

## BAB III

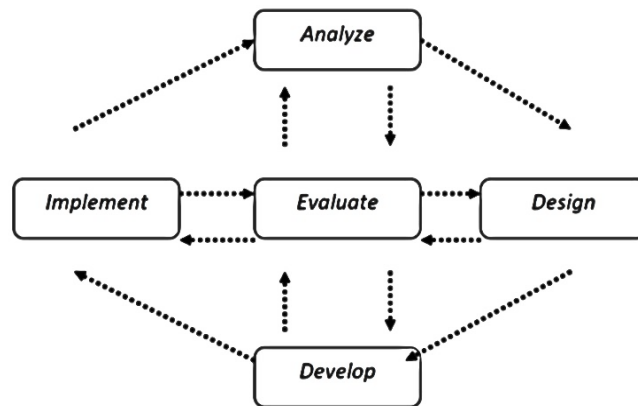
### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan yang di lakukan menggunakan metode Reserch and Developmen (R&D), menurut(Pauziah & Laksanawati, 2023) menyatakan metode R&D merupakan suatu jenis metode yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu media atau produk yang di hasilkan dalam proses pengembangan yang terintegrasi berupa survei analisis kebutuhan dan respon subjek terhadap media yang di kembangkan, dalam membuat produk yang akan di kembangkan peneliti harus mengetahui analisis kebutuhan terlebih dahulu agar keefektifan produk dapat teruji dengan baik sehingga akan lebih mudah di implementasikan kepada peserta didik, tujuan dari penelitian pengembangan ialah agar peneliti dapat menghasilkan produk yang di hasilkan berdasarkan temuan-temuan yang sudah teruji di lapangan sehingga suatu produk harus di lakukan revisi agar bisa terus di kembangkan( Yudi Hari Rayanto, 2020 ), sehingga dapat di simpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian pengembangan yang di gunakan untuk menghasilkan produk baru sehingga hasil penelitian pengembangan ini di harapkan dapat bermanfaat baik dalam lingkup pendidikan maupun lingkungan masyarakat.

Model penelitian pengembangan yang di gunakan oleh peneliti adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* ), penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran

bahasa indonesia pada yang di beri nama mind mapping 3 dimensi pada materi menulis teks prosedur sederhana yang di implementasikan kepada peserta didik kelas 1 sekolah dasar. penelitian di lakukan dengan tujuan untuk mengembangkan alat atau media pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan di lapangan khususnya pada media pembelajaran yang di gunakan, alasan peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembanganya di karenakan model ini memiliki tahapan yang tersusun secara sistematis serta memberikan kesempatan peneliti untuk berdiskusi dengan para ahli berupa ahli media dan ahli materi sehingga akan menghasilkan produk yang lebih berkualitas, pernyataan ini juga di dukung oleh para ahli yang menyatakan model ADDIE adalah suatu model penelitian pengembangan yang menekankan pada sistematika dalam setiap proses maupun tahapan yang di lakukan dari langkah awal sampai akhir penelitian (Yudi Hari Rayanto, 2020), sedangkan menurut ((Nasinggolang 7 S ipayung, 2021) menyatakan model ADDIE merupakan model yang memberikan kesempatan untuk peneliti melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapanya sehingga akan di dapatkan produk media pembelajaran yang valid dan berkualitas, dengan penyajian bentuk tahapan model sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Pengembangan Media ADDIE**  
 Sumber ( (Sugihartini 7 Yudina, 2018)

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada awalnya model penelitian pengembangan ADDIE di kembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 yang digunakan sebagai acuan menyusun media pembelajaran (Prananda et al., 2021) peneliti akan melakukan pengembangan dengan menggunakan langkah – langkah yang sesuai dengan prosedur dalam penelitian ADDIE yang terdiri dari (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang akan di jabarkan

