

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD SORT BERBASIS MIND MAPPING KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muflichatus Nur Fadilah *¹

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
Mufinfo804@gmail.com

Arya Setya Nugroho

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
Aryasetya@umg.ac.id

Iqnatia Alfiansyah

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
Iqnatia@umg.ac.id

Abstract

The background to which this research was conducted was the lack of variety in the application of learning media at the elementary school level and students' lack of understanding of the broad range of social studies material. This research is a development research or Research and Development (R&D) using the 4D model but the researchers only reached 3 stages, namely Definition, Design and Development. The aim of this research is to develop Card Sort learning media based on Mind Mapping regarding material on types of work producing goods and services in elementary school social studies subjects. This research was tested on class IV students at UPT SD Negeri 84 Gresik as many as 16 students. The research results showed that the percentage of media validation results was 92.5% (very valid) and the percentage of material validation results was 93.75% (very valid) and the overall response percentage of class IV students at UPT SD Negeri 84 Gresik was 98.75% (Very Good). The conclusion of the results of this research shows that the development of Card Sort media based on Mind Mapping is feasible and effective in implementing fourth grade elementary school learning regarding types of work producing goods and services.

Keywords: Instructional Media; Card Sort; Mind Mapping; IPS

Abstrak

Latar belakang daripada penelitian ini dilakukan yaitu kurang bervariasinya penerapan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar serta siswa kurang memahami materi IPS yang luas dan rumit. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D namun peneliti hanya sampai pada 3 tahap yaitu Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), dan Pengembangan (Develop). Tujuan penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran Card Sort berbasis Mind Mapping mengenai materi jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa pada

mata pelajaran IPS Sekolah Dasar. Penelitian ini diujicobakan pada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 84 Gresik sebanyak 16 peserta didik. Hasil penelitian diperoleh hasil validasi media persentase sebesar 92,5% (sangat valid) dan hasil validasi materi persentase sebesar 93,75% (sangat valid) serta persentase respon keseluruhan peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik sebesar 98,75% (Sangat Baik). Simpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media Card sort berbasis Mind Mapping layak dan efektif diterapkan pada pembelajaran kelas IV SD materi jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Card Sort; Mind Mapping; IPS

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 dalam penerapannya bagi peserta didik ketika proses belajar akan diarahkan pada pembentukan karakternya serta penguasaan kompetensi dalam dirinya. Orientasi kurikulum 2013 dalam pembelajarannya yang mana terdapat pengintegrasian antar mata Pelajaran dan penilaiannya dari segi tiga aspek berupa aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Fitriani Sholehah, 2020). Integrasi antar mata Pelajaran dalam kurikulum 2013 bertujuan agar mata Pelajaran dapat lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan lingkungan serta membangun keterkaitan antar pengetahuan dengan pengalaman. Menurut Syaifuddin (2017) implementasi kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap proses belajar mengajar agar mampu memperoleh pengalaman langsung.

Adanya media dalam proses pembelajaran dapat membantu memotivasi peserta didik belajar aktif dan mengkonkritkan konsep atau gagasan peserta didik (Rasyid Karo-Karo & Rohani, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media belajar akan lebih menyenangkan dan memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut (Rosmitha Sari et al., 2022) guru berperan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menyediakan media dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Peran pendidik dalam proses pembelajaran tidak cukup hanya dengan membelajarkan peserta didik, namun pendidik juga perlu memperkaya sumber dan media pembelajaran untuk terciptanya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 jenjang Sekolah Dasar bersifat terintegrasi (terpadu). Penyederhanaan mata pelajaran SD dengan mengintegrasikan mata pelajaran IPS di kelas I, II, dan III ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran IPS pada kelas IV, V, dan VI terdapat kompetensi dasarnya masing-masing dan tercantum dalam struktur kurikulum. Menurut Aulia (2022) materi IPS memiliki ruang lingkup yang sangat luas sehingga oleh peserta didik harus mempelajari banyak hal dan cenderung menghafalkan materinya saja. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar penting untuk diajarkan kepada peserta didik dengan

