

Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar

Hestiningrum Sukoco Putri¹, Widiarini², Siti Rofi'ah³

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

¹ hestiningrum.putri@gmail.com, ² widiarini@unublitar.ac.id, ³ sitirofiah.unublitar@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 07/08/2021

Direvisi : 21/08/2021

Disetujui : 05/09/2021

Dipublis : 26/09/2021

Kata kunci:

Buku Saku

Mind Mapping

Minat

Pemahaman Belajar

Keywords:

Pocket book,

mind mapping,

Interest,

learning understanding,

ABSTRAK

Abstrak: Media dapat digunakan untuk mendorong suksesnya proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara guru IIE di SDI Ma'arif Garum bahwa penggunaan media kurang maksimal saat pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya minat dan pemahaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku saku berbasis *mind mapping* sebagai peningkatan minat dan pemahaman belajar siswa kelas IIE di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini meliputi validasi ahli media diperoleh persentase 100% kriteria sangat valid, validasi ahli materi diperoleh persentase 97,5% kriteria sangat valid, validasi ahli bahasa diperoleh persentase 96,4% kriteria sangat valid, respon peningkatan minat belajar siswa sebelum menggunakan media dengan persentase 52,5% kategori cukup minat lalu setelah menggunakan media mendapat 91,5% kategori sangat minat, minat belajar meningkat sebesar 39%. Pada peningkatan pemahaman belajar kelas IIE berkategori mengalami peningkatan tinggi dengan skor *N-Gain* keseluruhan yaitu 0,82. Jadi pengembangan media buku saku berbasis *mind mapping* sangat valid serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa.

Abstract: Media can be used to encourage the success of learning process. Based on interviews with IIE teachers at SDI Ma'arif Tawang Sari Garum that the use of media is not optimal when learning which result in low interest and understanding of student learning. This study aims to develop a *mind mapping* based pocket book media as an increase in the interest and understanding of learning for class IIE student at SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. This study uses 5 stages of the ADDIE model. The result of this study include media expert validation obtained a percentage of 100% very valid criteria, material expert validation obtained a percentage of 97,5% very valid criteria, linguistic expert validation obtained a percentage of 96,4% very valid criteria, responses to increase student interest in learning before using media with a percentage of 52,5% moderate interest category then after using the media got 91,5% very interest category, interest in learning increased by 39%. In improving the understanding of class IIE, the category experienced a high increase with an overall *N-gain* score of 0.82. so the development of *mind mapping* based pocket book media is very valid and can increase students interest and understanding of learning.

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional telah dipaparkan secara jelas dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1, dikatakan jika usaha nyata serta terencana untuk mewujudkan situasi belajar serta proses pendidikan agar senantiasa meningkatkan keahlian dirinya untuk memenuhi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian. Maka berdasarkan kurikulum tersebut untuk tercapainya tujuan pembelajaran maka pelajaran PPKn dimasukkan dalam kurikulum sekolah dasar oleh pemerintah. Maka dari itu

seorang guru diharapkan mampu mempraktikkan perencanaannya di kelas, selain itu guru juga di haruskan untuk menguasai materi, strategi dan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan siswa mudah memahaminya. Menurut Briggs (dalam Rudi dan Cepi (2008)) mengatakan media pembelajaran merupakan saran fisik untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran seperti buku, film, dan video.

Studi pendahuluan telah dilakukan melalui observasi dengan wawancara guru kelas IIE di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum pada bulan Desember 2020. Berdasarkan hasil observasi didapatkan temuan bahwa mayoritas siswa kelas IIE adalah siswa yang tinggal di pondok sehingga siswa mengalami keterbatasan mendapat sumber pembelajaran selain dari buku paket. Pada pembelajaran PPKn materi sila-sila Pancasila siswa sedikit kesulitan memahami perbedaan penerapan pengamalan pada masing-masing sila, dan siswa mudah bosan ketika mempelajarinya karena materi ini selalu di muat di semua tema dan tingkatan kelas. Pada materi sila-sila Pancasila guru hanya menggunakan media berupa gambar dan media tersebut terbilang kurang tepat, karena gambar pada selebar kertas mudah hilang, dan siswa mudah bingung ketika mempelajarinya kembali karena tidak adanya penjelasan. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan siswa membutuhkan buku saku yang dikembangkan dengan berbasis *mind mapping*.