### 1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahapan analisis peneliti mengumpulkan informasi melalui kegiatan pembelajaran dengan melakukan analisis kebutuhan peneliti telah melakukan identifikasi dalam pembelajaran serta menganalisis tugas pada siswa kelas 1 SDN Sumbersari 2 Malang, kegiatan analisis di lakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran yang harus di capai oleh siswa yang kemudian di jabarkan menjadi tujuan pembelajaran yang kemudian di jabarkan menjadi beberapa indikator tujuan pembelajaran. tahap selanjutnya peneliti

melakukan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada guru dan siswa kelas 1 pada tanggal 14 Januari 2024 jam 12.00, bahwa hasil observasi dan wawancara awal yang diperoleh yaitu 1). analisis kebutuhan yang dilakukan kepada kelas 1 selama kegiatan pembelajaran di temukan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 menggunakan buku guru, buku siswa, LKPD dan media pembelajaran berupa PPT LCD dan video, buku yang digunakan diterbitkan oleh kemendikbud dengan judul “AKU BISA Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1” bahan ajar yang digunakan sudah sesuai dengan kurikulum yang tersedia yakni kurikulum merdeka, media pembelajaran yang di gunakan oleh guru memiliki kelebihan seperti menghasilkan gambar yang menarik menggunakan suara dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mengikuti gerakan dalam video yang di sajikan, kekurangan media pembelajaran guru ialah media ini tidak interaktif dan belum memadai untuk siswa berinteraksi langsung dengan media sedangkan teks prosedur identik dengan praktik menggunakan benda konkret 3 dimensi dan media guru belum memadai untuk menunjang keterampilan menulis siswa. 2) kurikulum yang digunakan di kelas 1 SDN Sumpersari 2 Kota Malang menggunakan kurikulum merdeka. 3) analisis yang di lakukan di temukan rendahnya kemampuan menulis dan menyusun kalimat pada siswa kelas 1 dari 14 siswa, 5 siswa yang sudah mampu menulis dan menyusun kalimat dan 9 siswa masih belum mampu untuk menulis dan menyusun kalimat prosedur, 4) menganalisis karakteristik siswa di kelas 1 siswa lebih menyukai hal baru menarik konkret / 3 dimensi dan berwarna sehingga perlu adanya perubahan seperti pengembangan media pembelajaran menggunakan media

*lemari mind mapping* 3 dimensi (lemaping 3 D). 5) Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks prosedur sumber belajar dan penugasan berasal dari buku siswa dan buku guru, di lihat dari keaktifan siswa sebanyak 50 % aktif bertanya dan yang lainnya masih di bombing secara personal, jika dilihat dari hasil pembelajaran menulis teks prosedur sebanyak 60 % siswa sudah mencapai KKM dengan standar nilai 70 bagi siswa yang belum mencapai KKM siswa belum mampu menyusun kalimat teks prosedur sederhana dengan benar.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang media pembelajaran menggunakan *lemari mind mapping* 3 dimensi (lemaping 3D) pada materi menulis teks prosedur sederhana kelas 1 sekolah dasar.

## 2. *Design (Disain)*

Tahap Design atau disain merupakan tahapan kedua yang bertujuan untuk merancang produk sesuai analisis kebutuhan di kembangkan oleh peneliti.

- a. Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara menunjukan dalam proses pembelajaran pada kelas 1 SDN Sumbersari 2 Malang pada materi Bahasa Indonesia menulis teks prosedur peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menulis pada materi menulis teks prosedur sederhana.
- b. Peneliti akan menentukan sumber berupa capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator tujuan pembelajaran, dalam media pembelajaran sebelum di kembangkan oleh peneliti, serta penyesuaian spesifik produk dan materi yang akan di buat dalam media, pada tahap ini peneliti akan

mengembangkan media lemari *mind mapping* 3 dimensi.

- c. Media lemari *mind mapping* 3 dimensi ini di rancang dalam bentuk papan *mind mapping* dengan ukuran papan panjang 80 cm dengan lebar 70 cm dan tinggi penyangga papan 150 cm, *mind mapping* 3 dimensi ini memiliki beberapa bagian yaitu bagian atas berupa materi yang di kemas dalam bentuk *mind mapping* dan bagian bawah yang berisi permainan dengan benda 3 dimensi yang berisi permainan materi teks prosedur, pada bagian atas akan terdiri dari 5 kotak yang berisi materi dengan unuran panjang 15 cm x lebar 15 cm dan tinggi 5 cm, sedangkan untuk bagian bawah terdiri dari 4 fase permainan yang menggunakan benda 3 dimensi dengan menggunakan kartu sebagai kata kunci dan materi dengan ukuran 5 x 2 cm yang di berikan magnet pada sisi belakangnya, media ini menggunakan warna dan bentuk yang menarik agar semakin meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

### **3. Development (Pengembangan )**

Pada tahapan pengembangan (*Development*) merupakan tahapan yang di lakukan dengan mengembangkan produk yang telah di rancang menjadi produk nyata yakni media *mind mapping* 3 dimensi, produk yang di kembangkan harus sesuai dengan desain materi, jika terdapat kesalahan dalam pembuatan media maka produk dapat di revisi kembali namun jika produk sudah sesuai dengan desain sesuai kebutuhan, peneliti akan melakukan pengajuan kepada ahli validasi yakni ahli media dan ahli materi dengan susunan pengembangan sebagai berikut.

- a. Proses pembuatan media pembelajaran lemari *mind mapping* 3 dimensi

- (lemaping 3D) ini dilakukan dengan bimbingan dan arahan dari ahli media pembelajaran, tahap pertama yang dilakukan ialah melakukan validasi materi kepada ibu Innany Mukhlisina, M.Pd pada materi Bahasa Indonesia menulis teks prosedur sederhana kelas 1 sekolah dasar
- b. Pembuatan angket validasi ahli media yang ditujukan pada ibu Maharani Putri Kumalasani M.Pd, untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah sesuai standar untuk diimplementasikan di sekolah dasar.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba produk kepada subjek penelitian yaitu siswa, subjek penelitian untuk media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi dilakukan pada kelas 1 berjumlah 14 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan serta terdapat 3 siswa laki-laki berkebutuhan khusus, implementasi dilakukan di SDN Sumbersari 2 Malang pada saat uji coba produk kepada peserta didik peneliti akan mencatat apa saja yang masih kurang dalam proses penggunaan media maupun pembelajaran berlangsung, setelah uji coba produk peneliti akan membagikan angket produk kepada peserta didik, tujuan dari implementasi dan uji coba ini adalah untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran serta jika terdapat kekurangan agar dapat dilakukan evaluasi.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Dalam tahapan evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil atau tidak, bentuk evaluasi ada 2 yaitu formatif dan sumatif, evaluasi formatif dapat dilihat dari cara peserta didik

menggunakan media pembelajaran yang telah di implementasikan, sedangkan evaluasi sumatif di lakukan sebelum ilplementasi produk dan sesudah implementasi.

Evaluasi yang menentukan ketetapan media yang baik akan di dapatkan dari guru sebagai ahli pembelajaran agar peneliti mengetahui apakah media yang sudah di buat efektif di gunakan atau tidak, untuk evaluasi dari objek peserta didik dapat di lihat dari angket yang sudah di bagikan oleh peneliti, dari hasil angket validator guru dan peserta didik berupa kritik dan saran akan di gunakan sebagai revisi dalam penyempurnaan media pembelajaran.

### **C. Pengembangan Produk Awal**

Dalam pengembangan produk awal ada beberapa tahapan yang harus dilakukan , tahap pertama yakni menentukan materi pembelajaran berupa materi menulis teks prosedur sederhana, tahap selanjutnya yakni menentukan jenis produk yang telah dikembangkan peneliti menggunakan media pembelajaran lemari *mind mapping* 3 dimensi sebagai produk yang akan dikembangkan , tahap yang ketiga yaitu melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan seperti desain luar dan isi lemari *mind mapping* 3 dimensi itu sendiri, tahap yang terakhir yakni membuat produk media pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa untuk belajar dan menulis.

Media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi ini berbentuk sebuah papan pembelajaran yang berisi *mind mapping* dan benda 3 dimensi , media ini terbuat dari murtilpax yang di bentukseperti lemari yang di dalamnya terdapat *mind mapping* media ini berisi materi teks prosedur sederhana, pada *mind mapping*nya dan



permainan menggunakan benda konkret 3 dimensi pada bagian bawah papan, dalam media ini menggunakan benda konkret yang berisi materi yang di kemas dalam bentuk permainan serta beberapa kata kunci dalam bentuk kartu yang di beri magnet, sehingga dengan menggunakan media ini di harapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar dan menulis khususnya pada materi teks prosedur sederhana.