penerapan yang lebih menarik sehingga adanya keterlibatan peserta didik secara optimal dalam memahami juga menguasai materi. Jenjang Sekolah Dasar pada Pendidikan IPS sangat penting untuk diimplementasikan agar peserta didik dapat mengenal lingkungan dan kehidupan serta permasalahan dalam lingkup masyarakat (Jumriani et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam memenuhi kebutuhan peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar dikarenakan usia anak pada tingkat sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap dimana anak berusia antara 7-11 tahun. Tahap ini akan muncul sistem operasi apabila anak melihat sesuatu yang konkret. Sistem operasi yang dimaksud adalah anak dapat memecahkan suatu persoalan berdasarkan sesuatu yang konkret. Dalam hal penalaran yang masih abstrak, peserta didik dalam tahap ini masih belum mampu dan terbatas dalam hal tersebut. Namun, peserta didik dapat lebih mudah menyelesaikan masalah serta membangun pemahaman dalam setiap proses belajarnya melalui benda-benda konkret. Perlunya peran penting pendidik dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna mengembangkan situasi belajar yang melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Permasalahan yang terurai dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik bahwa terdapat permasalahan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diantaranya peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung cenderung mudah tidak fokus serta kurang bervariasi pengimplementasian media pembelajaran dikelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh terhadap berkembangnya daya pikir, emosi, serta sosial (Wibowo, 2016). Uraian permasalahan tersebut, menjadikan peneliti melaksanakan penelitian pengembangan suatu media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

IPS menjadi salah satu mata Pelajaran dengan cakupan materi yang luas sehingga dalam pemahaman materinya, akan lebih mudah diaplikasikan dengan melakukan kasifikasi materi atau mengonstruksi materi dengan membuat sebuah peta konsep. Uraian bacaan yang terlalu banyak dan rumit salah satunya pada mata pelajaran IPS membuat peserta didik merasa malas dan sulit menguasai materi. Peserta didik dalam materi terkait adanya macam-macam jenis atau penggolongan sesuatu salah satunya pada materi jenis-jenis pekerjaan dimana digolongkan dalam dua jenis pekerjaan yaitu pekerjaan penghasil barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa, terkadang hal tersebut peserta didik sulit untuk mengkategorikan dan membedakan pengertian serta contoh dari tiap kategori tersebut dan jika dalam belajar hanya sekilas membaca juga membuat peserta didik sering lupa terkait bacaan materi tersebut.

Media *Card Sort* (Kartu Sortir) dimana peserta didik mengkategorikan kartu yang terkonsep materi yang telah dibahas dalam pembelajaran (Supardi, 2019).

Pengembangan media *Card Sort* ini berbasis dengan *Mind Mapping* yang dalam pengaplikasiannya terkonsep pada Papan *Mind Mapping* (PAMIMA). Menurut Eliyanti, Taufina, & Hakim (2020) Teknik *Mind Mapping* menjadi cara efektif dalam penyampaian informasi ke otak agar dapat memahami dengan mudah dengan membuat garis besar suatu materi dan menghubungkan antar tema dengan turunannya. Media *Card Sort* yang dikembangkan berbasis *Mind Mapping* dimana kartu tersebut termuat materi macam-macam pekerjaan penghasil barang dan jasa yang dalam penerapannya peserta didik harus mengkategorikannya apakah termasuk jenis penghasil barang atau jasa kemudian disusun menjadi sebuah mind map atau peta konsep pada papan *Mind Mapping* (PAMIMA).