Buku saku sebagai media pembelajaran yang belum pernah digunakan di kelas 2 SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Buku saku juga dapat membantu siswa memahami materi dengan jelas karena di dalam buku saku terdapat inti sari dari materi pembelajaran, dan juga mudah untuk dibawa kemanapun dan dapat di pelajari dimana saja. Menurut sulistiyani (2013) buku saku dapat memberikan manfaat salah satunya yaitu dapat membuat proses belajar menjadi lebih terlihat jelas, menarik, serta menyenangkan. Buku saku dikembangkan sesuai dengan isi materi sangat dibutuhkan untuk efektifitas dalam pembelajaran (Muhammad, 2015). Buku saku dibuat dengan berbasis *mind mapping*.

Media buku saku berbasis *mind mapping* yakni media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dengan berbasis *mind mapping*, sesuai dengan pendapat Tony Buzzan (2008) bahwa *mind map* dapat membantu dalam belajar, menyusun dan menyimpan informasi yang di inginkan serta mengelompokkannya sehingga memungkinkan untuk mendapat ingatan yang sempurna. Buzan juga menyatakan *mind map* bersifat sederhana karena berisikan pokok penting dari sebuah pikiran, dengan tulisan, gambar dan warna yang menarik. Media buku saku berbasis *mind mapping* yang berisi peta pikiran materi dengan adanya gambar dan warna yang mendukung serta memudahkan penggunaannya. Penggunaannya sangat praktis, penyajian materi yang ringkas. Pemilihan media ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.

Minat merupakan keinginan dalam diri seseorang yang membangkitkan ketertarikan yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau keinginan yang menyenangkan, menguntungkan dan menimbulkan kepuasan dalam diri seseorang (Susanto, 2013). Untuk menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran, hal tersebut didasarkan pada (Fatih, 2018) pada dasarnya tujuan pembuatan media yaitu untuk menarik perhatian siswa dengan tampilan yang baik dan penyampaian informasi yang baik pula. Media yang menarik dapat menambah minat belajar siswa serta pembelajaran dapat diterima dan siswa memiliki pemahaman terhadap pembelajaran tersebut.

Pemahaman berarti kemampuan dalam memahami suatu informasi atau materi yang didapat selaras dengan pendapat Bloom (dalam Susanto, 2016) pemahaman yaitu sebagai kemampuan untuk meresap makna dari materi yang dipelajari. Menurut Sudjana (2016) Pemahaman adalah hasil belajar. Pemahaman berarti suatu hasil belajar yang melalui suatu proses pemahaman dari suatu informasi atau materi yang diterima.

Penelitian tentang buku saku telah banyak dilakukan oleh para pebeliti diantaranya adalah Pangabean (2020) dari hasil penelitian tersebut mendapat presentase kelayakan media buku saku 93,61%. Pada penelitian lainnya yaitu di tulis oleh Rostikawati (2020), dari hasil penelitian tersebut mendapat presentase pada aspek penyajian buku saku sebesar 82,5%. Lidia (2020) dengan hasil media layak digunakan yang dapat dilihat dari validitas konstruk sebesar 81,86%. Sari (2016) dari hasil penelitian tersebut mendapat presentase 93,18% dengan kategori buku saku sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan sebuah media untuk membantu siswa memahami materi. Peneliti mengambil penelitian pengembangan media buku saku dengan modifikasi berbasis *mind mapping* dengan materi sila-sila Pancasila dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar pada siswa kelas 2 SDI Ma'arif Tawang Sari Garum, dengan judul penelitian "Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Belajar PPKn Pada Siswa Kelas II di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum". Penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah, yaitu: 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Mind Mapping* siswa kelas II SD Ma'arif Tawang Sari Garum, 2) Bagaimana media pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Ma'arif Tawang Sari Garum, 3) Bagaimana media pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas II SD Ma'arif Tawang Sari Garum

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan media tersebut (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (Endang Mulyaningsih, 2002). Model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Evaluation*, 5) *Implementation*.