#### **D. Uji Coba Produk**

Dalam tahap uji coba yang di lakukan oleh peneliti pada tahap implementasi bertujuan untuk mendapatkan data sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran, pada uji coba formatif yakni: di tujukan kepada ahli materi dan ahli media serta uji coba terbatas sebagai berikut:

##### **1. Metode dan Subjek Uji Coba**

Penguji cobaan produk media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi (lemaping 3D) akan dilaksanakan secara langsung kepada objek penelitian, peneliti akan meminta guru kelas untuk menggunakan media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi ini dalam pembelajaran di kelas.

##### **2. Ahli Materi**

Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba kepada ahli materi Ibu Innany Mukhlishina M.Pd dimana ahli materi bertugas untuk melihat materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah di rancang, tentu saja dalam melakukan validasi seorang ahli materi mengacu pada CP, TP dan Indikator, ahli materi melakukan validasi dengan melihat isi, kelayakan dan kebahasaan yang di gunakan dalam media pembelajaran.

### 3. Ahli Media

Dalam uji coba ini akan ditunjukkan kepada ahli media Ibu Maharani Putri Kumalasani M.Pd ahli media merupakan seorang ahli yang bertugas memberikan nilai sarandan masukan terkait media pembelajaran yang di buat yakni media *mind mapping* 3 dimensi, ahli media melakukan penilaian dari tempilan dan penyajian media pembelajaran.

## E. Jenis Data

### 1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang di dapatkan dari angket yang di berikan kepada ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa yang kemudian akan di dapatkan penilaian yang menjadi sumber data.

### 2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang di peroleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1 ibu Suryati S.Pd SDN Sumbersari 2 Malang serta kritik dan saran yang di berikan oleh ahli materi dan media, selain itu data juga akan di peroleh dari media yang di kembangkan berupa lemari *mind mapping* 3 dimensi pada materi teks prosedur sederhana

### 3. Tempat dan waktu Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan penelitian di SDN Sumbersari 2 Malang jl. Bendungan Sutami 1 No 24 , Desa Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang Jawa Timur, penelitian ini di lakukan pada tanggal 30 mei 2024 semester genap tahun pembelajaran 2023/2024.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diinginkan, Penelitian ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data yakni pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif di dapatkan dari hasil observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, data kuantitatif di dapatkan dari hasil angket respon guru dan siswa berupa hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media.

### **1. Observasi**

Kegiatan observasi merupakan tahap awal seorang peneliti dapat mengumpulkan informasi mengenai kondisi sekolah, sarana prasarana di sekolah, keefektifan dalam kegiatan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa dalam penggunaan sarana dan prasarana sudah baik dan lengkap baik dari kegiatan pembelajaran maupun teknologi, namun media pembelajaran yang interaktif masih belum di gunakan dengan maksimal dengan alasan keterbatasan media pembelajaran.

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan melakukan tanya jawab oleh peneliti dengan narasumber, pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait semua subjek yang telah diteliti, (Kgatimah & Wibaya, 2017). selanjutnya dalam melakukan wawancara terkait media pembelajaran yang digunakan peneliti melakukan tanya jawab bersama narasumber guru kelas 1 Ibu Suryati S.Pd dan peserta didik kelas 1 untuk

mengetahui segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran khususnya pada media pembelajaran yang digunakan baik sebelum dilakukan penelitian berupa wawancara awal maupun setelah pengamplikasian media berupa wawancara saat penelitian.

### **3. Angket**

Dalam lembar angket peneliti akan memberikan angket responden berupa pertanyaan maupun pertanyaan untuk dijawab, dalam hal ini bentuk angket responden biasanya dilakukan secara tertulis dengan demikian peneliti dapat mengelompokkan jawaban terkait media pembelajaran dan proses pembelajaran sesuai dengan jawaban pada angket. dalam hal ini peneliti menggunakan angket dalam melihat kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran yang telah digunakan melalui jawaban dalam angket tersebut, angket sendiri di bagi menjadi 2 yaitu angket validasi dan angket respon pengguna, angket validasi akan di berikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran sedangkan angket respon pengguna akan di berikan kepada guru kelas 1 ibu Suryati S.Pd dan peserta didik kelas 1 SDN Sumbersari 2 Malang.

### **4. Dokumentasi**

Menurut (Dusanti dkk, 2020) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dokumentasi dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan penelitian baik dalam kegiatan penelitian maupun pembelajaran didalam kelas, bentuk dokumentasi dapat berupa foto saat pelaksanaan penelitian gambar dan data tertulis dengan adanya dokumentasi akan semakin memperkuat bukti dalam pelaksanaan penelitian.

## G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan sebuah alat yang di gunakan untuk mengumpulkan datadari setiap variable, dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket yang akan di jabarkan sebagai berikut:

### 1. Pedoman observasi

Pedoman observasi di gunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam penelitian seperti kondisi siswa saat pembelajaran dalam observasi awal yang di lakukan oleh peneliti kondisi kelas saat pembelajaran kurang kondusif dengan jumlah siswa 14 yang terdiri dari 11 siswa regular dan 3 siswa ABK dengan metode pembelajaran guru berupa ceramah menjadikan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Pada penggunaan media guru hanya menggunakan LCD dengan memutar video pembelajaran kepada siswa sehingga siswa tidak berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, untuk sumber belajar guru menggunakan buku guru dan buku siswa, sehingga di butuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang daya Tarik dan kreativitas siswa baik dalam maupun memahami materi pembelajaran.

**Table 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Awal**

No	Aspek	Indikator
1	Kondisi fisik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang kelas</li> <li>2. Sarana prasarana</li> <li>3. Lingkungan sekolah</li> </ol>
2	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suasana pembelajaran</li> <li>2. Pemanfaatan sarana olahraga</li> <li>3. Media yang .telah digunakan oleh guru</li> </ol>

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan peneliti

**Tabel 3.2 Kiri-Kisi Pedoman Observasi Penelitian**

NO	Aspek	Indikator
1	Kegiatan proses pembelajaran	1. Proses pembelajaran menggunakan media 2. Kendala yang di alami selama pembelajaran
2	Penggunaan media	1. Media mudah di gunakan 2. isi materi
3	Respon siswa	1.Peran siswa terhadap media

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan peneliti.

## 2. Pedoman wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 ibu Suryati S.Pd dan peserta didik kelas 1 di mulai dengan pengumpulan data analisis kebutuhan pesertadidik, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 1 SDN Sumber sari 2 Malang, pertanyaan yang di ajukan oleh peneliti seperti kurikulum yang di gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, jumlah peserta didik, metode pembelajaran yang di gunakan dalam pembelajaran, permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung serta solusi guru dalam mengatasi permasalahan tersebut.

**Table 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal**

No	Aspek	Indikator
1.	Kegiatan pembelajaran	1) Kurikulum yang di gunakan 2) Proses pembelajaran. 3) Bahan ajar yang di gunakan.
2.	Guru	1) Karakteristik peserta didik 2) Metode yang di gunakan 3) Kesulitan guru dalam mengajar.
3.	Media	1) Media pembelajaran yang di gunakan
4.	Siswa	1) Pengetahuan siswa mengenai materi teks prosedur sederhana Bahasa Indonesia.

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan peneliti.

**Table 3.4 Pedoman Wawancara Pada Saat Penelitian**

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan Media	1) Pengaruh penggunaan media 2) kemudahan penggunaan media pembelajaran
2.	Materi	1) Isi materi yang terdapat dalam media

3.	Pembelajaran	2)	Proses pembelajaran dengan menggunakan media mind mapping 3 dimensi.
----	--------------	----	--

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan peneliti.

### 3. Lembar Angket

Angket merupakan sebuah bentuk kuisioner yang di gunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga akan memudahkan dalam penyusunan data, lembar angket ini berisi pertanyaan yang akan menunjukkan respon dari ahli materi dan ahli media, ada 2 jenis angket angket validasi dan angket responden, angket validasi akan di berikan kepada ahli media dan ahli materi sedangkan angket responden akan di berikan kepada guru dan peserta didik.

### 4. Angket validasi ahli materi

Berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman yang di gunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan materi yang terdapat dalam media pembelajaran.

### 5. Lembar angket validasi ahli materi

Tabel 3.5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan media pembelajaran	Kesesuaian judul dengan materi pada media pembelajaran Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran di dalam media pembelajaran
2	Keakuratan media pembelajaran	Media yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik. Kelengkapan materi dalam media Kurikulum yang digunakan dalam materi Materi disajikan secara runtut pada media
3	Penyajian dalam media pembelajaran	Materi mudah dipahami Berisi gambar dan benda konkret sesuai dengan Ukuran font mudah dipahami Terdapat kegiatan dalam materi pembelajaran.

Sumber: Salsabila Windy, (2020) dan peneliti.

### 6. Angket validasi ahli media`

Berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman yang di gunakan oleh ahli materi dan ahlimedia untuk mengetahui kevalidan materi yang terdapat dalam media pembelajaran.

**Table 3.6 Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Disain media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran memiliki desain yang menarik</li> <li>2. Media pembelajaran mudah digunakan</li> <li>3. Media bersifat tahan lama</li> <li>4. Media menggunakan kombinasi warna dan menarik</li> </ol>
2	Tampilan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik</li> <li>2. Media pembelajaran berisi tulisan yang mudah dipahami</li> <li>3. Media berisi tulisan yang mudah dipahami</li> <li>4. Ukuran font sudah sesuai</li> </ol>
3	Kelengkapan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat judul media pembelajaran</li> <li>2. Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran</li> <li>3. Terdapat rangkaian materi yang lengkap</li> <li>4. Terdapat benda 3 dimensi</li> <li>5. Terdapat mind mapping yang menarik</li> <li>6. Terdapat kegiatan dalam media pembelajaran</li> </ol>

Sumber: Salsabila Windy, (2020) dan peneliti.

## 7. Angket respon guru

Angket respon guru dan peserta didik di gunakan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang di buat dan di implementasikan, Berikut merupakan pedoman intrumen

**Table 3.7 kisi-kisi pedoman angket validasi respon guru**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media mudah dipahami</li> <li>2. Tulisan mudah di baca</li> <li>3. Benda 3 dimensi mudah digunakan</li> </ol>
2	isi materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang di sajikan mudah dipahami</li> <li>2. Materi sudah sesuai dengan ep,tp dan indicator</li> <li>3. Terdapat petunjuk penggunaan media</li> <li>4. Terdapat kegiatan di didalam media</li> <li>5. Rangkaian materi dan kegiatan runtut.</li> </ol>
3	Kemanfaatan media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu peserta didik belajar mandiri</li> <li>2. Memudahkan pemahaman materi</li> <li>3. Membantu memudahkan peserta didik memahami maateri pembelajaran menggnakan media mind mapping 3 dimensi</li> <li>4. Meningkatkan antusias belajar dan menulis</li> </ol>

Sumber: Salsabila Windy, (2020) dan peneliti.



## 8. Angket respon peserta didik

Angket respon guru dan peserta didik di gunakan untuk mengetahui kualitas darimedia pembelajaran yang di buat dan di implementasikan,

**Table 3.8 Kisi-Kisi Pedoman Angket Validasi Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1) Media mudah dipahami 2) Tulisan mudah di baca 3) Benda 3 dimensi mudah digunakan
2	isi materi	1) Materi yang di sajikan mudah dipahami 2) Materi sudah sesuai dengan cp,tp dan indicator 3) Terdapat petunjuk penggunaan media 4) Terdapat kegiatan di didalam media 5) Rangkaian materi dan kegiatan runtut.
3	Kemanfaatan media	1) Membantu peserta didik belajar mandiri 2) Memudahkan pemahaman materi 3) Membantu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran menggunakan media mind maping 3 dimensi 4) Meningkatkan antusias belajar dan menulis

Sumber: Salsabila Windy, (2020) dan peneliti

## H. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data. teknik analisis data meruapakan teknik analisis ynag digunakn untuk mengumpulkan informasi ryang mudah untuk di pahami dan memiliki solusi permasalahan yang terjadi, analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan akan di sajikan sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan analisis yang di dapatkan dari hasil pengimpulan data berupa obsrvasi, wawancara dan saran dari validator yang telah menghasilkan analisis kebutuhan untuk di jadikan sebuah penelitian pengembangan, keseluruhan data yang telah di kumpulkan akan di jadikan sebagai pedoman dalam penelitian pengembangan media *mind maping* 3 dimensi,

tahapan dalam menganalisis data antara lain:

## **2. Reduksi data**

Perolehan data media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi akan didapatkan dari validasi ahli materi dan ahli media, kemudian data juga di dapatkandari implementasi media pembelajaran kepada peserta didik serta angket respon guru dan peserta didik dalam faktor penghambat dan pendukung selama kegiatan pembelajaran, tujuan di lakukanya reduksi data agar dalam penelitian yang di lakukan data yang di hasilkan sesuai dengan kebutuhan penelitian jika terdapat data yang tidak valid maka pada tahap reduksi ini akan di perbaiki.