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik serta kegunaan yang berbeda-beda guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk mampu dalam hal memilih media yang tepat untuk proses pembelajaran. dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran harus memperhatikan kriteria berikut yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dengan karakteristik peserta didik, dengan sumber belajar, keefesiensi dan efektifitas media, keamanan bagi peserta didik, kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, dalam mengembangkan suasana belajar menyenangkan, dan kualitas media. Media dapat dikatakan telah efektif apabila media tersebut telah memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini telah disesuaikan dengan tujuan serta materi pembelajaran, kebutuhan dari peserta didik, pemilihan bahan yang aman bagi peserta didik, serta desain dan warna yang menarik guna membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini diantaranya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Fauziah & Yuli Erviana, 2019) dengan judul “Pengembangan Strategi Pembelajaran *Card Sort of Rotating Roles* pada Subtema Merawat Hewan untuk Siswa Kelas II SD”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil kelayakan media *Card Sort of Rotating Roles* telah layak diterapkan dan peserta didik kelas II SD dalam proses belajar dengan media tersebut merasa tertarik dan kelas menjadi aktif positif. Penelitian relevan lain dengan penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini yaitu penelitian oleh Br Sembiring (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 101820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil dari penelitian ini bahwa media *Card Sort* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, membuat siswa lebih aktif dan semangat serta mampu berpikir interaktif, kreatif saat proses pembelajaran IPA materi sumber energi.

METODE PENELITIAN

Metode Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Research and Development (R&D). penelitian Research and Development menjadi suatu metode penelitian dalam pengembangan serta pengujian suatu produk yang dipergunakan dalam lingkup dunia Pendidikan (Maydiantoro, 2021). Peneliti menerapkan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian pengembangan media Card Sort berbasis Mind Mapping dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian yaitu validator ahli media dan ahli materi serta ditujukan untuk diujicobakan pada peserta didik kelas IV sebanyak 17 peserta didik di UPT SD Negeri 84 Gresik. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan diantaranya:

1. Validasi media

Guna mengetahui kelayakan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan, peneliti melakukan teknik ini dengan memperlihatkan media kepada beberapa ahli validator media dengan instrumen berupa lembar validasi media yang perlu diisi oleh validator yang nantinya menjadi sebuah data yang perlu dianalisis peneliti terkait validasi media tersebut.

2. Validasi materi

Teknik ini dilakukan peneliti guna mengetahui kelayakan materi dari media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang telah dikembangkan. Peneliti memperlihatkan media yang telah dikembangkan kepada ahli validator materi yang kemudian validator menilai terkait materi media pada instrumen berupa lembar validasi materi yang telah dipersiapkan peneliti. Lembar validasi materi yang telah diisi oleh validator tersebut nantinya menjadi data penelitian yang akan dianalisis oleh peneliti terkait validasi materi pada media yang dikembangkan.

3. Angket respon peserta didik

Media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang telah selesai dikembangkan kemudian dapat diujicobakan untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran sesuai materi yang termuat pada media yang dikembangkan. Peserta didik melakukan pengisian lembar angket respon peserta didik yang telah dipersiapkan peneliti setelah proses pembelajaran dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terkait pembelajaran dengan menerapkan Media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*. Lembar angket respon yang telah diisi oleh peserta didik tersebut sebagai instrumen data yang nantinya perlu dianalisis oleh peneliti.

Data yang telah terkumpul oleh peneliti kemudian dilakukan analisis berupa analisis validitas dan analisis respon peserta didik. Analisis validitas diperoleh dari hasil data validasi media dan validasi materi. Data masing-masing validasi dihitung persentase

yang didapat dengan menggunakan rumus berikut:

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

Sumber: Akbar (2013)

Nilai akhir persentase validitas media atau materi yang telah dihitung kemudian dicocokkan pada tabel interval kevalidan berikut:

Tabel 1.1 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)

Apabila hasil analisis validitas memperoleh skor sebesar >70,01% maka dapat dikategorikan pada kriteria cukup valid dengan kemudian memperhatikan kritik dan saran dari validator media atau materi.