Tahap Analysis; menganalisis masalah yang terdapat dalam media pembelajaran yang sebelumnya. Analisis pada tahap ini dengan melakukan analisis kurikulum, serta analisis kinerja. **Tahap Design;** peneliti menentukan materi yang akan dimuat dalam buku saku berbasis *mind mapping*. Serta peneliti merancang produk buku saku mulai dari cover, halaman sampul, isi, dan penutup. **Tahap Development;** tahapan ini berisi aktivitas realisasi rancangan produk yang terbuat sebelumnya. Lalu melakukan validasi instrumen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan pada media tersebut.

Tahap Implementation; tahap ini dapat dilaksanakan jika media buku saku berbasis *mind mapping* telah divalidasi ahli media, ahli materi serta ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan pengambilan data dengan menggunakan pre test dan post test, dengan tahap pemberian pre test untuk mengetahui pengetahuan awal pembelajaran sebelum menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping*, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media tersebut dan pemberian post test untuk mengukur pemahaman siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah menggunakan media buku saku. Serta pemberian angket minat belajar untuk mengetahui minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media buku saku. **Tahap Evaluation;** tahapan ini untuk mengevaluasi apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau masih perlu adanya perbaikan. Revisi dibuat sesuai dengan masukan para validator yang menguji kevalidan buku saku berbasis *mind mapping*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut: 1) Survei melalui angket untuk kevalidan dan minat siswa, 2) Tes untuk pemahaman. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kevalidan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta penilaian guru dihitung dengan skala likert dengan kategori 1) sangat valid, 2) valid, 3) cukup valid, 4) kurang valid. Untuk mengukurnya menggunakan rumus. (Arikunto, 2009)

$$P = \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase Penilaian (%)

x = Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

xi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Skor penilaian kevalidan menggunakan skala *Likert*. Selanjutnya hasil perhitungan persentase dimaknai dalam tabel berikut ini. Dasar pengambilan keputusan Skor Kriteria penilaian angket validasi terhadap media yang dijelaskan pada tabel 1 dibawah ini. (Arikunto, 2009)

Tabel 1. Kategori Skor Kevalidan Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Persentase (%)	Kategori Kevalidan	Keterangan
85,01 – 100	Sangat Valid	Tidak revisi
70,1 – 85	Cukup Valid	Revisi sedikit
50,01 – 70,00	Kurang Valid	Revisi banyak
01,00 – 50,00	Tidak Valid	Revisi total

Sumber: adaptasi dari Zunaidah & Amin (2016)

Respon minat belajar siswa dihitung menggunakan skala guttman (Sugiono, 2016) berupa jawaban tegas YA-TIDAK. Dasar penilaian minat belajar siswa di ukur berdasarkan tiap indikator yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media, menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dasar pengambilan respon minat siswa dengan kriteria penilaian (Suastika dan Rahmawati, 2019) sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Skor Minat Belajar

Persentase (%)	Kategori
$x > 80\%$	Sangat minat
$60\% < x \leq 80\%$	Minat
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup minat
$x \leq 40\%$	Kurang minat

Teknik analisis data tes menggunakan test *pretest* dan *posttest* yang diukur dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2004).

$$\text{Rumus penilaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya untuk pengukuran peningkatan pemahaman belajar dengan *N-gain* (Tegeh, 2014) sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

g = gain

Skor posttest = nilai rata-rata kelas akhir

Skor pretest = nilai rata-rata kelas awal

Kategori penilaian peningkatan pemahaman belajar (Tegeh, 2014) sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Skor Peningkatan Pemahaman Belajar

