



Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Elidad Gloria Pas^{1✉}, Krisma Widi Wardani²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail: elidad.gloria@gmail.com¹ krisma.widi@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS SD, serta rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VI pada 3 SD di Gugus Kanigoro, Kecamatan Tingkir, Salatiga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan buku saku berbasis mind mapping dan apakah buku saku berbasis mind mapping layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan model R&D yang dimodifikasi oleh Sukmadinata dengan tahapan yang dilakukan adalah tahap studi pendahuluan dan pengembangan produk. Pada tahap pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan buku saku berbasis mind mapping yang telah dilakukan adalah Analysis, Design dan Development. Untuk mengetahui kelayakan dari buku saku berbasis mind mapping maka dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan media. Hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 72,7% dengan kategori “Tinggi”, dan hasil penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 78,5% dengan kategori “Tinggi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku berbasis mind mapping layak digunakan.

Kata Kunci: Buku Saku, *Mind Mapping*, Hasil Belajar, IPS.

Abstract

This research was conducted due to the lack of learning media use for elementary school students, and poor learning outcomes of Social Sciences subject for grade VI students in 3 elementary schools of Kanigoro cluster, Tingkir sub-district, Salatiga. The purpose of this study is to understand how the mind mapping-based pocket book was developed, and to understand if it is eligible in improving the learning outcomes of Social Sciences subject for grade VI students. This research applied R&D method modified by Sukmadinata that include, the preliminary study stage and product development stage. During the product development stage used the ADDIE development model. The development procedures of a mind mapping-based pocket book that has been carried out are Analysis, Design and Development. A validity test was carried out by teaching material and teaching media experts to determine the eligibility of a mind mapping-based pocket book. The results of the validity test by teaching material experts obtained an average of 72.7% in the "High" category, and the results of the assessment by teaching media experts obtained an average of 78.5% in the "High" category. The results of the study indicate that the mind mapping-based pocket book is eligible to use.

Keywords: pocket book, *Mind Mapping*, learning outcomes, Social Studies.

Copyright (c) 2022 Elidad Gloria Pas, Krisma Widi Wardani

✉ Corresponding author :

Email : elidad.gloria@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4172>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, juga merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang terkendali dan memiliki tujuan (Suryani et al., 2018). Oleh karena itu guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan teori pembelajaran yang ingin diajarkan sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Pembelajaran tidak akan efektif apabila dilakukan tanpa menggunakan salah satu komponennya, dimana media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak boleh dipisahkan dari komponen pembelajaran yang lain yaitu, guru, siswa, tujuan, materi, metode dan evaluasi (Pane & Dasopang, 2017). Perkembangan teknologi yang semakin maju, diharapkan guru dapat memanfaatkannya untuk memilih dan merancang media pembelajaran guna membantu proses pembelajaran. Pada pembelajaran abad 21 terdapat tiga kompetensi yang harus dimiliki, salah satunya adalah kreatif dan inovasi (Effendi dan Wahidy, 2019). Perkembangan teknologi yang semakin maju, mendorong berbagai pihak untuk menciptakan berbagai aplikasi-aplikasi yang bermanfaat dan dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Contohnya adalah aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan guru untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, seperti media berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan komputer. Oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan berbagai perangkat teknologi dalam proses pembelajaran untuk mengajarkan materi pelajaran dengan baik (Rahmadi, 2019).