Analisis respon peserta didik diperoleh dari data yang terkumpul dari pengisian lembar angket respon dari peserta didik. Angket respon peserta didik diukur menggunakan skala Guttman yang mana memiliki dua jawaban pasti antara “Ya” dengan skor 1 dan “Tidak” dengan skor 0. Nilai skor dihitung dalam rumus persentase rata-rata berikut:

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

Nilai akhir persentase validitas angket respon peserta didik yang telah dihitung kemudian dicocokkan pada tabel interval persentase respon pengguna berikut:

Tabel 1.2 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)

Apabila hasil keseluruhan angket respon peserta didik memperoleh skor sebesar >61% yang dikategorikan pada kriteria baik dengan kemudian peneliti menganalisis hasil respon peserta didik dari kekurangan atau permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

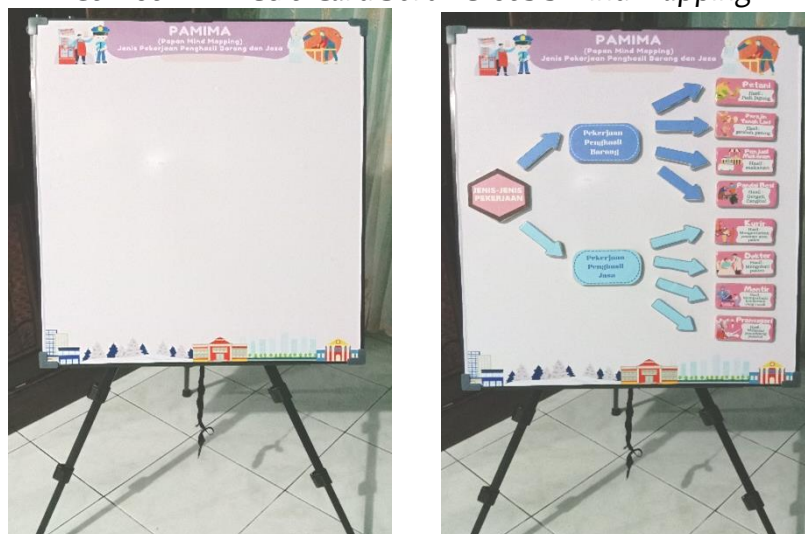
Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa pengembangan produk media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*. Media yang telah dikembangkan dilakukan validasi media dan validasi materi. Validator media dilakukan oleh 2 dosen prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik sedangkan validator materi dilakukan oleh 2 guru guru kelas IV SD Negeri 84 Gresik. Hasil dari validasi media dan juga materi yang mana media tersebut telah dikategorikan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukan ujicoba penerapan media pada pembelajaran IPS kelas IV di UPT SDN 84 Gresik. Hasil penerapan media tersebut berupa data angket respon peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keefektifan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ketika diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.

Berikut tampilan produk pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*

:

Gambar 1.1 Media *Card Sort* Berbasis *Mind Mapping*



Data hasil validasi media dan juga validasi materi kemudian dilakukan analisis validitas oleh peneliti dari kedua hasil validasi tersebut. Adapun hasil analisis validitas media dan validitas materi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Analisis Validitas Media Card Sort Berbasis Mind Mapping

No	Kriteria yang dinilai	Skor		Jumlah Skor 2 Validator Media	Skor Maksimal	V
		A	B			
1	Tampilan media Card Sort berbasis Mind Mapping memiliki keserasian	4	4	8	8	100 %
2	Tampilan media Card Sort berbasis Mind Mapping menarik perhatian	4	4	8	8	100 %
3	Pemilihan jenis pada media Card Sort berbasis Mind Mapping	3	3	6	8	75 %
4	Pemilihan ukuran pada media Card Sort berbasis Mind Mapping	3	4	7	8	87,5 %
5	Bahan media yang digunakan aman dan kuat digunakan peserta didik baik dalam jangka waktu lama	4	4	8	8	100 %
Nilai Akhir (NA)						92,5 %

Keterangan :