Persentase (%)	Kategori
$N - \text{gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N - \text{gain} < 0,7$	Sedang
$N - \text{gain} < 0,3$	Rendah

Teknik analisis data untuk mengukur adanya peningkatan pemahaman belajar siswa dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa. Adapun cara mengukur penilaian siswa menggunakan rumus (Arikunto, 2004).

$$\text{Rumus penilaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pada tabel 4 dibawah ini memaparkan kategori hasil penilaian. Sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Hasil Penilaian

Skor Akhir	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup Baik
< 60	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini telah menghasilkan media buku saku berbasis *mind mapping* dengan materi sila-sila Pancasila pada siswa kelas II SDI Ma'arif Tawangsari Garum yang menggunakan lima tahapan pengembangan model ADDIE, yakni:

1. Analysis

Tahap melakukan pertimbangan penyusunan media yang meliputi: 1) Analisis Kurikulum dengan mengambil materi sila-sila Pancasila Tema 3 Tugasku Sehari-hari Subtema 2 Tugasku Sehari-hari di Sekolah dengan Kompetensi dasar yang digunakan yaitu 3.1 mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambing Negara “Garuda Pancasila”; 2) Analisis kinerja berupa kasus yang dialami saat kegiatan belajar yang dilakukan dengan wawancara guru kelas II Bu Eko Widiyanti, S.Pd yaitu penggunaan media yang kurang maksimal serta kurangnya pemahaman belajar siswa khususnya pada pembelajaran PPKn;

2. Design

Pada tahap ini sebelum melakukan pengembangan produk dilakukan persiapan dengan menyiapkan materi sila-sila Pancasila pembelajaran PPKn. Kemudian peneliti membuat rancangan desain media buku saku berbasis *mind mapping* sebanyak 24 halaman dengan menampilkan variasi desain *mind mapping*, bahasa yang sederhana, penyajian gambar serta warna yang sesuai dengan materi. Buku saku berukuran A6 dengan kertas HVS 80gr dan sampul menggunakan kertas Art Paper.



Gambar 1. Cover depan buku saku



Gambar 2. Materi Sila-sila Pancasila

3. Development

Tahap ini dilakukan proses pembuatan media buku saku mulai dari cover depan cover belakang menggunakan aplikasi *canva*. Tahapan yang dilakukan adalah membuat cover depan dan belakang, halaman sampul, prakata, daftar isi, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi pengamalan sila-sila Pancasila, ayo lakukan, soal evaluasi, dan riwayat hidup penulis.

Selanjutnya dilakukan validasi angket untuk melihat kevalidan media buku saku berbasis *mind mapping*. Validator yang terdiri dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat pada presentase kevalidan yang disajikan pada tabel 5, yakni.

Tabel 5. Hasil Kevalidan Angket Ahli

No	Aspek Penilaian	Persentase Kevalidan	Kategori
1	Ahli Media	100%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	97,5%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	96,4%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil presentase validasi ahli media sebesar 100% dengan kategori sangat valid, persentase validasi ahli materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid, dan persentase validasi ahli bahasa sebesar 96,4% dengan kategori sangat valid. Jadi dapat disimpulkan media buku saku berbasis *mind mapping* sangat valid atau dapat digunakan.

4. Implementation

Tahap ini dilakukan uji lapangan untuk mengetahui penilaian kevalidan guru, respon minat siswa serta peningkatan pemahaman belajar siswa. Untuk mengetahui kevalidan guru peneliti memberikan angket kevalidan pada guru kelas IIE dengan hasil yang dipaparkan dalam tabel 6, dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Penilaian Kevalidan Guru

No	Pernyataan	Hasil Skor	Kategori
1	Buku saku berbasis <i>mind</i>	3	Valid

	<i>mapping</i> dapat membantu siswa memahami materi		
2	Media buku saku berbasis <i>mind mapping</i> valid digunakan sebagai media pembelajaran	4	Sangat Valid
3	Media buku saku berbasis <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	Sangat Valid
4	Media buku saku berbasis <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa	3	Sangat valid
5	Materi yang digunakan sesuai dengan KD	3	Valid
	Jumlah	17	
	Persentase	85%	Valid

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil presentase hasil penilaian kevalidan guru diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori valid sehingga media buku saku berbasis *mind mapping* dapat digunakan. Selanjutnya pengambilan data pada siswa kelas IIE berjumlah 20 siswa dengan memberikan angket respon minat dan tes pemahaman. Hasil rekapitulasi respon peningkatan minat siswa dipaparkan dalam tabel 7, dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Respon Peningkatan Minat Belajar Siswa

NO	Nama	Sebelum		Setelah		Peningkatan
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	Senang Belajar PPKn	10	50 %	15	75 %	25 %
2	Menyukai belajar menggunakan media pembelajaran	15	75 %	19	95 %	20 %
3	Mengerjakan tugas tanpa dipaksa	7	35 %	18	90 %	55 %
4	Rasa senang menggunakan media buku saku	12	60 %	20	100 %	40 %
5	Semakin ingin mempelajari sila-sila Pancasila setelah menggunakan media	10	50 %	16	80 %	30 %
6	Mencermati kala guru menerangkan di depan kelas	9	45 %	19	95 %	50 %
7	Semangat belajar menggunakan media buku saku	12	60 %	19	95 %	35 %
8	Sering bertanya kepada guru	7	35 %	19	95 %	60 %
9	Menyukai media buku saku	11	55 %	20	100 %	45 %
10	Rasa senang memahami materi	12	60 %	18	90 %	30 %
	Jumlah	105	52,5 %	183	91,5%	39 %

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil respon minat siswa diperoleh nilai presentase sebesar 91,5% sehingga media buku saku berbasis *mind mapping* berkategori sangat minat, sedangkan sebelum menggunakan media mendapat persentase sebesar 52,5% dengan kategori cukup minat. Setelah menggunakan media buku saku respon minat siswa meningkat sebesar 39%. Dapat disimpulkan bahwa media buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sila-sila Pancasila.

Uji coba selanjutnya untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa kelas IIE dengan jumlah 20 siswa pada materi sila-sila Pancasila dengan menggunakan uji *N-gain* dari tes *pretest* berguna sebelum diberi media dan tes *posttest* setelah diberi media buku saku berbasis *mind mapping*. Hasil uji *N-gain* pada tes *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Uji Peningkatan Rata-rata (*N-gain*) Pemahaman Belajar

Kategori	Skor
Jumlah Keseluruhan Tes <i>Pretest</i>	1450

Jumlah Keseluruhan Tes <i>Posttest</i>	1940
<i>N-gain</i>	0.82
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan hasil peningkatan pemahaman belajar siswa kelas IIE terhadap buku saku berbasis *mind mapping* pada materi sila-sila Pancasila mengalami peningkatan tinggi dengan skor *N-gain* 0,82.

5. Evaluation

Tahapan ini dilakukan perbaikan akhir pada produk yang dikembangkan sesuai dengan anjuran validator. Media buku saku berbasis *mind mapping* dievaluasi seperti saran serta masukan para ahli agar produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik. Berikut hasil saran dan masukan dari validator.

- 1) Hasil saran dan masukan validator media yaitu perhatikan kembali resolusi gambar yang digunakan,
- 2) Hasil saran dan masukan validator materi yaitu media diberikan latihan dan kegiatan untuk kognitif dan keterampilan,
- 3) Hasil saran dan masukan validator bahasa yaitu pemilihan jenis font yang sesuai.

