi dilakukan langkah uji coba media untuk diterapkan dalam pembelajaran guna mengetahui keefektifan, media dalam pembelajaran terkait materi yang termuat. Tahap ini dilakukan guna mendapatkan langsung respon peserta didik serta penilaian dan saran langsung dari para pengamat melalui lembar validasi.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini bertujuan guna menyebarluaskan atau mempromosikan produk hasil pengembangan untuk diterima manfaatnya oleh pengguna baik itu individu, kelompok, maupun sistem. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penyebarluasan adalah analisa pengguna, strategi dan tema, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran.



Bagan 3.1 Bagan Tahapan Penelitian Pengembangan Model 4D

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data dari penggunaan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*, melalui beberapa Teknik pengumpulan data, diantaranya:

a. Validasi Media

Teknik ini dilakukan peneliti guna mengumpulkan data kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan seperti halnya desain, kualitas,

dan lainnya dengan memperlihatkan media *Card Sort* yang dikembangkan tersebut kepada validator ahli media untuk dinilai serta diberikan kritik dan saran berdasarkan lembar validasi media yang telah dipersiapkan.

b. Validasi Materi

Teknik ini dilakukan peneliti guna mengumpulkan data kelayakan dan kevalidan materi yang mencakup dalam media yang dikembangkan seperti halnya isi materi, bahasa, format dan lainnya dengan memperlihatkan media *Card Sort* yang dikembangkan tersebut kepada validator ahli materi untuk dinilai serta diberikan kritik dan saran berdasarkan lembar validasi materi yang telah dipersiapkan.

c. Angket Respon Peserta Didik

Peserta didik melakukan pengisian angket mengenai tanggapan terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*, dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media *Card Sort*. Angket diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Proses pengisian angket peneliti membantu dan mendampingi peserta didik untuk mengisi angket dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian ya atau tidak.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi berbagai aspek penilaian mengenai media *Card Sort* yang dikembangkan. Lembar ini diisi oleh para ahli media guna memperoleh kevalidan media melalui penilaian, kritik serta saran yang dituangkan sebagai bahan perbaikan dari media yang dikembangkan.

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi media berisi berbagai aspek penilaian mengenai materi yang termuat dalam media *Card Sort* yang dikembangkan. Lembar ini diisi oleh para ahli materi guna memperoleh kevalidan

materi yang digunakan dalam media melalui penilaian, kritik serta saran yang dituangkan sebagai bahan perbaikan terkait materi media yang dikembangkan.

c. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket ini berisikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang diberikan oleh peneliti untuk ditanggapi dengan memberikan jawaban tanda centang atau checklist (√) dalam skala penilaian yang dianggap sesuai. Angket diberikan ke peserta didik guna memperoleh data respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpulan selanjutnya dilakukan analisis data guna mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini antara lain:

1. Analisis Validitas

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data kevalidan materi serta media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini adalah:

- a. Peneliti mempersiapkan data yang telah diperoleh, kemudian menganalisis data tersebut
- b. Menghitung jumlah skor atau nilai yang diberikan oleh validator dalam setiap aspek maupun kriteria
- c. Menghitung nilai skor kedalam rumus skor maksimum kriteria berikut:

$$\text{Persentase Validitas (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013)

- d. Hasil perhitungan persentase validitas media atau materi, kemudian dilakukan perhitungan nilai akhir persentase rata-rata keseluruhan kriteria dari hasil persentase tiap kriteria kedalam rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah Persentase Validitas (V)}}{\text{Jumlah kriteria yang dinilai}}$$

- e. Nilai akhir persentase validitas media atau materi yang telah dihitung dalam rumus kemudian dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Interval Persentase Hasil Validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01%-100%	Sangat Valid
70,01%-85,00%	Cukup Valid
50,01%-70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak valid

Sumber: Agustina (2016)

Dapat disimpulkan bahwa apabila hasil validasi materi atau media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor sebesar $\geq 70,01\%$ maka dapat dikategorikan pada kriteria cukup valid dengan kemudian memperhatikan kritik dan saran dari validator media atau materi. Berdasar pada catatan tertulis kritik dan saran dari validator media atau materi, maka peneliti selanjutnya perlu melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran tertulis dari validator media atau materi terkait materi atau pada media yang dikembangkan guna mendapatkan kevalidan media *card sort* berbasis *mind mapping* tersebut.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Angket respon siswa akan diukur menggunakan skala Guttman yang mana memiliki dua jawaban pasti antara “Ya” dan “Tidak”. Pengisian angket dengan memberikan tanda checklist (√). Skala Guttman memiliki skor penilaian seperti tabel berikut.

Tabel 3.2 Skor Penilaian Skala Guttman

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: sugiyono (2016)

Kegiatan peneliti dalam analisis angket respon peserta didik ini adalah:

- a. Peneliti mempersiapkan data yang telah diperoleh, kemudian menganalisis data tersebut
- b. Menghitung jumlah skor atau nilai yang diberikan oleh peserta didik dalam setiap kriteria sesuai respon peserta didik mengenai penggunaan media dalam pembelajaran
- c. Menghitung nilai skor kedalam rumus prosentase rata-rata yang diperoleh berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase respon siswa

ΣR = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih siswa (ya atau tidak)

N = Jumlah skor keseluruhan pertanyaan

- d. Hasil perhitungan persentase dari tiap peserta didik, kemudian dilakukan perhitungan nilai akhir persentase dari hasil angket respon keseluruhan peserta didik dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah P}}{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik}}$$

- e. Nilai akhir persentase rata-rata angket respon peserta didik yang telah dihitung dalam rumus kemudian dicocokkan pada tabel interval persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interval Persentase Rata-Rata Respon Pengguna

Presentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang baik

Sumber: Arikunto (2007)

Dapat disimpulkan bahwa apabila hasil keseluruhan angket respon peserta didik memperoleh skor sebesar $\geq 61\%$ maka dapat dikategorikan pada kriteria baik dengan kemudian peneliti menganalisis hasil respon peserta didik dari kekurangan atau permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *card sort* berbasis *mind mapping* baik itu dari faktor media pembelajarannya, faktor dari mengajar guru, atau bisa juga dari sarana prasarana yang kurang mendukung.