Skor A : Skor dari ahli media pertama

Skor B : Skor dari ahli media kedua

V : Persentase Validitas

Tabel 1.2 Hasil Analisis Validitas Materi Card Sort Berbasis Mind Mapping

No	Kriteria yang dinilai	Skor		Jumlah Skor 2 Validator Materi	Skor Maksimal	V
		A	B			
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	3	7	8	87,5 %
2	Keakuratan materi	4	4	8	8	100 %
3	Kemutakhiran materi	4	4	8	8	100 %

No	Kriteria yang dinilai	Skor		Jumlah Skor 2 Validator Materi	Skor Maksimal	V
		A	B			
4	Lugas	3	4	7	8	87,5 %
5	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	4	3	7	8	87,5 %
6	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4	4	8	8	100 %
Nilai Akhir (NA)						93,75 %

Keterangan :

Skor A : Skor dari ahli materi pertama

Skor B : Skor dari ahli materi kedua

V : Persentase validitas

Data pengisian angket respon peserta didik terhadap penerapan media *Card Sort* Berbasis *Mind Mapping* diperoleh hasil analisis respon peserta didik kelas IV UPT SDN 84 Gresik sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Ya	Tidak	P
1	MMA	10	-	100 %
2	MAQ	10	-	100 %
3	AFAW	10	-	100 %
4	ACP	10	-	100 %
5	BCF	10	-	100 %
6	CIZA	10	-	100 %
7	FAAT	10	-	100 %
8	MAR	10	-	100 %
9	MARY	10	-	100 %
10	MKLR	10	-	100 %
11	MWKA	10	-	100 %
12	MNA	10	-	100 %
13	NATW	10	-	100 %
14	RRH	9	1	90 %
15	TMW	10	-	100 %
16	ZPA	9	1	90 %
Nilai Akhir (NA)				98,75 %

Keterangan :

P = persentase respon peserta didik

1 pertanyaan = 1 skor (jumlah pertanyaan angket respon=10 pertanyaan)

Pembahasan

Permasalahan yang teruraikan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV di UPT SDN 84 Gresik dimana masih terbatasnya atau kurang bervariasinya penerapan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS yang mencakup materi yang luas dan rumit. Menurut Setya Nugroho & Wahyuni (2021) kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media belajar akan memberikan peran aktif peserta didik dalam prosesnya sehingga dari materi yang dipelajari dapat lebih dikuasai dan dipahami oleh peserta didik. Berdasar pada permasalahan yang terurai, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*.

Media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini membantu peserta didik dalam menyusun sebuah peta konsep yang tepat dan memahami terkait berbagai macam jenis penggolongan jenis pekerjaan penghasil barang dan penghasil jasa. dalam prosesnya sehingga dari materi yang dipelajari dapat lebih dikuasai dan dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran secara berkelompok tidak hanya dapat meningkatkan kognitif siswa namun juga dapat memotivasi belajar siswa karena dengan belajar kelompok kemampuan siswa bersifat heterogen dan memberikan peluang bagi siswa untuk memecahkan permasalahan bersama-sama dengan tanggung jawab (Giemail Harahap et al., 2022). Penerapan media ini peserta didik dilibatkan secara berkelompok guna mengklasifikasi serta Menyusun sebuah peta konsep terkait materi yang termuat.

Hasil penelitian pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan yang dilakukan dengan menggunakan model 4D yang mana peneliti menerapkan hanya dengan 3 tahapan diantaranya pendefinisan, perancangan, dan pengembangan. Langkah peneliti pada tahap pendefinisian dilakukan mulai dari analisis permasalahan pembelajaran yang terjadi hingga pada merumuskan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dicapai dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini. Tahapan selanjutnya yaitu perancangan suatu media yang akan dikembangkan dengan melalui Langkah-langkah diantaranya pemilihan media yang relevan dengan permasalahan yang terjadi, pemilihan format dengan mengkonsepkan materi yang termuat dalam media, dan kemudian membentuk produk media yang dikembangkan sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Pengembangan media ini berbentuk media kartu magnetik yang berisi materi bergambar terkait jenis-jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa. Media kartu tersebut dalam penerapannya akan disusun menjadi sebuah peta konsep dengan bantuan tambahan kartu magnetik gambar anak panah yang nantinya ditempel pada papan magnetik yang diberi nama Papan *Mind Mapping* (PAMIMA).

Hasil pengembangan media yang telah dibuat melangkah ketahapan pengembangan, dimana peneliti melakukan penilaian ahli pada media yang telah dikembangkan untuk dilakukan validasi media dan validasi materi yang masing-masing

dilakukan oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Data validitas tersebut kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis validitas dilakukan dengan tujuan melihat dan menghitung data yang diperoleh dari hasil validasi media juga materi apakah media yang dikembangkan layak dilanjutkan untuk diterapkan atau tidak (Nurhasanah et al., 2023). Diperoleh hasil validitas media dengan persentase 92,5% sedangkan hasil validitas materi dengan persentase 93,75%, yang mana hasil keduanya termasuk dalam interval persentase dengan kriteria sangat valid. Hasil validitas tersebut menunjukkan bahwasannya media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* layak untuk diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang telah layak untuk diterapkan, oleh peneliti kemudian melaksanakan uji coba penerapan media tersebut pada tanggal 11 Januari 2023 pada pembelajaran IPS kelas IV di UPT SDN 84 Gresik dengan peserta didik sebanyak 16 anak. Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan diterapkannya media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping*, peserta didik mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya guna mengetahui respon tiap peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukannya tersebut. Keseluruhan angket respon yang telah terisi kemudian dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui nilai skor dari respon keseluruhan peserta didik. Persentase rata-rata skor respon keseluruhan peserta didik diperoleh sebesar 98,75% yang termasuk dalam interval persentase dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* layak dan efektif untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* dilaksanakan peneliti menggunakan model 4D dengan hanya melakukan 3 tahapan diantaranya pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Media *Card Sort* dikembangkan berupa sebuah kartu magnetik berisi dua jenis kategori yaitu materi jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa yang nantinya disusun membentuk peta konsep atau mind map pada Papan *Mind Mapping* (PAMIMA). Pengembangan media ini diterapkan pada peserta didik kelas IV UPT SDN 84 Gresik dalam pembelajaran IPS tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 mengenai materi pengklasifikasian pekerjaan penghasil barang dan jasa. Hasil instrumen pengumpulan data dari pengembangan serta penerapan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* diperoleh hasil analisis validasi media persentase sebesar 92,5% sedangkan hasil analisis validasi materi persentase sebesar 93,75% kedua persentase validasi media juga materi tersebut dikategorikan sangat valid. Hasil analisis respon keseluruhan peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik memperoleh persentase sebesar 98,75% menunjukkan kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* layak serta efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. (2022). Penerapan Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 242–245.
- Br Sembiring, T. (2023). Pengaruh Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 101820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2, 98.1-98.6.
- Eliyanti, Taufina, & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 838–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.439>
- Fauziah, L., & Yuli Erviana, V. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Cards Sort Of Rotating Roles pada Subtema Merawat Hewan untuk Siswa Kelas II SD. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–12.
- Fitriani Sholehah, F. (2020). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Giemail Harahap, A., Rahmansyah, H., & Hasibuan, S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Siswa di SD Negeri 100950 Tolong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Institut Pendidikan Tpanuli Selatan*, 2(3), 117–122.
- Jumriani, Syaharuddin, & Tasya Febrylia Witari Hadi, N. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29–35.
- Nurhasanah, Hayati, L., Humaira Salsabila, N., & Amrullah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260–266. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5642>
- Rasyid Karo-Karo, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Rosmitha Sari, E., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
- Setya Nugroho, A., & Wahyuni. (2021). Pengembangan media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 6(2), 1–15. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Supardi. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN Kangas Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(2), 72–81. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>

- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 1(2), 128–139.