Pembahasan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa kelas II di SDI Ma'arif Tawangsari Garum. Tahap pengembangan diawali dengan tahap **analysis**. Langkah – langkah nya meliputi: 1) Analisis kurikulum, yaitu menganalisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta tujuan pembelajaran. kompetensi dasar yang digunakan yaitu 3.1 mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambing Negara “Garuda Pancasila”. 2) Analisis kinerja dilakukan untuk memperoleh kasus yang dialami di SDI Ma'arif Tawangsari Garum khususnya pada kelas II dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media yang kurang maksimal serta kurangnya pemahaman belajar siswa khususnya pada pembelajaran PPKn.

Pada tahapan **design** peneliti merancang media dengan menentukan materi sila-sila Pancasila. Selanjutnya merancang desain produk mulai dari cover depan hingga cover belakang. Adapun desain produk yang dikembangkan yaitu cover depan yang memuat judul, kelas, dan logo UNU. Ke-2 halaman sampul yang memuat identitas buku saku berbasis *mind mapping* judul, gambar, kelas, nama penulis, nama pembimbing serta logo UNU. Selanjutnya halaman prakata, halaman daftar isi, halaman kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dimulai dari halaman 1 sampai 16 memuat materi-materi sila-sila Pancasila diantaranya bunyi sila, gambar simbol sila-sila Pancasila, contoh perilaku yang sesuai dan contoh pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Halaman 19 berisi mengajak untuk kegiatan melakukan pengamalan sila dengan nama kegiatan ayo lakukan. Halaman 20 hingga halaman 23 berisikan soal-soal evaluasi, lalu pada halaman 24 berisikan riwayat hidup penulis. Selanjutnya terakhir cover belakang buku saku berbasis *mind mapping*.

Tahapan selanjutnya yaitu **development**. Ada 2 hal yang dilakukan pada tahapan ini, yakni 1) pembuatan media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* mulai dari cover depan hingga cover belakang dengan font Open Sans yang dan ukuran font 14. 2) melakukan uji validasi dengan tujuan apakah media yang dikembangkan valid digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Produk awal yang telah dikembangkan dilakukan validasi dengan instrument angket kepada validator. Berdasarkan penilaian ahli media telah mendapatkan kategori sangat valid, penilaian ahli materi mendapatkan kategori sangat valid, penilaian ahli bahasa mendapatkan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan validasi kevalidan adalah media buku saku berbasis *mind mapping* pada materi sila-sila Pancasila valid digunakan menjadi media pembelajaran siswa kelas II SDI Ma'arif Tawangsari Garum. Hal ini sesuai dengan (Meikahana & Kriswanto, 2015) bahwa buku saku berukuran kecil yang mudah untuk dibawa kemanapun yang berisikan penjelasan mengenai materi berupa tulisan serta gambar. Buku saku dapat dijadikan media yang berisikan pengetahuan ataupun informasi yang dibuat secara menarik dengan dibuat berbentuk *mind mapping*. Menurut (Qondias et al., 2016) *mind mapping* merupakan suatu cara untuk mengembangkan kegiatan berfikir mengambil sebuah informasi dari berbagai sudut segala arah. Sehingga buku saku berbasis *mind mapping* dapat dikatakan buku saku yang berisikan materi atau informasi yang menarik dan dapat mempermudah pembelajaran disekolah ataupun mempermudah siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Tahap **implementation** dilakukan pengambilan data pada kelas IIE SDI Ma'arif Tawangsari Garum sebanyak siswa 20 dengan perempuan sebanyak 6 siswa dan laki-laki sebanyak 14 siswa. Tahap ini dilakukan uji kevalidan pada guru mendapat hasil dengan kategori valid, dapat disimpulkan media buku saku berbasis *mind mapping* valid digunakan dalam kegiatan belajar. Sedangkan hasil penelitian respon minat belajar siswa terhadap media buku saku berbasis *mind mapping* diperoleh hasil dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini karena buku saku memuat gambar dan warna yang sederhana dan menarik, sejalan dengan sifat *mind mapping* menurut (Buzan, 2008) yaitu bersifat sederhana dengan adanya kata, garis, gambar, serta warna untuk berbagi ide menarik. Maka dengan buku saku berbasis *mind mapping* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran peningkatan pemahaman belajar siswa terhadap materi sila-sila Pancasila. Merujuk pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi. Kemampuan siswa dalam memahami materi memberi dampak pada hasil belajar yang meningkat, hal ini sejalan dengan (Putri, 2016) yakni meningkatnya pemahaman siswa dapat dilihat berdasarkan kenaikan hasil belajar. Peningkatan pemahaman belajar pada penelitian ini karena siswa telah mampu menerima, menyerap dan memahami materi (Susanto 2016). Kesimpulannya media buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan pemahaman belajar pada materi sila-sila Pancasila saat digunakan dalam pembelajaran di SDI Ma'arif Tawangsari Garum.

Tahap terakhir **evaluation** yaitu proses yang dilakukan untuk memberi saran dan masukan terhadap media buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan sesuai dengan penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Belajar PPKn di SDI Ma'arif Tawangsari Garum dapat ditarik kesimpulan, (1) Tingkat kevalidan media buku saku berbasis *mind mapping* ditinjau berdasarkan validator. Hasil dari penelitian menunjukkan tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian, 1) ahli media, keseluruhan skor presentase 100% berkategori sangat valid, 2) ahli materi, keseluruhan skor presentase 97,5% berkategori sangat valid, 3) ahli bahasa, keseluruhan skor presentase 96,4% berkategori sangat valid. (2) Tingkat respon peningkatan minat belajar siswa terhadap media buku saku berbasis *mind mapping* materi sila-sila Pancasila dengan jumlah 20 siswa kelas II di SDI Ma'arif Tawangsari Garum yaitu sebelum menggunakan media memperoleh skor presentase 52,5% dengan kategori cukup minat, setelah menggunakan media memperoleh skor sebesar 91,5% berkategori sangat minat, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 39%. (3) Peningkatan pemahaman belajar siswa terhadap media buku saku berbasis *mind mapping* pada materi sila-sila Pancasila dengan jumlah 20 siswa kelas II di SDI Ma'arif Tawangsari Garum dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yaitu dengan skor *N-gain* 0,82 termasuk dalam kriteria tinggi. Kesimpulannya pemahaman belajar siswa terhadap media buku saku berbasis *mind mapping* mengalami peningkatan tinggi.

TERIMA KASIH

Artikel ini tidak terselesaikan jika tidak ada bimbingan, dukungan serta pertolongan dari beberapa pihak. Menyadari betapa pentingnya peranan dan pertolongan dalam perencanaan serta pelaksanaan penelitian pengembangan hingga penyusunan artikel ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME, pembimbing, validator, serta siswa-siswi sebagai subyek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta
- Buzan, Tony. (2008). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Pt.Gramedia Pustaka Utama.
<https://books.google.co.id/>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik Berbasis Multimedia Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2 (2), 137-149. (online) https://doi.org/10/28926/riset_konseptual.v2i2.42

- Meikahana, Ranintya dan Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
<http://eprints.unm.ac.id/14361/1/Jurnal%20Sri%20Melyanti.pdf>
- Muhammad, Nuru Nisa, Ahmad Musawir Taiyeb, dan Andi Asmawati Aziz. (2015). Pengembangan Buku Saku Pada Materi Sistem Respirasi Untuk SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS 2015*.
- Mulyaningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Putri, M. T. D. (2016). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Materi Manusia dan Lingkungan Dikaitkan Faktor Belajar Siswa di Kelas. 72.
<https://lib.unnes.ac.id/28824/1/4401412007.pdf>
- Suatika, I Ketut., & Amaylya Rahmawati. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no 2 : 61. <https://doi.org/10.26737/jpmi.V4i2.1230>
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Sulistiyani, Nurul Hidayati Diah. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164-172.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susanto, Ahmad. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Android. *Jurnal Pemahaman*, UNS 2019;619
- Tegeh, I. M. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu