

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATERI PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SD SWASTA SABILINA**

Adena Nurasih Siregar¹, Daulat Saragi², Anita Yus³

Email: adenasrg1999@gmail.com¹, saragidulat@gmail.com², anitayus.dikdas@gmail.com³

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Sabilina Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Swasta Sabilina tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 orang. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan (1) Berdasarkan hasil validasi ahli materi terdapat 92%, ahli media 88%, dan ahli Bahasa 92%. Dari hasil validasi media yang dikembangkan maka media termasuk dalam kriteria sangat baik dan dinyatakan valid serta layak digunakan; (2) Penggunaan media buku saku digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital; (3) Berdasarkan hasil penelitian media buku saku digital berbasis *mind mapping* dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan asumsi nilai pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong siswa lebih tinggi saat menggunakan buku saku digital berbasis *mind mapping*.

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

ABSTRACT

This research aims to describe the level of feasibility, practicality and effectiveness of mind mapping-based digital pocket books to improve student learning outcomes in grade IV Pancasila Education material. This research was carried out at Sabilina Private Elementary School, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The subjects of this research were all 30 grade IV students at Sabilina Private Elementary School for the 2023/2024 academic year. This research method is ADDIE development research. The research results show (1) Based on the validation results, there are 92% material experts, 88% media experts, and 92% language experts. From the validation results of the media developed, the media is included in the very good criteria and is declared valid and suitable for use; (2) The use of digital pocket book media is able to improve student learning outcomes regarding learning that uses digital media; (3) Based on research results, digital pocket book media based on mind mapping is said to be effective in learning Pancasila Education with the assumption that the value of learning Pancasila Education on mutual cooperation material for students is higher when using digital pocket books based on mind mapping.

Keywords: Digital Pocket Book, *Mind Mapping*, and Learning Results.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya mengandung perubahan, nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat (life long process). Dalam dunia Pendidikan kita tidak bisa terhindar dari yang namanya perkembangan zaman karena pendidikan disiapkan untuk merancang perubahan zaman. Sekarang kita tiba di zaman revolusi industri 4.0 atau sering dikenal dengan abad 21. Dampak revolusi 4.0 terhadap Pendidikan pada era ini, informasi dan teknologi memengaruhi aktivitas sekolah. Pada industri 4.0 peralatan, mesin, sensor, dan manusia dirancang untuk mampu berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan teknologi internet. Abad ke 21 memberikan gambaran bahwa peserta didik harus memiliki keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan keterampilan yang dimilikinya (Cakrawala et al., 2018). Permasalahan yang timbul dalam dunia pendidikan ialah pendidikan yang hanya menekan pada pembentukan tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Bukan lah suatu pendidikan yang mampu membentuk karakter baik bagi manusia Indonesia (Sukri et al., 2016). Hal itu, sebenarnya telah dikonsepsikan oleh Bapak pendidikan indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara. Beliau merupakan tokoh pendidikan di indonesia yang selalu menyuarakan konsep pendidikan secara kritis. Dengan berbagai permasalahan yang terjadi di Indonesia dan untuk menghadapi tantangan persaingan global, gagasan pemikiran pendidikan Ki Hajar harus dimunculkan kembali (Putu Ayub, 2017). Sistem pendidikan yang telah dimunculkan oleh Ki Hajar Dewantara merupakan sistem yang unggul untuk menghadapi persaingan dalam dunia pendidikan. Berbagai ide, gagasan, dan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan dapat dijadikan pedoman dan upaya untuk mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan. Memasuki abad ke 21 kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat sehingga membawa perubahan pada kurikulum dengan perbaikan sistem pendidikan (Yanuarti, 2018). Pendidikan dengan sistem among yang telah digagas oleh Ki Hajar Dewantara sebelumnya membawa pembaruan pada pendidikan abad ke 21. Pembelajaran abad ke 21 peserta didik dituntut mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar baik secara manual maupun digital untuk mendorong peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan adalah Buku Saku Digital. Buku saku digital adalah buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana, kapan saja bisa dibaca dan memudahkan serta menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran (Chairudin & Dewi, 2021). Buku saku dapat menyampaikan materi dengan searah sehingga mampu membantu siswa belajar secara mandiri (Susanti, 2020: 9). Buku saku juga dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian Cahyono (2018) yang menyatakan bahwa buku saku adalah buku yang efektif dan menarik sehingga mampu meningkatkan prestasi siswa dari ranah kognitif. Seiring berkembangnya ilmu teknologi, seluruh penunjang proses pembelajaran termasuk bahan ajar dapat dinikmati dalam bentuk digital. Kementerian Pendidikan Indonesia telah memberikan dorongan kepada seluruh lembaga agar memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran (Ruddamayati, 2019: 1193). Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk digital dapat berupa aplikasi, website dan berkas dalam format pdf. Firdaus (2019:311), menyatakan bahwa buku saku digital harus dipahami dari dua kombinasi berbeda yaitu Buku Saku dan Digital, yang memiliki arti sebuah buku elektronik berukuran kecil yang memuat informasi untuk pembaca. Buku saku digital yang peneliti kembangkan disederhanakan dengan hanya menyoroti poin-poin penting dalam bentuk pemetaan pikiran.