Studi lapangan yang dilakukan dengan melakukan wawancara analisis kebutuhan kepada 3 guru kelas VI SD di Gugus Kanigoro, Kecamatan Tingkir Kota Salatiga, yaitu SDN Gendongan 01, SDN Sidorejo Kidul 02, dan SDN Sidorejo Kidul 03. Pada pembelajaran IPS guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran, peta dan buku siswa, tetapi dalam materi tentang ASEAN guru belum menggunakan media pembelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran sangat berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Nurdyansyah, 2019) Data yang didapat dari kegiatan studi lapangan menunjukkan, sebanyak 34,78% dari 23 yang nilainya tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 60, dan 18,75% dari 32 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Data nilai ini adalah nilai penilaian harian dan penilaian tengah semester, pada pelajaran IPS KD 3.1 yaitu mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswanya yaitu dengan cara perbaikan dan menurut guru terjadi peningkatan. Guru mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS dianggap susah oleh peserta didik, karena materinya yang luas sehingga membuat peserta didik kesusahan untuk memahami materi, khususnya materi tentang kehidupan sosial di wilayah ASEAN. Siswa kelas VI menyukai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi mereka, serta dapat melibatkan aktivitas peserta didik. Guru juga menyadari bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian awal yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menunjukkan bahwa masih kurang pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di SD dan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga materi pembelajaran menjadi abstrak dan siswa menjadi pasif, tidak tertarik, juga tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam menerima materi pembelajaran (Nugroho et al., 2020; Susanti & Sudianto, 2021). Selain itu ditemukan juga bahwa pembelajaran IPS rumit, abstrak, dan susah dipahami oleh siswa, karena pembelajaran hanya mengacu pada buku teks, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa merasa bosan saat belajar IPS, sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik untuk dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang abstrak (Zain & Pratiwi, 2021).

Dari pernyataan-pernyataan di atas, maka peneliti ingin berkontribusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengubah pandangan siswa bahwa pelajaran IPS itu susah karena materinya sangat

luas. Media yang akan dikembangkan ialah buku saku yang memuat materi IPS dengan ringkas, serta materi IPS akan disajikan dengan ringkas dan menarik dengan banyak gambar dan warna yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Produk yang dikembangkan yaitu buku saku adalah media pembelajaran yang tergolong dalam jenis media cetakan. Buku saku merupakan buku yang memiliki ukuran lebih kecil dari buku pelajaran biasanya, praktis, serta mudah dibawa kemana saja dan kapan saja (Pratiwi et al., 2021). Selain itu buku saku juga merupakan buku berukuran kecil yang memuat tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat memberi petunjuk tentang pengetahuan (Meikahani & Kriswanto, 2015). Dari dua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa buku saku memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku cetak biasanya, berisi materi pembelajaran yang lebih ringkas, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

Agar buku saku menjadi menarik bagi peserta didik dan dapat membantu peserta didik memahami materi, buku saku akan dikembangkan berbasis *mind mapping* dan dilengkapi dengan berbagai gambar dan warna karena materi akan lebih mudah dipahami dengan visual *mind mapping* (Suryani et al., 2018). Sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan media yang terdapat gambar dan visual mampu meningkatkan meningkatkan minat belajar, daya ingat, memberi kepuasan belajar, membangkitkan gairah dan emosi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan hasil belajar (Yaumi, 2018). Materi-materi akan disajikan dalam bentuk *Mind mapping* dengan harapan dapat membantu peserta didik untuk memusatkan perhatian dan dapat belajar dengan lebih cepat dan efisien (Buzan, 2005). Sejalan dengan pendapat bahwa *mind mapping* menyenangkan untuk dibuat, dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat (Daryanto & Karim, 2017). Melalui buku saku peserta didik juga akan membuat *mind mapping*, sehingga dapat memudahkan otak mereka memahami dan menyerap materi dengan cepat (Daryanto & Karim, 2017). Dengan mengingat bahwa media pembelajaran juga merupakan faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Djamarah, 2011), maka diharap dengan dikembangkannya media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang mendukung pengembangan buku saku adalah penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2021). Hasil penilaian oleh ahli media mendapat rata-rata persentase 89,2% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian oleh ahli materi mendapat rata-rata persentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian oleh ahli bahasa mendapat rata-rata persentase 82,8% dengan kategori “Sangat Layak”, dan untuk hasil tes pemahaman siswa mendapat nilai rata-rata 88,2% dengan kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media buku sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran IPS khususnya materi tentang keadaan geografis Indonesia. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh (Ali et al., 2019) untuk mengembangkan media buku saku berbasis *mind mapping* memperoleh hasil penilaian dari ahli materi mendapat persentase 87,3% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil penilaian dari ahli media mendapat persentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Media buku saku yang dikembangkan juga diuji cobakan ke siswa, dan berdasarkan hasil tes siswa, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 0,46 dengan kategori “Sedang”. Dari hasil-hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi.

Penelitian yang mendukung tentang *mind mapping* yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Setyarini, 2019), memperoleh hasil bahwa penerapan metode pembelajaran *mind mapping* itu begitu efektif dan efisien, oleh karena itu dapat menarik perhatian siswa sehingga fokus dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan metode pembelajaran *mind mapping*, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa sekolah dasar. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh (Fadilah & Sumilah, 2019), menunjukkan hasil bahwa bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* sangat layak untuk digunakan, dengan persentase penilaian 98% dari ahli media, 93% dari ahli materi dan 93% dari ahli bahasa. Bahan ajar berbasis *mind mapping* juga dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan hasil yang

diperoleh dari uji coba produk yaitu terjadi meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 0,49 yang termasuk kategori “Sedang”.

Setelah menganalisis penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, ditemukan bahwa sudah banyak yang melakukan penelitian dan pengembangan buku saku berbasis *mind mapping*. Namun masih sedikit yang membahas tentang materi IPS SD khususnya tentang ASEAN. Hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran IPS di SD yang sudah dideskripsikan di atas bahwa, siswa kesulitan memahami materi IPS yang luas, salah satunya materi tentang ASEAN. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran juga mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa merasa bosan juga pasif dalam pembelajaran yang tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. (Pratiwi et al., 2021) merekomendasikan bahwa perlu adanya pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* dengan materi yang berbeda, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah media buku saku berbasis *mind mapping* dapat digunakan juga dalam materi ASEAN yang luas, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik, juga siswa dapat memahami materi dan berdampak baik bagi hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk baru berupa media pembelajaran yaitu buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Media buku saku berbasis *mind mapping* akan memuat pelajaran IPS kelas VI SD, khususnya materi kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN terkait kondisi geografisnya. Materi akan disajikan secara ringkas dan menarik dengan banyak warna dan gambar. Tujuan dari penelitian ini ialah, untuk 1) mengetahui bagaimana pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD, 2) mengetahui apakah produk buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD layak digunakan.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan jenis penelitian R&D (penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau prosedur yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya, dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2010). Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Sukmadinata yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall menjadi 3 langkah pokok yaitu, studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji produk (Sukmadinata, 2010). Sesuai dengan kebutuhan penelitian, penelitian ini dilakukan sampai pada langkah kedua yaitu pengembangan produk.

Pada tahap pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE, karena dianggap akan lebih efektif jika menggunakan model ADDIE. ADDIE adalah akronim dari langkah-langkahnya yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE memiliki keunggulan yaitu proses pengembangan yang sistematis, setiap langkah yang dilakukan mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki (Suryani et al., 2018). Pada tahap pengembangan buku saku ini akan dilaksanakan 3 tahapan yaitu, analisis, desain, dan pengembangan, sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan produk yaitu buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD.

Sumber data dari penelitian ini adalah guru kelas VI dari 3 SD di Gugus Kanigoro, Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga dan 4 ahli materi dan 2 ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik Delphi, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah rubrik penilaian ahli disertai dengan kolom komentar serta saran perbaikan. Analisis data produk yaitu analisis terhadap produk buku saku oleh ahli materi dan ahli

media menggunakan teknik deskriptif persentase juga kategori. Hasil skor dari penilaian ahli dipersentasekan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dari masing-masing item.

Kemudian angka yang didapatkan dan sudah dipersentasekan dikelompokkan ke dalam kategori uji validitas pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Uji Validitas

Interval	Kategori
81 – 100 %	Sangat tinggi
61 – 80 %	Tinggi
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Rendah
1 – 20 %	Sangat rendah

Hasil uji validitas ahli terhadap produk akan dinyatakan layak untuk diujicobakan apabila persentase minimal mencapai $\geq 61\%$ dengan kategori “Tinggi (Mawardi, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil penelitian dan pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tahap pertama *analysis*, hasil analisis terhadap studi pendahuluan yang dilakukan di atas adalah, rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya pada materi kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN terkait kondisi geografisnya, siswa kesulitan memahami materi IPS karena materinya yang luas, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang menyajikan materi dengan ringkas, inovatif, juga menarik dengan berbagai warna dan gambar, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPS dan berdampak pada hasil belajar siswa.

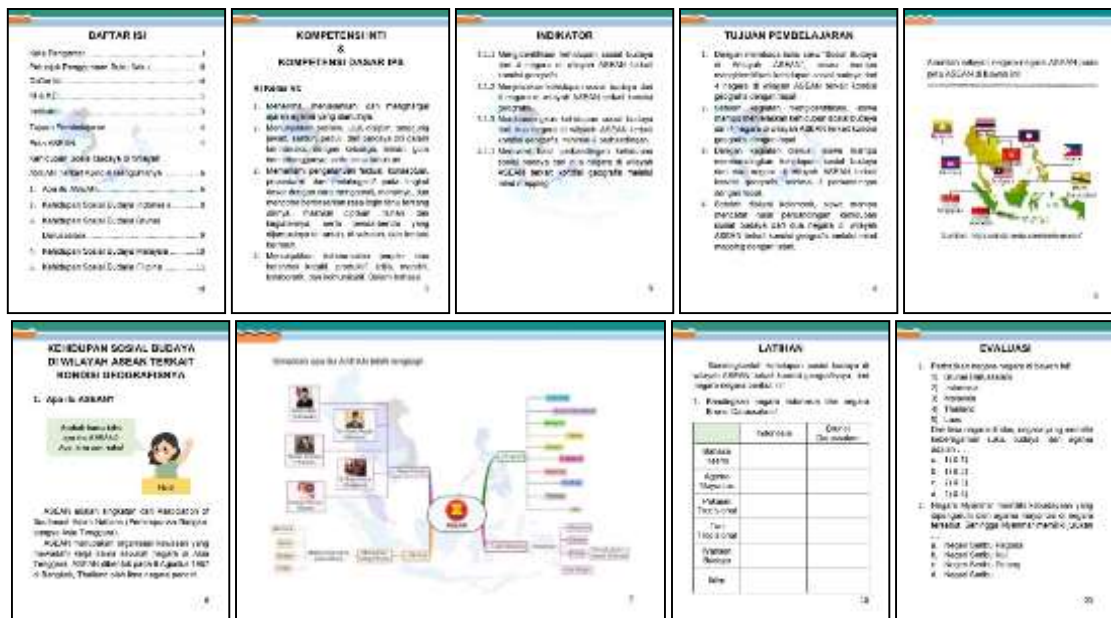
Tahap kedua *design*, pada tahap ini dilakukan proses menentukan KD, indikator, tujuan pembelajaran, juga menyusun rancangan buku saku, *outline*, serta sistematika dari buku saku. Buku saku dirancang sebagai berikut: 1) *Mind mapping* materi dibuat menggunakan aplikasi *GitMind*, 2) desain sampul dan isi buku saku dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, isi dari buku saku dibuat menggunakan *Microsoft Word 2019*, 3) keseluruhan bagian dari buku saku berbasis *mind mapping* disatukan dalam format *pdf*, dan 4) buku saku dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* dan *HVS*, ukuran kertas 10.5x14.8 cm (A6), jenis *font* yang digunakan adalah Arial, ukuran *font* 14 & 11.