## **3. Penyajian data**

Setelah reduksi data langkah selanjutnya adalah penyajian data yang di uraikan secara singkat seperti informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan serta faktor pendukung dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

## **4. Kesimpulan**

Pada tahapan kesimpulan peneliti akan menelaah seluruh sajian hasil penelitian kemudian menyimpulkan hasil penelitian berupa pengembangan media lemari *mind mapping* 3 dimensi (lemaping 3D) yang di terapkan pada pembelajaran teks prosedur kelas 1 sekolah dasar.

## **5. Analisis Kuantitatif**

Analisis kuantitatif merupakan analisis yang di lakukan oleh peneliti berdasarkan hasil validasi produk dari ahli materi dan ahli media selain itu angket respon guru dan peserta didik dalam implementasi media pembelajaran juga akan menjadi data yang akan menunjukkan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran *mind mapping* 3 dimensi.

**a. Analisis angket validasi ahli materi dan ahli media**

Peneliti akan melakukan analisis data dari angket yang telah di gunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang di kembangkan, validasi ini akan di dapatkan dari ahli media dan ahli materi sesuai dengan instrument angket yang di berikan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan kondisi produk yang di kembangkan dengan menggunakan skala likert, penilaian likert di mulai dari skor satu sampai empat dengan menggunakan cheklis yang terdapat dalam table 3.9.

**Table 3.9 Penilaian Angket Skala Likert Dan Validator.**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat layak/ sangat setuju/ sangat bermanfaat/ sangat tepat
2	Skor 3	Setuju/cukup/layak/bermanfaat
3	Skor 2	Cukup bermanfaat/ cukup setuju/ cukup tepat/ cukup sesuai
4	Skor 1	Kurang tepat/ kurang setuju/ kurang sesuai/ kurang Bermanfaat

Sumber : Sugiyono, (2015)

Untuk mengetahui kevalidan data yang telah di analisis peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : presentase kelayakan

$\Sigma x$  : jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\Sigma x_i$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai yang ingin di capai) Pedoman penilaian skoring akan di sajikan sebagai berikut:

**Table 3.10 tabel tingkat pencapaian**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik	Tidak perlu revisi/sangat layak/sangat valid
2.	$61\% < \text{skor} \leq 80\%$	Baik	Laayak/valid/ tidak perlu revisi
3.	$41\% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu revisi
4.	$21\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang baik	Sangat tidak valid/ sangat tidak layak/ perlu revisi
5.	$<20\%$	Sangat kurang baik	
		kurangbaik	

#### **b. Analisis angket reespon guru dan peserta didik**

Analisis kuantitatif yang di lakukan berasal dari data respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti selain itu analisis ini juga dapat di jadikan tolak ukur pemahaman siswa mengenai materi yang di pelajari, skala penilaian angket respon guru menggunakan skala likert sedangkan angket respon siswa menggunakan skala gutman yang menggunakan kategori (ya/tidak).

**Tabel 3.11 menggunakan skala likert dari respon guru**

No	Skor	Keterangan
1	Sjor 4	Sangat layak/ sangat setuju/ sangat bermanfaat/ sangat tepat
2	Skor 3	Setuju/cukup/layak/bermanfaat
3	Skor 2	Cukup bermanfaat/ cukup setuju/ cukup tepat/ cukup sesuai
4	Skor 1	Kurang tepat/ kurang setuju/ kurang sesuai/ kurang bermanfaat

Sumber : Sugiyono, (2015)

**Table 3.12 Penilaian Skala Gutman**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 2	Ya
2	Skor 1	Tidak

Sumber : Sugiyono, (2015)

Prosentase rata-rata komponen di hitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasse kelayakan

$\Sigma x$  : Jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\Sigma xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai yang ingin di capai)