Pemetaan pikiran atau mind mapping merupakan cara termudah untuk memperoleh informasi masuk dan keluar dari otak (Buzan, 2012:4). Pemetaan pikiran merupakan salah satu

cara yang kreatif untuk mencatat dan secara harfiah memetakan pikiran untuk fokus pada inti persoalan. Hal lain disampaikan pula bahwa Tes kemampuan berpikir kreatif pada lebih ditujukan pada ciri proses berpikir atau berhubungan dengan kognitif, sehingga komponen berpikir kreatif yang dimaksud yakni meliputi: Kelancaran (fluency) yakni kemampuan untuk menghasilkan kata-kata kunci yang digunakan dalam Mind Mapping dan kemampuan membuat cabang- cabang yang sesuai. Keluwesan atau fleksibilitas (flexibility) yakni kemampuan menghasilkan ide-ide beragam. Kerincian atau elaborasi (elaboration) yakni kemampuan mengembangkan, membumbui, atau mengeluarkan sebuah ide. Orisinalitas (originality) yakni kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa di antara kebanyakan atau jarang (Suhartini, 2016:894). Selain itu pemilihan metode yang tepat diyakini akan meningkatkan aktivitas dan motivasi dalam belajar, yang akhirnya akan meningkatkan pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan asumsi peneliti dan kajian-kajian peneliti terdahulu metode Mind Mapping dapat dijadikan sebagai suatu upaya efektif untuk mengatasi persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mind mapping hadir sebagai suatu metode mencatat yang kreatif, efektif, dan juga sangat sederhana (Buzan, 2020).

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran. Menurut Harefa, (2022:12) “hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Menurut Istarani dan Pulungan (dalam Harefa, 2020) “hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan bukan dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan secara komprehensif (Sari et al., 2019; Sunilawati, 2021). Hasil belajar ialah perolehan sebuah interaksi aktivitas pembelajaran antara peserta didik bersama pendidiknya. Hasil belajar ialah satu kecakapan milik peserta didik yang datang nya dari pengalaman belajar nya serta mampu terbukti lewat kecakapan peserta didik guna menggapai tujuan pembelajaran lewat aktivitas evaluasi (Salahudin, Siregar, & Nur'azizah, 2021). Selaras pada opini yang dipaparkan Muflihah (2021) hasil belajar peserta didik yaitu pegangan yang didapat saat melalui aktivitas pembelajaran. Hasil belajar terkait berbentuk numerik evaluasi kepada kemampuan peserta didik sesudah menjalani pembelajaran. Angka pada hasil belajar ialah guna mengidentifikasi pengaruh daya ingat peserta didik saat melalui perolehan pada materi peserta didik. Menurut Hamalik (dalam Afandi 2013:4) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi karena adanya perlakuan, perubahan tersebut akan terlihat dari beberapa aspek yaitu akademik, pemahaman, kebiasaan, kompetensi, hubungan sosial, dan pola pikir. Selain itu Bloom dalam Afandi (2013:6) menyatakan hasil belajar digolongkan menjadi tiga yaitu efektif, kognitif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam bidang kognitif meliputi daya ingat, kemampuan berpikir, dan wawasan. Hasil belajar dalam bidang efektif meliputi perilaku, nilai-nilai, minat, dan perasaan. Hasil belajar dalam bidang psikomotor berkaitan dengan keterampilan pada fisik. Berdasarkan 3 karakteristik hasil belajar di atas, bahwa untuk semua mata pelajaran harus memenuhi kompetensi ketercapaian setiap aspek, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam pembelajaran di kurikulum merdeka. Menurut Susanto (2020:4) pendidikan pancasila merupakan pelajaran yang mengajarkan negara, HAM, hukum, konstitusi, demokrasi, dan lembaga lembaga di pemerintahan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang dapat membentuk sikap dalam diri siswa, menumbuhkan rasa cinta tanah air, mengembangkan karakter yang sesuai dengan pancasila dan UUD 1945. Secara resmi, mata

pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pergantian nama dari Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan atau PPKn yang mana sudah diterapkan mulai tahun ajaran 2022/2023 bersamaan dengan penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Pergantian ini tertuang dalam keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Implementasi Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka sudah diterapkan mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi di Indonesia. Hal ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk mempelajari Pendidikan Pancasila yang tidak hanya sekedar memahami teori, melainkan praktek nyata dengan diwujudkan dalam setiap sikap dan perbuatan peserta didik.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SD Swasta Sabilina dapat diketahui bahwa peserta didik sering kesulitan memahami dan mengerti konsep dari materi Pendidikan Pancasila. Peserta didik cenderung membaca saja dan menghafalkannya untuk kepentingan persiapan ujian agar dapat menyelesaikan soal dan lulus ujian. Diketahui bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran karena media yang kurang menarik dan bervariasi. Hal ini yang membuat rendahnya hasil belajar peserta didik. Peserta didik merasa malas dan bosan karena buku pelajaran yang tidak menarik dan sulit untuk dipahami.

Permasalahan lainnya yang terdapat dilapangan yakni peserta didik jarang membawa buku. Guru juga tidak mengembangkan media pembelajaran yang ada mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan bahasa yang terdapat didalam buku menyulitkan siswa mengerti saat pembelajaran berlangsung. Sehingga diperlukan buku yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Buku yang praktis untuk dibawa dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Seperti saat ini bahwa kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengapresiasi diri mereka sendiri maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengembangkan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kondisi- kondisi tertentu, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Slameto (2013: 107) terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain fisik atau jasmani, kematangan fisik, kelelahan, psikologi berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif maupun prestasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan alam, lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), lingkungan sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, metode belajar, tugas rumah), dan lingkungan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini memiliki masalah dengan hasil belajarnya. Hal ini dapat diketahui dari sebanyak 26 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 92,86%, sedangkan 3 peserta didik mendapatkan nilai dengan rata-rata 7,14%. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor peserta didik yang cenderung menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Akibatnya peserta didik ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakan pun sekedar memenuhi formalitas. Praktik kehidupan di masyarakat baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial budaya, hukum, agama sering kali berbeda dengan wacana yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Faktor guru mata pelajaran

Pendidikan Pancasila masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses penggalian dan penelaahan bahan pelajaran. Guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Ditambah lagi guru tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran pada setiap pertemuan, sebab guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah dan memberi tugas di akhir pembelajaran agar peserta didik belajar di rumah.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik guna menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada peserta didik agar lebih mudah disampaikan. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh peserta didik salah satunya media pembelajaran buku teks. Buku perlu adanya inovasi agar lebih memudahkan peserta didik dalam belajar sebagai salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam era modern seperti sekarang ini membutuhkan media pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk terus belajar, dengan menggunakan media yang menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan dengan mengembangkan dan membuat media buku saku digital berbasis mind mapping. Alasan mengembangkan media pembelajaran Buku saku digital yaitu Buku saku digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer. Ini memungkinkan akses pembelajaran yang lebih mudah dan fleksibel, kapan saja dan dimana saja. Tidak hanya itu Buku Saku Digital juga dapat diperbarui dengan cepat untuk perkembangan terbaru dalam bidang pembelajaran dan juga mengurangi produksi buku cetak yang dapat membantu mengurangi dampak lingkungan.

Paradigma teori belajar kognitif memiliki peranan penting dalam pengembangan media pembelajaran. Ranah kognitif berkaitan dengan intelektual peserta didik dalam proses pembelajaran. Ranah kognitif, memperlihatkan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya jika ia mampu menunjukkan adanya peningkatan berupa kemampuannya dalam menjawab pertanyaan.

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaruan-pembaruan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Pembaruan dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan mengingat di zaman modern ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi begitu sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian dari Purbasari, et al (2012) menunjukkan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut harus ada solusinya, salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik seperti Buku Saku Digital yang dilengkapi dengan sketsa dan gaya penulisan yang berbeda dengan buku pelajaran pada umumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun peserta didik dituntun

untuk belajar secara mandiri ditambah lagi dengan kecanggihan teknologi Google yang bisa mengakses apapun akan tetapi kemandirian setiap peserta didik berbeda-beda sehingga diperlukan penekanan aktivitas belajar yang penuh tanggung jawab agar dapat mencapai hasil belajar yang baik. Untuk itu juga, penyajian bahan ajar yang akan dikembangkan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, suplemen video pembelajaran, serta soal-soal untuk mengasah kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi yang disediakan dalam Buku Saku Digital. Pengembangan buku saku digital berbasis mind mapping akan memudahkan peserta didik dalam belajar. Penggunaan buku saku digital berbasis mind mapping akan membantu siswa mengingat berbagai informasi. Buku saku yang berukuran kecil akan memudahkan peserta didik dalam belajar dimana dan kapan saja. Penyajiannya yang menarik juga akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Meningkatnya minat belajar siswa akan membuat hasil belajar yang maksimal.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berupa Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV hal ini dikarenakan dari beberapa penelitian yang sudah diteliti peneliti lain, diantaranya yakni; Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Sintiya Arentika Putri, Muhamad Idris, Kiki Aryaningrum (2022) dalam E-Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3, No.1, Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping yang layak untuk pembelajaran.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Swasta Sabilina”.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan yang disadari dari perumusan masalah dan tujuan penelitian yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti. Dimana, melalui jenis penelitian ini terdapat serangkaian proses yang dilaksanakan secara sistematis dan nantinya akan menghasilkan produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan (Trianto, 2013:206).

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah buku saku digital berbasis mind mapping pada pokok pembahasan Gotong Royong. Penelitian ini juga mengacu pada pengembangan produk sebelumnya melalui proses pendeskripsian setelah mungkin yang nantinya akan menghasilkan produk yang telah di evaluasi. Sehingga, yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah buku saku digital berbasis mind mapping pada pokok pembahasan Gotong Royong.

Dalam penelitian pengembangan ini model yang menjadi acuan penelitian adalah model ADDIE yang memiliki lima Langkah atau tahapan yang mencakup didalamnya Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (penilaian). Berikut bagan model pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan berikut;



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE. Modifikasi dari Sugiyono

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisi Data Keefektifan Buku Saku Digital berbasis *Mind Mapping*

1. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

a. Menghitung Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

T1 : Jumlah skor total

Dengan kriteria: $0\% \leq KB < 70\%$ siswa belum tuntas belajar $70\% \leq KB \leq 100\%$ siswa sudah tuntas belajar. Berdasarkan data hasil ketuntasan belajar individu yang didapat kemampuan siswa dalam menjawab sebanyak 25 soal, dari 6 orang peserta didik uji coba kelompok kecil terdapat 5 orang peserta didik yang “Tuntas” dan 1 orang peserta didik yang “Belum Tuntas”

b. Menghitung Ketuntasan Belajar Klasikal

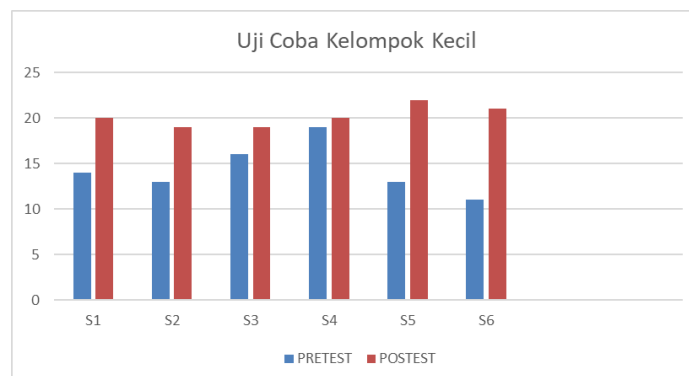
Ketuntasan belajar klasikal peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{5}{6} \times 100\%$$

$$PKK = 83\%$$

Berdasarkan data diatas persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 83% dan 16% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah ketuntasan siswa pada proses pembelajaran individu dan klasikal dianalisis, maka hasil pre-test dan post-test dihitung dengan gain skor. Untuk lebih jelas tentang hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini :



Gambar 2 Diagram Pre-test dan Post-test Uji Kelompok Kecil

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pretest}}{Skor\ Maksimum - S_{pretest}}$$

$$g = \frac{78-43}{100-43}$$

$$g = 0,61$$

Kriteria:	$0,70 < gs \leq 1,00$	<i>tinggi</i>
	$0,30 < gs \leq 0,70$	<i>sedang</i>
	$0,00 < gs \leq 0,30$	<i>rendah</i>

Berdasarkan gains skor didapat hasil 0,53 maka gains skor pada uji coba kelompok kecil dinyatakan tergolong sedang.