Dalam tahap *development* yang pertama dilakukan adalah pra penulisan untuk menyiapkan segala keperluan sesuai tahapan desain di atas, termasuk mengkaji materi pembelajaran yang digunakan dari berbagai referensi dan bahan pustaka. Setelah semua sudah disiapkan maka tahap selanjutnya adalah penulisan. Draf awal buku saku ditulis sesuai dengan *outline* dan sistematika yang ditentukan yaitu: 1) Pendahuluan yang memuat halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan buku saku, dan daftar isi, 2) Isi yang memuat KI dan KD, indikator, tujuan pembelajaran, peta Asia Tenggara, pengantar materi, *mind*

mapping materi, latihan dan evaluasi, 3) Penutup yang memuat catatan siswa, daftar pustaka, dan lembar jawaban evaluasi siswa. Setelah penulisan dilanjutkan tahap review-edit pada tahap ini dilakukan oleh beberapa pihak yaitu penulis dan dosen pembimbing setelah sudah diedit dan sudah siap maka draf awal buku saku diberikan ke tim ahli untuk dilakukan review edit guna menguji validitas buku saku. Berikut ini adalah tampilan buku saku sesuai dengan *outline* yang disusun yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.



Gambar 1 : Komponen pendahuluan buku saku



Gambar 2 : Gambar 1: Komponen isi buku saku



Gambar 3 : Komponen penutup buku saku

Uji validitas ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk buku saku berbasis *mind mapping* juga untuk mendapatkan saran perbaikan guna penyempurnaan produk. Uji validitas dilakukan kepada ahli

materi dan media, setelah dilakukan uji validitas maka produk akan diperbaiki sesuai saran perbaikan dari para ahli. Berikut ini adalah hasil uji validitas dari ahli materi dan media.

Uji validitas materi yang terkandung dalam buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD, dilakukan kepada 4 ahli yaitu ahli materi 1 oleh Tony Harseno, M.Pd., ahli materi 2 yaitu Galuh Ambar Sasi, M.A., ahli materi 3 Dr. Marinu Waruwu, S.S., M.Pd., dan ahli materi 4 Dr. Sophia Tri Satyawati, M.Pd. Uji validitas materi dilakukan dengan memberikan rubrik penilaian ahli kepada keempat ahli materi dan memperoleh hasil seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi

Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Kategori
Ahli Materi 1	90	78	86,6%	Sangat Tinggi
Ahli Materi 2	90	24	26,6%	Rendah
Ahli Materi 3	90	79	87,7%	Sangat Tinggi
Ahli Materi 4	90	81	90%	Sangat Tinggi
Rata-Rata Persentase			72,7%	Tinggi

Dari tabel hasil uji validitas materi di atas, dapat dilihat bahwa materi yang terkandung dalam buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD oleh ahli materi 1, 2, 3, dan 4 memperoleh skor penilaian 78, 24, 79, dan 81 dari skor ideal 90 dengan persentase dari masing-masing ahli yaitu 86,6%, 26,6%, 87,7%, dan 90%. Hasil uji validitas yang diperoleh dari keempat ahli materi memperoleh skor rata-rata persentase 72,7% dengan kategori “Tinggi”. Uji validitas oleh ahli materi mencakup aspek relevansi dengan 9 indikator, keakuratan dengan 3 indikator, kelengkapan Sajian dengan 4 indikator, dan sistematika Sajian dengan 2 indikator. Dari hasil uji validitas yang diperoleh dari keempat ahli materi menunjukkan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD dinyatakan layak untuk digunakan setelah melakukan perbaikan sesuai saran perbaikan dari keempat ahli materi.

Berikutnya uji validitas media pada buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Kecamatan Tinggi, dilakukan kepada 2 ahli yaitu ahli media 1 oleh Tony Harseno, M.Pd. dan ahli media 2 yaitu Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd. Uji validitas dilakukan dengan memberikan rubrik penilaian kepada kedua ahli media dan memperoleh hasil seperti pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas oleh Ali Media

Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Kategori
Ahli Media 1	100	77	77%	Tinggi
Ahli Media 2	100	80	80%	Tinggi
Rata-Rata Persentase			78,5%	Tinggi

Dari tabel hasil uji validitas media di atas, dapat dilihat bahwa media buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD oleh ahli media 1 dan 2 memperoleh skor 77 dan 80 dari skor ideal 100 dengan persentase dari masing-masing ahli yaitu 77% dan 80%. Hasil uji validitas yang dari kedua ahli media memperoleh skor rata-rata persentase 78,5% dengan kategori “Tinggi”. Uji validitas oleh ahli media mencakup aspek kebahasaan dengan 6 indikator, dan kegrafikan dengan 14 indikator. Dari hasil uji validitas tersebut maka buku saku berbasis *mind*

mapping dengan tema “Sosial Budaya” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD dinyatakan layak untuk digunakan setelah melakukan perbaikan sesuai saran perbaikan dari kedua ahli media.

Keberhasilan pengembangan media buku saku yang memperoleh rata-rata persentase dengan kategori “Tinggi” dari ahli tidak terlepas dari acuan yang digunakan dalam proses perancangan yaitu buku saku dirancang dengan memperhatikan konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan spasi kosong yang digunakan (Wahyuni, 2022). Media buku saku berbasis *mind mapping* dapat digunakan guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami pembelajaran IPS khususnya pada materi kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN. Buku saku berbasis *mind mapping* yang dilengkapi dengan berbagai warna dan gambar serta materinya yang disajikan secara singkat dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan *mind mapping* bermanfaat untuk membantu peserta didik dalam beberapa hal yaitu dapat memusatkan perhatian, mengingat lebih baik, belajar menjadi lebih cepat juga efisien, dan dengan menggunakan *mind mapping* siswa dapat melihat gambaran keseluruhan dari materi (Buzan, 2005). *Mind mapping* juga dapat mengarahkan cara berpikir siswa menjadi lebih runtut (Chandramica et al., 2017).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA, menunjukkan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA mendapatkan rata-rata persentase 88% dari 3 orang ahli, sehingga media tersebut layak untuk digunakan (Masita & Wulandari, 2018). Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia, menunjukkan hasil uji validitas memperoleh rata-rata persentase dari ahli materi 91,66% dan dari ahli media 89,84%, sehingga media buku saku dinyatakan layak untuk digunakan (Toro et al., 2021). Sejalan dengan itu penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mengembangkan buku saku IPS materi keberagaman sosial budaya, memperoleh hasil bahwa buku saku tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas yaitu siswa mendapatkan hasil rata-rata 81,5% (Prastin et al., 2022). Selain itu penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mengembangkan buku saku dalam pembelajaran matematika berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas VI SD, juga memperoleh hasil yang baik setelah melewati proses uji ahli yaitu, rata-rata persentase dari ahli materi 88%, ahli Bahasa 89% dan ahli media 80% yang menunjukkan bahwa media buku saku layak untuk digunakan. Peneliti juga mengungkapkan bahwa dari hasil uji ahli tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran buku saku tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta dapat menambah motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh (Putri et al., 2021).

Perbedaan yang nyata dari penelitian yang dilakukan ini dengan penelitian sebelumnya yang dipaparkan di atas yaitu antara lain, materi pembelajaran yang dimuat dalam buku saku berbasis *mind mapping* ini adalah kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN terkait kondisi geografisnya. Dengan menganalisis penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa buku saku berbasis *mind mapping* layak digunakan dalam proses pembelajaran, dapat menarik minat siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* untuk membantu mengatasi hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS SD pada penelitian ini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian ini dilakukan menyinkronkan model R&D Sukmadinata dan model pengembangan ADDIE. Perbedaan lain yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah buku saku berbasis *mind mapping* ini dilengkapi dengan halaman catatan bagi siswa untuk mencatat dengan teknik *mind mapping*, yang sudah dilengkapi dengan perintah dan langkah-langkah dalam membuat *mind mapping*. Kebaruan tersebut didasarkan pada pendapat bahwa dengan menggunakan teknik mencatat *mind mapping* dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa, agar siswa tidak bosan dalam kegiatan

pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami dan menyerap informasi dengan cepat, meningkatkan daya ingat siswa, dan dapat mengaktifkan seluruh bagian otak siswa (Daryanto & Karim, 2017)

Buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, setelah melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran perbaikan dari ahli media dan juga ahli materi. Namun disadari bahwa terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, 1) Hasil uji validitas oleh ahli materi 2 yang rendah, setelah direvisi tidak dilakukan penilaian ulang karena keterbatasan waktu. Sehingga hasil uji validitas dari ahli materi 2 yang rendah tetap digunakan dengan mempertimbangkan pendapat ahli bahwa media dapat digunakan setelah revisi. 2) Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahapan uji validitas. 3) Buku saku berbasis *mind mapping* hanya dapat digunakan untuk membahas materi IPS kelas VI yaitu kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN terkait kondisi geografisnya.

Implikasi dari penelitian ini adalah media buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” akan bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media buku saku ini memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran IPS yang luas karena dikemas dengan ringkas dan menarik dalam bentuk *mind mapping* dengan banyak warna juga gambar yang dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa. Penggunaan media buku saku berbasis *mind mapping* ini dapat membuat siswa belajar dengan lebih efektif, aktif mengambil peran dalam proses pembelajaran karena media buku saku dilengkapi dengan kegiatan latihan, evaluasi, dan membuat catatan dalam bentuk *mind mapping*. Sehingga media buku saku berbasis *mind mapping* ini bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS materi kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN terkait kondisi geografisnya, pada pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga dapat gunakan peneliti selanjutnya sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan peneliti dan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang buku saku berbasis *mind mapping* ini agar menjadi lebih sempurna lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas dapat diperoleh kesimpulan: 1) Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” menggunakan penelitian R&D. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan tahapan yang dilakukan yaitu *Analysis, Design, Development*. Prosedurnya meliputi: analisis ketersediaan sumber belajar, kebutuhan siswa, serta permasalahan yang terjadi di sekolah; menentukan kompetensi dasar; membuat indikator; menyusun *outline* buku saku dan menentukan sistematika buku saku; menyiapkan segala keperluan menulis; penyusunan dan pembuatan buku saku; penyuntingan buku saku; pengkajian oleh tim ahli; dan revisi. 2) Sesuai dengan hasil Hasil uji validitas yang diperoleh dari tim ahli, baik ahli materi dan ahli media yang tergolong dalam Interval 61-80% dengan kategori “Tinggi”, maka buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, F. I., Bektiningsih, K., & Samadhy, U. (2019). Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 10-18.
- Buzan, T. (2005). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama.

- 9724 *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar – Elidad Gloria Pas, Krisma Widi Wardani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4172>
- Chandramica, F. P., Surahman, M., & Taruna, R. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(7), 1-15
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, A. R., & Sumilah. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Joyful Learning Journal*, 8(1), 45-50.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa. In *Jurnal Kreatif*, 9(1), 75-82
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar Pkn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Salatiga: Widya Sari Press .
- Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1), 15-22.
- Nugroho, A. Y., Hartono, & Sudiyanto. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15-25.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Prastin, M. A., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Media Buku Saku Ips Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas Iv Sdn Sukorame 2. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 727-734.
- Pratiwi, D. A., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keadaan Geografis Indonesia Di Kelas V Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 67-78.
- Putri, K. S. D., Wiratomo, Y., & Zulkarnain, I. (2021). Pengembangan Pocket Book Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Mind Mapping Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 7(1), 53-60.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74.
- Setyarini, D. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 30-44.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, A. E., & Sudioanto, M. (2021). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9.
- Toro, K., Utomo, S., & Suad, S. (2021). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Bentuk Keberagaman Di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1), 23-47.
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Buku Saku Penulisan Puisi Menggunakan Teknik Parafrase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 377-388.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

9725 *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar – Elidad Gloria Pas, Krisma Widi Wardani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4172>

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd. *In Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 8(1), 75-81.