2. Analisis Ketentuan Belajar Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 30 orang siswa kelas IV SD Swasta Sabilina dengan memberikan sebanyak 25 butir soal pilihan berganda. Setelah menjawab soal maka akan dihitung ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal dengan uraian berikut:

a. Menghitung Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Keterangan :

KB	: Ketuntasan Belajar
T	: Jumlah skor yang diperoleh siswa
T1	: Jumlah skor total

Dengan kriteria : $0\% \leq KB < 70\%$ siswa belum tuntas belajar $70\% \leq KB \leq 100\%$ siswa sudah tuntas belajar.

Berdasarkan data hasil ketuntasan belajar individu yang didapat berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawab 25 soal, dari 30 orang siswa diuji coba kelompok besar terdapat 29 orang siswa yang “Tuntas” dan 1 orang siswa yang “belum tuntas”.

b. Menghitung Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut;

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak subjek penelitian}}$$

$$PKK = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$PKK = 97\%$$

Berdasarkan data diatas persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 90% dan 10% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah ketuntasan siswa pada proses pembelajaran individu dan klasikal dianalisis, maka hasil pretest dan posttest dihitung dengan gain skor.

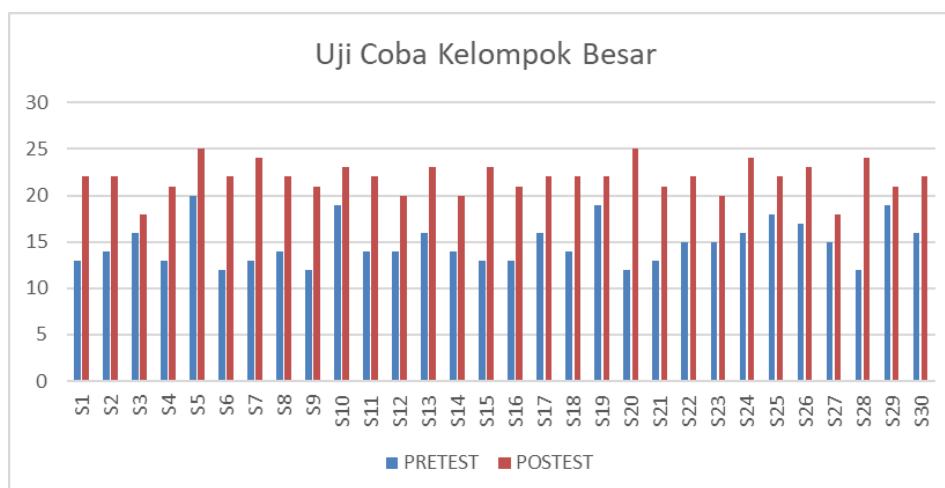
$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pretest}}{Skor\ Maksimum - S_{pretest}}$$

$$g = \frac{88-60}{100-60}$$

		$g = 0,7$
Kriteria:	$0,70 < gs \leq 1,00$	<i>tinggi</i>
	$0,30 < gs \leq 0,70$	<i>sedang</i>
	$0,00 < gs \leq 0,30$	<i>rendah</i>

Berdasarkan hasil diatas nilai gain score nilai mencapai 0,71 dengan kriteria peningkatan tinggi. Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan ketuntasan belajar secara individu dan klasikal dapat dilihat pada lampiran.

Diagram hasil pre-test dan post-test tes uji coba skala besar dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3 Diagram Pre-test dan Post-test Uji Coba Kelompok Besar

Dari keseluruhan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa: 1) pengembangan produk Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping sudah sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE, dimulai dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. 2) dari hasil uji kelayakan para ahli disimpulkan buku saku digital layak untuk digunakan. 3) pada tahap evaluasi terdapat peningkatan hasil belajar siswa, berdasarkan peningkatan hasil belajar tersebut Buku saku digital berbasis Mind Mapping dinyatakan efektif untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan keefektifan dari sebuah media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong dalam menumbuhkan sikap persatuan dan kesatuan di SD Swasta Sabilina.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang dilakukan uji kevalidan yang dilakukan oleh pemateri, ahli bahasa, dan ahli media. Dimana setiap ahli memberikan penilaian pada setiap indikator yang terdapat dalam lembar validasi media pembelajaran berupa angket penilaian deskriptif kuantitatif yang di ungkapkan dalam distributor skor dan kategori skala penilaian.

Validitas yang dilakukan pada tahap uji validitas ialah validitas secara teoritik yaitu validitas dengan ahli yang berkompeten dalam bidangnya berdasarkan pertimbangan secara teoritik dan logika. Ada 3 bagian media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang akan divalidasi yaitu materi, media dan bahasa. Media pembelajaran buku saku digitas berbasis mind mapping yang dikembangkan perlu divalidasi untuk memperoleh kelayakan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap validasi peneliti melakukan penilaian dengan teknik diskusi dengan memperlihatkan rancangan awal media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selain itu peneliti juga memberikan lembar validasi kepada validator guna untuk mendapatkan hasil validasi secara teoritik. Para ahli memberikan penilaian sesuai dengan lembar validator yang diberikan peneliti.

Berdasarkan validasi ahli materi diketahui penilaian validasi adalah 74% dengan kriteria kurang baik namun tetap adanya perbaikan dari ahli materi. Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kata-kata yang sederhana dan materi dibuat secara contextual sehingga dimengerti oleh siswa. Setelah direvisi persentase ke validan 92% dengan kriteria sangat baik. Validator juga menyarankan agar menggunakan materi yang sesuai dengan kondisi saat ini.

Setelah berdiskusi dengan ahli materi, media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping direvisi berdasarkan masukan dan saran validator.

Berdasarkan validasi ahli media pembelajaran memperoleh kelayakan 76% dengan kriteria kurang baik namun tetap adanya perbaikan dari ahli media. Ahli media menyarankan untuk memperbaiki desain warna pada buku saku digital dan menambahkan gambar yang lebih menarik. Setelah direvisi persentasi kelayakan mendapatkan 88% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan validasi ahli Bahasa berdasarkan aspek isi, penyajian, kebahasaan dan tampilan dan isi mendapat nilai 74,6% dengan kriteria kurang baik. Validator ahli Bahasa menyarankan untuk memperbaiki tata tulisan, kalimat, dan isi pada buku saku digital. Setelah direvisi nilai yang didapatkan 92% dengan kriteria sangat baik.

Selanjutnya uji kelayakan media diuji pada siswa perorangan didapatkan hasil 92% dan pada uji skala kecil sebanyak 6 orang didapatkan hasil 83% dengan kategori baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil serangkaian proses uji kelayakan, media pembelajaran berbasis mind mapping yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator dan juga penilaian yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan serta saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli maka media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping

Kefektifan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping dilihat melalui seberapa meningkatnya hasil belajar siswa yang berupa pre-test dan post-test ketuntasan belajar individual, ketuntasan belajar klasikal dengan melihat peningkatan dari hasil gain score, dan lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis mind mapping yang digunakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan.

Keefektifan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping diukur dengan menggunakan hasil pre-test dan post-test pada awal pembelajaran dan akhir kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pre-test yang berjumlah 25 soal pilihan berganda yang terdiri dari empat pilihan yaitu a,b,c, dan d. data pre-test siswa terlihat pada lampiran dengan rata-rata 43 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal ini dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dari ketuntasan minimal sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75.

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal siswa didapat 83% maka dapat dilihat data ketuntasan belajar klasikal rata-rata siswa mencapai 16 yang telah mencapai $KB > 70\%$. Setelah ketuntasan siswa dalam belajar secara individu dan klasikal di analisis, maka hasil pre-test dan post-test dihitung dengan gain score untuk menilai peningkatan keefektifan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping antara sebelum menggunakan dan setelah menggunakan di dapat hasil 0.70 maka gain score siswa tergolong tinggi. Berdasarkan hasil di atas bahwa terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah menggunakan, sejalan dengan itu dalam jurnal. Radityan, dkk (2014) mengatakan bahwa media interaktif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Selain berdasarkan hasil belajar keefektifan media juga bisa dilihat dengan angket respon siswa dengan menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping siswa yang sangat setuju sebanyak 92% dan siswa yang setuju terhadap media pembelajaran berbasis mind mapping yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasar respon siswa, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif. Berdasarkan jurnal Naniek K (2015) terlihat bahwa antusias anak dapat dilihat dari sebuah data angket respon siswa.

Berdasarkan uraian hasil belajar dan respon siswa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. Karena memenuhi kriteria kualitas ketuntasan media yaitu keefektifan dan kelayakan maka media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping dikatakan berkualitas. Selain itu dari penelitian yang sudah peneliti lakukan dan berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat dikatakan bahwa perlu diadakan sebuah perubahan dalam desain pembelajaran salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping yang dikombinasikan dengan berbagai model/strategi pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Buku Saku Digital berbasis Mind Mapping

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa dan guru dan hasil uji coba yang dilakukan kepada 6 siswa didapat rerata untuk kelompok kecil yaitu 94% capaian sangat praktis, 92% kelompok besar dengan jumlah 30 siswa capaian sangat praktis dan uji coba kepada guru didapat 92% dengan capaian sangat praktis, selanjutnya dikalkulasikan hasil dari uji kepraktisan siswa dan guru didapat rerata 92,5% dengan capaian sangat praktis. Sehingga dikluskasikan dari hasil persentase buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan didalam pembelajaran.

Hasil kepraktisan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang mana pada teori tersebut terdapat ZPD dengan empat tahap perkembangan dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk tahap ke empat dimana Tindakan seorang siswa secara spontan akan terus diulang-ulang hingga siswa siap untuk berpikir secara abstrak, hal itu bermakna media pembelajaran interaktif yang dikembangkan membuat siswa senang dalam belajar dikarenakan dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut siswa akan mengulangnya dimana dan kapan saja mereka mau sehingga siswa akan semakin tanggap akan perubahan teknologi. Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam ruang kelas menjadi hal yang penting dan menjadi perhatian khusus. Guru berperan penting dalam memberikan pengalaman langsung sekaligus sebagai fasilitator. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, ada hal yang saling bertautan kuat dalam ketercapaian pembelajaran mulai dari tujuan pembelajaran, guru, siswa, lingkungan, metode, teknik, dan media pembelajaran. Jalaluddin (2020), memaparkan media pembelajaran sebagai bahan, alat, metode, serta Teknik yang dipakai dalam mengajar yang bermakna agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran saat proses belajar menjadikan siswa lebih merespon aktif dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran bisa menjadikan komunikasi yang efektif antara siswa dengan guru (Mutia, 2022). Dengan adanya ketersediaan media pembelajaran, guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, efisien, dan menciptakan emosional yang baik kepada siswa agar lebih mudah memahami (Akbar,2022). Faktor penentuan pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran, fasilitas pendukung, karakteristik, gaya belajar, serta cara mengajar (Nasution, 2020). Guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan hasil belajar siswa. Sehingga, media pembelajaran yang memiliki kualitas baik dan menghasilkan proses belajar mengajar yang baik dan efektif pula.

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping, maka ini sudah dapat dikatakan efektif dan layak digunakan bagi semua siswa. Karena berdasarkan data yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada akhir kegiatan belajar dan telah menggunakan media maka dilakukan Post-test untuk melihat hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan maka dapat dilihat hasil post-test siswa mencapai 78%. Berdasarkan acuan ketuntasan minimal sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75 maka dapat dilihat hasil belajar meningkat dan dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini didasari dengan temuan-temuan dari data hasil penelitian, sistematis sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan antara lain:

1. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media dan Bahasa dengan hasil penilaian ahli materi tahap I persentase 74% capaian kurangbaik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian Kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% dengan capaian sangat layak. Selanjutnya hasil penilaian ahli media tahap I persentase 76% capaian baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II mendapat persentase 88% capaian sangat baik. Terakhir, hasil penilaian ahli Bahasa tahap I persentase 75% capaian kurang baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian Kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% capaian sangat baik. Sehingga yang dikembangkan layak untuk dipakai dalam proses belajar dikelas.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa serta guru. Hasil uji coba kepada 6 orang siswa untuk kelompok kecil dan 30 orang siswa untuk kelompok besar dan didapat reratanya 92% untuk kelompok kecil, 92% untuk kelompok besar dan guru 92% dengan capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan 92,6% capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan terlihat dari ketika media ini diimplementasikan, guru tidak perlu memerlukan waktu lama untuk bisa memaparkan dan memberikan penjelasan kepada siswa karena media ini begitu menarik dengan tampilan unik yang membuat guru semangat ketika memaparkannya. sehingga di konklusikan selaras hasil persentase dan pengalaman penggunaan media pembelajaran Buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan pre-test dan post-test kepada siswa dengan materi gotong royong dengan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,53 kategori sedang untuk kelompok kecil dan 0,71 kategori tinggi untuk kelompok besar. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping terlihat hasil pre-test 59 dan post-test 77 untuk kelompok kecil sedangkan pre-test 59 dan post-test 88 untuk kelompok besar. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianasari, I. W. (2014). Teori Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Alghamdi, D., Flechais, I., & Jirotko, M. (2015). Security practices for house holds bank customers in the Kingdom of Saudi Arabia. In Eleventh Symposium on Usable Privacy and Security ({SOUPS} 2015) (297-308).
- 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), 11-19.
- 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), 11-19.

- Anwariningsih, S., H, Ernawati. S., (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*. Vol.7 (2) 121-128.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5 (1), 1-13.
- Bukhori, H. A., Al Ayyubi, I. I., Rohmatulloh, R., & Saepulloh, S. (2023). Efektivitas Manajemen dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(01), 65-78.
- Buzan, T., & Buzan, B. (2010). *The Mind Map Book*. US: Pearson
- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 53-63.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deporter, B dan Hernarcki, M. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Dhimas Ardiansyah, Lusya Rakhmawati. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Vol. 2 No. 1 hlm 327-332). Fakultas Teknik Elektro, Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/991> yang diakses pada 10 November 2014 pukul 9.39 WIB.
- Elfeky, AIM, & Masadeh, TSY (2016). Pengaruh Mobile Learning terhadap Prestasi Belajar dan Keterampilan Percakapan Siswa. *Jurnal Internasional Perguruan Tinggi*, 5 (3), 20-31.
- Fathurrohman, dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: NuhaLitera.
- Iksanudin, I. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X Pada Materi SPLTV Di SMAN 1 BUNUT HULU (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Intany, N., Saptono, S., & Retnoningsih, A. (2016). Pembelajaran Kontekstual Disertai Peta Konsep Untuk Mewujudkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5 (3), 338-344.
- Jeno, LM, Grytnes, JA, & Vandvik, V. (2017). Pengaruh alat aplikasi seluler terhadap motivasi dan prestasi siswa biologi dalam identifikasi spesies: Perspektif Teori Penentuan Nasib Sendiri. *Komputer & Pendidikan*, 107, 1-12.
- Karimah, I. L. A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ipa Materi Kalor Dan Perpindahannya Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023. *Kompetensi*, 15(2), 202-211.
- Matos, A. P. D. M., Festas, M. I., & Seixas, A. M. (2016). Digital media and the challenges for media education. *Applied technologies and innovations*, 12(2), 43-53.
- Mochammad, M. (2016). Upaya Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Religius Pada Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Tunas Muda Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan (Bidang Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Noerdiansyah, I., & Sudiana, I. N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Melalui Buku Saku Digital. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Nurhalita, N., & Hudaidah, H. (2021). Relevansi pemikiran pendidikan ki hajar dewantara pada abad ke 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 298-303.
- Pd, K. M., & Fathurohman, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning pada Mata Pelajaran PPKN Terhadap Tanggung Jawab Belajar dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(2), 27-38.
- Porter. De Bobbi dan Hernacki. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riyanto, F. (2010). *Pembibitan jamur tiram (pleurotus ostreatus) di balai pengembangan dan promosi tanaman pangan dan hortikultura (BPPTPH) Ngipiksari Sleman*, Yogyakarta.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Sanaky, H. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Tulis, Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor dan Laboratorium Bahasa Bagi Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Bantul.
- Setyono, Y. A., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 118.
- Setyono, dkk (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. Universitas Sebelas Maret. (Vol 1. No. 1 hlm 118).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno, A. (2009). Aplikasi Model Sistem Keamanan Jaringan Berbasis De-Militarised Zone. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 6-12.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis Android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74-77.
- Wahyuni, T. (2019). Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Busana Melalui Media Mind Mapping Pada Peserta Didik Kelas XII SMKN 2 Boyolangu Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Refleksi Pembelajaran (JRP)* , 4 (2), 35-42.
- Winataputra, U. S. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka