

Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Bentuk Keberagaman di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar

Karmintoro¹, Slamet Utomo², Su'ad³

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

e-mail: karmintoro@gmail.com, slamet.utomo@umk.ac.id, suad@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 7 Februari 2021

Revisi: 29 Maret 2021

Disetujui: 29 Mei 2021

Dipublikasikan: 30 Juni 2021

Keyword

Pocketbook

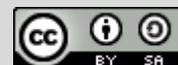
Mind Mapping

Diversit

Abstract

This research aims to (1) analyze the necessary development, (2) develop, and (3) analyze the reliability of the mind mapping based pocketbook with the materials about the diversity in Indonesia to enhance the fourth graders' civics learning outcomes in Rara Mendut cluster, Pati. This Research and Development used Borg & Gall model. The data were obtained from the interview, questionnaire, and attitude scale techniques. The results of the research are: First, the Pocketbook development is needed to improve the learning outcome by considering the characteristics of Civics materials and the developed learners' cognitions at the concrete-operational stage. Secondly, the Pocketbook was successfully developed through 7 stages. Third, the Pocketbook was reliable with a very reliable criterion. N-Gain test on the trial run product obtained a percentage of 0.39. It meant there was an improvement result between the pretest and posttest with a moderate category.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada hakikatnya ialah program pendidikan kewarganegaraan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila yang secara yuridis formal tertuang di dalam konstitusi Negara, yaitu UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Tujuan pokok PPKn adalah mendidik siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Sehingga dalam perspektif tiga ranah tujuan pembelajaran yakni kognitif, afektif, psikomotorik, PPKn mengemban tiga fungsi inti, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*).

Lebih spesifik bahwa kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik tersebut bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional dan social. Sehingga paradigma baru PPKn ialah bercirikan multidimensional (Fathurohman dan Wuryandani, 2011: 10). Atau dengan kata lain materi PPKn memiliki kompleksitas yang relatif rumit dan luas. Bahkan apabila masuk ke dalam "rimba" materi PPKn kelas 4 tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) khususnya materi tentang bentuk keberagaman di Indonesia maka kompleksitas materi PPKn akan tampak makin jelas. Bahwa sebagaimana diketahui di Indonesia terdapat berbagai bentuk keberagaman suku bangsa dengan ragam khas budaya dan bahasanya, keberagaman agama dan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, keberagaman golongan ekonomi, dan masih banyak lagi keberagaman lainnya..

Dalam konteks itu kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai arti penting. Sebagaimana diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk

alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dan dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi dan Sutjipto, 2011:5). Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Media pembelajaran akan mempermudah siswa mencerna materi pembelajaran yang rumit dan luas. Salah satu media pembelajaran yang praktis dan menarik adalah buku saku. Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat dimasukkan ke dalam saku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:173). Buku yang baik dan benar sesuai standard yang sah merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang rumit dan luas akan lebih dipahami siswa dengan mengkonstruksikan materi ke dalam suatu gagasan dalam bentuk *mind mapping*. *Mind mapping* adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua bagian otak manusia digunakan secara maksimal. Otak manusia dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu otak kiri dan otak kanan, otak kiri bekerja untuk hal-hal yang bersifat rasional dan otak kanan bekerja untuk hal-hal yang lebih emosional seperti seni bahasa dan sebagainya. Tony Buzan (2012:4-5) menyebut *mind mapping* sebagai cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Tony Buzan (2012:13) juga mengungkapkan bahwa *mind mapping* membantu belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan mendapat akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala hal yang diinginkan.

Penelitian oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* yang dilaporkan pada tahun 2009 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21. Kemudian, laporan terakhir, terkait dengan kompetensi kewarganegaraan, hasil penelitian dari ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hong Kong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Thailand) menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan (*Civic knowledge*) di Indonesia dan Thailand pada siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia (Fraillon, Schulz, & Ainley, 2012). Memang, dalam membaca hasil penelitian yang dilakukan oleh pihak asing kepada suatu komunitas disarankan oleh para ahli untuk ekstra hati-hati. Karena dimungkinkan analisis pemaknaannya bisa jadi kurang komprehensif dikarenakan sudut pandang cara pemahaman yang berbeda. Namun demikian data penelitian adalah satu hal yang bagaimanapun juga layak dipertimbangkan.

Di samping itu berdasarkan data nilai raport tahun pelajaran 2019/2020 mata pelajaran PPKn Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati hasil belajar siswa pada ranah kognitif materi bentuk keberagaman di Indonesia disimpulkan masih relatif rendah. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata aspek kognitif PPKn materi bentuk keberagaman di Indonesia masih di bawah nilai rata-rata materi-materi yang lain. Nilai rata-rata PPKn materi bentuk keberagaman di Indonesia pada periode tersebut hanya mencapai 66 dengan KKM 70. Berdasarkan penelitian awal melalui wawancara pada awal Februari 2020 yang dilakukan dengan beberapa guru kelas 4 SD di di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati, diketahui bahwa dalam pembelajaran PPKn siswa tampak kurang antusias. Hal ini ditandai dengan adanya beberapa siswa yang masih ‘suka “ribut sendiri” dan belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut informasi di rumah pun masih banyak siswa yang belum belajar dengan baik. Beberapa siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang telah diberikan guru. Siswa merasa malas dan bosan dalam mempelajari materi PPKn yang cakupannya luas.

Bahwa buku ajar yang dimiliki siswa relatif terbatas. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 26 siswa dari 28 siswa (92,86%) hanya memiliki 1 buku ajar PPKn di luar buku tematik sebagai media pembelajaran. Sedangkan 2 siswa dari 28 siswa (7,14%) memiliki 2 buku ajar PPKn. Buku tersebut merupakan buku pinjaman dari sekolah untuk siswa.

Minimnya buku ajar atau buku referensi yang dimiliki oleh siswa sebagai buku pelengkap pembelajaran, menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan yang dimiliki siswa. Pembelajaran PPKn dengan materi yang luas, diperlukan suatu cara agar siswa dapat mampu memahami materi PPKn dengan mudah.

Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari yang bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami materi PPKn secara mandiri dan mudah. Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu buku referensi pelengkap bagi siswa yang nantinya dapat digunakan untuk belajar siswa sehingga akan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Pengembangan buku saku yang berbasis *mind map* akan memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan *mind map*, akan memudahkan siswa mengingat berbagai informasi. Buku saku yang berukuran kecil akan memudahkan siswa dalam belajar di mana dan kapan saja. Penyajiannya yang menarik juga akan meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung tertuang dalam jurnal internasional pendidikan dari Aksaray University, Turkey yang dilakukan oleh Özgüll Keles pada tahun 2012 dengan judul *Elementary Teachers' Views on Mind Mapping*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pandangan guru SD mengenai siswa di SMP Negeri 1 Ketanggungan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa buku saku materi pemanasan global sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 96,4% dan 93,3%. Persentase tanggapan siswa pada uji coba produk mencapai >50%. Begitu pula persentase tanggapan guru mencapai >50%.

Penelitian Mariana Masita, Desi Wulandari (2018) Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA menyimpulkan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, kebahasaan, dan *mind mapping*. Selain itu buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis kebutuhan pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia untuk peningkatan hasil belajar PPKn Kelas 4 SD; (2) Mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia untuk peningkatan hasil belajar PPKn Kelas 4 SD; (3) Menganalisis kelayakan buku saku berbasis *mind mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia untuk peningkatan hasil belajar PPKn Kelas 4 SD.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) versi Borg & Gall (Sugiyono, 2014:409), dengan langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Karena subyek penelitian terdampak pandemic Covid-19 maka langkah penelitian dicukupkan hingga langkah ke- (7) revisi produk (produk akhir).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut di Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Gugus yang dimaksud merupakan pengelompokan SD-SD berdasarkan kedekatan wilayah kerja berdasar klaster. Sehingga dengan demikian lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut di Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Sementara itu waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020, tepatnya pada bulan Februari 2020 s.d Agustus 2020. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Non tes terdiri dari wawancara dan angket.. Sebelum digunakan dalam penelitian tes diuji validitas dan reliabilitasnya.

Data berupa wawancara dan observasi dianalisis secara kualitatif, yakni data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis. Pengolahan dan analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan mengkategorisasikan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Sedangkan Analisis data produk adalah analisis yang digunakan terhadap desain produk yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif yaitu dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari validator. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, data yang diperoleh diubah dalam bentuk persentase.

Hasil dan Pembahasan

Kebutuhan Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Dari hasil rekapitulasi data angket kebutuhan guru diketahui bahwa guru berpendapat, siswa perlu memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Dalam pembelajaran, rata-rata siswa hanya menggunakan 1 buku, yakni buku Tematik terbitan Kemendikbud RI saja, sehingga diperlukan media pembelajaran berupa buku pendamping yang menarik dan inovatif.

Guru sangat setuju dengan adanya buku saku berbasis *mind mapping* yang disesuaikan dengan kurikulum (KI, dan KD). Lebih ditil, diharapkan buku saku dibuat dengan menarik agar dapat memancing keingintahuan siswa. Buku saku juga diinginkan agar dibuat dengan warna cerah yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi siswa dengan ukuran huruf yang sedang.

Sementara itu hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Ketersediaan media untuk materi bentuk keberagaman di Indonesia masih kurang sehingga siswa memerlukan media pembelajaran berupa buku. Siswa setuju dengan adanya buku saku berbasis *mind mapping* dengan penyusunan dan pengemasan yang menarik disertai soal evaluasi pada bagian akhir buku. Adapun karakter warna pada buku saku yang banyak dikehendaki siswa ialah menggunakan warna cerah yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi siswa dengan ukuran huruf sedang menggunakan jenis huruf calibri.

Prototipe Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Prototipe merupakan rancangan. Berikut prototipe buku saku berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan peneliti.

Tabel 1. Prototipe Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

No	Bagian Buku	Isi Buku	Deskripsi Prototipe
1.	Cover	Depan	Gambar berwarna full cover, nama buku siswa, nama, materi buku, nama penyusun, jargon buku, penerbit
		Belakang	Gambar, indorsment
2.	Preliminary	Halaman Judul	Judul buku, nama penyusun, penerbit
		Catatan Hak Cipta	Judul buku, nama penyusun, catatan hak cipta, penerbit, katalog dalam terbitan (KDT, ISBN)
		Halaman Persembahan	Catatan persembahan
		Kata Pengantar	Background, gambar kartun, judul kata pengantar, isi kata pengantar, jargon buku, halaman buku (romawi).
		Daftar Isi	Background, gambar kartun, judul kata daftar isi, isi daftar isi, jargon buku, halaman buku (romawi)
		Petunjuk Penggunaan Buku	Background, gambar kartun, judul petunjuk penggunaan buku, isi petunjuk penggunaan buku, jargon buku, halaman buku (romawi)
3.	Bagian isi	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Gambar kartun, judul KI dan KD, KI dan KD, Jargon buku, halaman buku (arab).
		<i>Mind Mapping</i> materi	Background, judul, <i>Mind Mapping</i> materi secara umum, jargon buku, halaman buku (arab).
		<i>Mind Mapping</i> submateri	Background, judul, <i>Mind Mapping</i> materi per sub materi, jargon buku, halaman buku (arab).
		Materi ajar	Background, gambar kartun, judul materi, sub judul materi, isi materi, jargon buku, halaman buku (arab).
		Mengenal tokoh (profil) suku bangsa	Background, nama tokoh, isi materi, foto tokoh, jargon buku, halaman buku (arab).
		Mengenal tokoh agama	Background, nama tokoh, isi materi, foto tokoh, jargon buku, halaman buku (arab).
		Evaluasi	Background, gambar kartun, judul evaluasi, isi evaluasi, foto tokoh, jargon buku, halaman buku (arab).
4.	Postliminary	Daftar pustaka	Background, gambar kartun, judul daftar pustaka, isi daftar pustaka, jargon buku, halaman buku.
		Catatan siswa	Background, gambar kartun, judul (Catatanku), kolom kosong, jargon buku, halaman buku.

Desain Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Berdasar berbagai data (dalam proses tahap pengumpulan data) prototipe tersebut dikembangkan menjadi sebuah desain. Berikut hasil desain buku saku berbasis *mind mapping*.

Tabel 2. Desain Buku Saku Berbasis Mind Mapping

No.	Aspek Desain	Keterangan
1.	Bentuk fisik	Buku dengan ukuran kertas A6 dan cetak warna
2.	Materi	Bentuk keberagaman di Indonesia.
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Konten	a. Pendahuluan: Prakata, daftar isi, SK dan KD. b. Isi: Pendahuluan materi, <i>Mind Mapping</i> materi, penjelasan materi, dan mengenal tokoh. c. Penutup: Soal evaluasi, catatanku, dan daftar pustaka.

No.	Aspek Desain	Keterangan
5.	Fungsi	Media pembelajaran inovatif, kreatif, mandiri baik di dalam kelas maupun di luar kelas Meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas 4 materi bentuk keberagaman di Indonesia.

Pada tahap ini media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dibuat dengan proses sebagai berikut.

- Materi dan soal dalam buku saku berbasis *Mind Mapping* diringkas dari beberapa buku referensi (Buku Tematik Kemendikbud RI) dan wikipedia Indonesia.
- Peneliti menyusun materi untuk disajikan dalam buku saku berbasis *Mind Mapping* menggunakan *Microsoft Word*.
- Peneliti menyusun *Mind Mapping* menggunakan *SmartArt*. *Mind Mapping* tersebut kemudian disusun ke dalam buku saku berbasis *Mind Mapping*.
- Tahap akhir dari penyusunan buku saku berbasis *Mind Mapping* adalah mengubah ke dalam format PDF.
- Peneliti mencetak buku saku berbasis *Mind Mapping* yang akan digunakan untuk validasi materi dan media, serta uji coba produk.

Secara umum media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* terdiri dari bagian-bagian yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Bagian Pendahuluan
 - Prakata berisi keterangan dari penyusun sebagai pengantar buku saku berbasis *Mind Mapping*.
 - Daftar isi berisi daftar konten buku saku beserta nomor halamannya.
 - Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berisi kompetensi yang harus dipenuhi siswa dalam mempelajari materi dalam buku saku berbasis *Mind Mapping*.
- Bagian Isi
 - Pendahuluan materi berupa gambar percakapan atau ilustrasi pada awal sub bab.
 - Mind Mapping* materi berisi gambar *Mind Mapping* dari materi tersebut.
 - Penjelasan materi berisi penjelasan mengenai *Mind Mapping* dari materi tersebut.
 - Mengenal tokoh berisi artikel pengenalan tokoh berupa foto profil keberagaman pada materi tersebut.
- Bagian Penutup
 - Soal evaluasi berupa soal-soal yang sesuai dengan indicator pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*.
 - Catatanku merupakan kolom kosong yang disediakan sebagai sarana bagi siswa mencatat hal-hal penting dalam materi.
 - Daftar pustaka berisi daftar rujukan yang dipakai dalam penyusunan buku saku berbasis *Mind Mapping*.

Validasi Materi Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Validasi oleh ahli materi terhadap buku saku berbasis *Mind Mapping* menghasilkan data yang diolah dan direkap sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Materi

No.	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
1.	Isi	56	93,33	Sangat layak

2.	Kebahasaan	48	88,46	Sangat layak
3.	Penyajian	61	92,19	Sangat layak
		164	91,66	Sangat layak

Sementara itu komentar dan saran dari validator materi adalah sebagai berikut.

- 1) Perbaiki isi *Mind Mapping* pada materi aspek-aspek profil suku bangsa. *Mind Mapping* aspek-aspek profil suku bangsa masih kurang lengkap, yaitu kurangnya system teknologi yang belum dimasukkan pada *Mind Mapping*.
- 2) Memperhatikan konsistensi penyajian agar mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi dari sub-bab satu ke sub-bab berikutnya diperhatikan konsistensi penyajian, seperti pada tata letak, maupun desain penyajian materi.
- 3) Soal evaluasi disarankan untuk didesain dengan pola *Mind Mapping* agar lebih menarik.

Validasi Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Validasi oleh ahli media terhadap buku saku berbasis *mind mapping* diperoleh data yang diolah dan disajikan dalam bentuk rekap sebagai berikut.

Tabel 4 Rekapitulasi Validasi Media

No.	Aspek Kelayakan	Skor	Persentase(%)	Kriteria
1.	Penyajian	60	90,61	Sangat layak
2.	Kegrafikan	116	89,06	Sangat layak
		176	89,84	Sangat layak

Sumber: Data penelitian RnD yang diolah.

Adapun komentar dan saran dari validator media adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuk tulisan pada judul dan sub judul diperbaiki. Perbaikan disarankan agar bentuk tulisan sesuai dengan ketentuan penulisan yang baik dan benar agar lebih formal dan sesuai dengan kaidah pembelajaran.
- 2) Komposisi warna diperbaiki agar tulisan pada buku saku berbasis *Mind Mapping* lebih dapat dibaca dengan jelas dan tidak mengganggu fokus pada materi.
- 3) Penambahan gambar yang sesuai dengan materi agar lebih menarik. Gambar yang ditambahkan adalah gambar ilustrasi atau percakapan antar siswa terkait dengan materi yang dijadikan sebagai pendahuluan pada materi dalam buku saku berbasis *Mind Mapping*.

Revisi Produk

Revisi Aspek Kelayakan Isi

Karmintoro, dkk (Pengembangan Buku Saku Berbasis.....)

Berdasarkan saran dan komentar dari validator materi, pada *mind mapping* budaya suku bangsa Indonesia diberi penambahan unsur system teknologi (rumah adat, pakaian adat). Berikut hasil revisi yang disarankan oleh validator.

Tabel 5. Revisi Aspek Kelayakan Isi

Sebelum	Sesudah
Belum menyertakan aspek system teknologi pada keberagaman budaya.	Sudah menyertakan aspek system teknologi pada keberagaman budaya, yakni rumah dan pakaian.

Revisi Aspek Penyajian

Berdasarkan saran dari validator media, terdapat penambahan konten penyajian pada buku saku berbasis *mind mapping* yaitu, adanya percakapan yang membahas mengenai materi keberagaman di Indonesia untuk menambah ketertarikan siswa dan dijadikan sebagai pendahuluan materi. Berikut contoh ilustrasi atau percakapan yang ditambahkan.

Tabel 6. Revisi Aspek Penyajian (1)

Sebelum	Sesudah
Belum ada.	Kamu berasal dari provinsi mana? Lengkapilah peta konsep keberagaman budaya di provinsimu dengan bantuan keterangan dari beberapa sumber! Gambarlah peta konsep tersebut pada bagian Catatanku dalam buku ini!

Selain penambahan tersebut, dari validator materi juga menyarankan agar penyajian materi konsisten. Sebelum dilakukan revisi, urutan penyajian materi yaitu yang pertama adalah materi berupa tulisan panjang lebar, selanjutnya *mind mapping* materi dan diakhiri dengan mengenal tokoh. Sesuai saran dari validator, maka peneliti melakukan revisi agar buku saku konsisten (terutama pada bab keberagaman suku bangsa dan budaya) dan *mind mapping* lebih dapat terekplor oleh siswa dengan penyajian sebagai berikut: keterangan pembuka seperlunya, judul provinsi, tokoh provinsi, peta provinsi, kolom suku bangsa, *Mind Mapping* profil budaya provinsi. Saran lain dari validator materi yaitu soal evaluasi pada buku saku berbasis *Mind Mapping* didesain dalam bentuk *Mind Mapping*. Berikut hasil revisi berdasarkan saran dari validator materi.

Tabel 7. Revisi Aspek Kelayakan Isi (2)

Sebelum	Sesudah
Pilihan ganda dan isian singkat serta uraian.	Berupa <i>Mind Mapping</i> . <div style="text-align: center;"> <p>LATIHAN</p> <p>Aku berasal dari Provinsi ...</p> </div>

Revisi Aspek Keagrafikan

Tabel 8. Revisi Aspek Keagrafikan

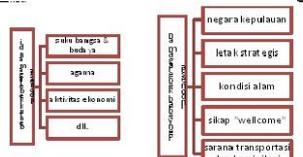
Karmintoro, dkk (Pengembangan Buku Saku Berbasis.....)

Sebelum	Sesudah
Terlalu ramai. Model <i>Mind Mapping</i> terlalu ruwet. Indah tapi kompleks. sehingga tampak menarik tapi materi menjadi tidak simpel untuk mudah ditangkap siswa.	Kegrafikan dibuat tidak terlalu ramai. Model <i>Mind Mapping</i> dibuat sederhana tapi diupayakan tetap menarik.

Produk Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator materi dan validator media, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator serta mempertimbangkan respon siswa serta guru. Berikut bagian per bagian hasil akhir produk media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* yang peneliti kembangkan. (Buku lengkap yang merupakan bagian tak terpisahkan dari laporan penelitian ini terlampir).

Tabel 9. Produk Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

BAGIAN	TAMPILAN																								
Preliminary a. Sampul depan																									
b. Prakata	<p>PRAKATA</p> <p>Buku ini merupakan buku saku PPKn Kelas 4 berbasis mind mapping dengan materi Buku Keberagaman di Indonesia. Ia merupakan buku pendamping Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 4 Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) yang diterbitkan oleh Kemendikbud RI. Buku kecil ini bisa digunakan bersamaan dengan Buku Tematik tersebut ataupun secara mandiri.</p> <p>Jargon "Cling dengan Mind Mapping" bermakna mind mapping merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik otak sehingga diharapkan membuatnya "cling" atau cerdas! (*)</p>																								
c. Daftar isi	<p>DAFTAR ISI</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tk1</th> <th>Hal.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PRAKATA</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DAFTAR ISI</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TARGET KOMPETENSI</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keberagaman di Indonesia</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keberagaman Agama</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keberagaman Aktivitas Ekonomi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sikap Toleransi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SOSIAL EVALUASI</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GATATANKU</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DAFTAR PUSTAKA</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Tk1	Hal.	PRAKATA		DAFTAR ISI		TARGET KOMPETENSI		Keberagaman di Indonesia		Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya		Keberagaman Agama		Keberagaman Aktivitas Ekonomi		Sikap Toleransi		SOSIAL EVALUASI		GATATANKU		DAFTAR PUSTAKA	
Tk1	Hal.																								
PRAKATA																									
DAFTAR ISI																									
TARGET KOMPETENSI																									
Keberagaman di Indonesia																									
Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya																									
Keberagaman Agama																									
Keberagaman Aktivitas Ekonomi																									
Sikap Toleransi																									
SOSIAL EVALUASI																									
GATATANKU																									
DAFTAR PUSTAKA																									
d. Target Kompetensi	<p>TARGET KOMPETENSI</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th> <th>Kompetensi Dasar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</td> <td>Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.																				
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar																								
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.																								
Isi Bab 1	<p>KEBERAGAMAN DI INDONESIA</p>  <p>Keberagaman di Indonesia terbagi dalam beberapa bentuk. Antara lain keberagaman suku bangsa dan budaya, keberagaman agama, dan keberagaman aktivitas ekonomi. Mengapa di Indonesia terdapat banyak keberagaman? Perhatikan peta konsep berikut!</p> 																								

BAGIAN

TAMPILAN

Bab 2

KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) terdiri dari 34 Provinsi. Provinsi-provinsi tersebut merupakan tempat tinggal dari ribuan suku bangsa Indonesia beserta budayanya. Berikut disajikan peta wilayah, profil tokoh, suku bangsa dan peta konsep tentang budaya berdasar provinsi. Kamu tinggal di provinsi mana? Profil tokoh dan peta konsep tentang budaya dapat kalian lengkapi. Carilah tambahan keterangan dari berbagai sumber!

1. ACEH



Teuku Umar, Pahlawan dari Aceh



Peta Aceh

Suku Bangsa
Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Lues, Singki, Simulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.



Bab 3

KEBERAGAMAN AGAMA

Agama adalah sistem keyakinan kepada Tuhan. Kebebasan beragama dijamin oleh UUD 1945. Agama yang diakui secara sah di Indonesia adalah: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Semua agama meyakini akan keberadaan dan kekuasaan Tuhan. Akan tetapi sistem keyakinan dan ibadah antara satu agama dengan agama yang lain berbeda.

Maka dari itu, perlu dikembangkan toleransi umat beragama yang meliputi: 1) Toleransi antarumat beragama yang berbeda (toleransi eksternal); 2) Toleransi antarumat beragama yang sama (toleransi internal); 3) Toleransi umat beragama dengan pemerintah

ISLAM



Bab 4

KEBERAGAMAN EKONOMI

Golongan adalah kelompok masyarakat dengan ciri-ciri dan aktivitas tertentu. Menurut ciri-ciri ekonomi, ada golongan ekonomi lemah (miskin), ekonomi menengah, dan ekonomi kuat (kaya). Menurut aktivitas ekonomi juga terdapat beberapa golongan. Ada petani, nelayan, pengusaha dsb. Gambar di samping merupakan peta konsep tentang aktivitas ekonomi. Cermati penjelasan rincinya dalam peta-peta konsep di bawah ini.



Bab 5

SIKAP TOLERANSI

Toleransi secara bahasa berasal dari bahasa latin tolerare yang berarti menahan diri. Secara istilah toleransi diartikan sebagai sebuah sikap untuk saling menghargai, menghormati, membiarkan pendapat, pandangan, kepercayaan kepada antar sesama manusia yang berlainan dengan diri sendiri.

Lalu, toleransi juga dimaknai sebagai kemampuan setiap orang untuk bersabar dan menahan diri dari hal-hal yang tidak sejalan dengannya. Macam dan keterangannya silakan kalian cermati dalam peta konsep berikut.

BAGIAN	TAMPILAN
	
Postliminary Latihan	
Daftar Pustaka	<p>Daftar Pustaka</p> <p>Benny Iikandar. 2003. Antropologi untuk SMU Kelas 3. Bandung. PT.SPKN</p> <p>Heny Kusumawati. Edisi revisi 2017. (Tema 7) Indahya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV. Jakarta. Kemendikbud RI.</p> <p>Posman Simanjuntak. 2000. Berkenalan dengan Antropologi untuk SMU Kelas 3. Jakarta: Erlangga.</p>
Catatanku	Catatanku

Respon Siswa dan Guru

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada uji coba produk, 6 siswa diberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*. Data tentang respon atau tanggapan yang diberikan oleh siswa tersebut diketahui bahwa rata-rata persentase kelayakan buku saku berbasis *Mind Mapping* sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”. Komentar yang diberikan oleh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* menarik dan disukai siswa. Pada uji coba produk, guru diberikan angket respon guru setelah media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil respon guru, didapatkan rata-rata persentase 94,44% dengan kategori “sangat layak”. Bahwa buku saku yang dibuat sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran serta buku menarik dan memotivasi siswa lebih gemar membaca materi tersebut.

Analisis Data Produk Akhir Hasil Belajar Siswa

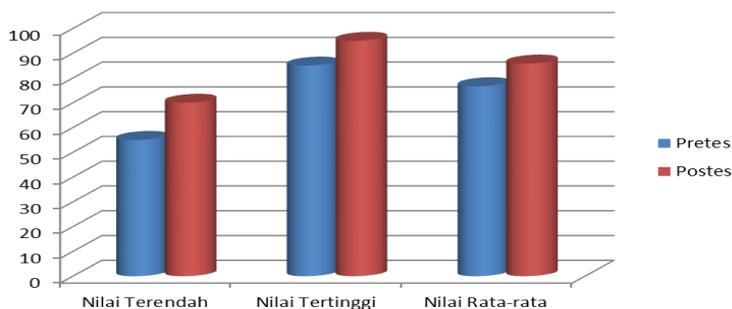
Hasil belajar siswa pada uji coba produk didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada uji coba produk media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia kepada 6 siswa SD di wilayah kerja Gugus Rara mendut Pati. Berikut hasil belajar siswa dalam uji coba produk.

Tabel 10. Hasil Belajar Uji Coba Produk

No.	Keterangan	Kelas uji Coba Produk	
		Pretes	Postes
1	Jumlah Siswa	6	6
2	Rata-Rata Nilai	76.67	85.83
3	Nilai Terendah	55	70
4	Nilai Tertinggi	85	95
5	Jumlah Siswa Tuntas	5	6
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	1	0
Rata-Rata KKM Klasikal		83%	100%
Peningkatan		17%	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah
Visualisasi olah data tersebut data dilihat dalam grafik berikut.

Hasil Belajar Uji Coba Produk

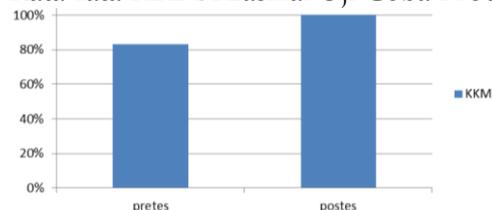


Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Ujicoba Produk

Dari grafik tersebut terlihat jelas diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar pada siswa uji coba produk setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*.

Sementara itu persentase rata-rata ketuntasan klasikal meningkat sebesar 17%, tergambar dalam grafik berikut.

Rata-rata KKM Klasikal Uji Coba Produk



Gambar 2 Grafik Rata-rata KKM Klasikal Uji Coba Produk

Uji N-gain

Uji N-gain dilakukan pada uji coba produk untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Berikut hasil uji coba produk N-gain.

Tabel 11. N-gain Uji Coba Produk

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Postest</i>	Skor Maksimal	N-gain
76.67	85.83	100	0,39

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* terbukti terdapat peningkatan hasil, yakni berdasar Uji N-gain sebesar 0,39 yang berarti berkategori sedang.

Pembahasan

Kebutuhan Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Rekapitulasi kebutuhan guru terhadap buku saku berbasis *mind mapping* memperlihatkan bahwa sebanyak 18 responden (64,3%) menyatakan materi PPKn termasuk sulit untuk dipelajari. Setelah item ini didalami melalui wawancara, ditemukan fakta bahwa sebagian besar responden menjawab, penyebab kesulitan belajar tersebut dikarenakan oleh banyaknya hafalan pada materi tersebut. Dan, sebagian kecil responden menyatakan bahwa sulitnya materi PPKn karena cara penyajian guru yang kurang variatif, dan belum digunakannya media pembelajaran yang sekaligus sebagai sumber belajar yang menarik. Hal ini menjelaskan bahwa, apabila media pembelajaran yang sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar menarik responden untuk membaca dan disampaikan dengan sangat menarik dan banyak variasi, maka membuat responden lebih tertarik dan termotivasi serta akan mengembangkan kreativitasnya dan hal ini memberi peluang bagi responden untuk memahami materi PPKn lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Djasmita, N. K: 2013; Widayat, T. B. K.: 2019).

Di samping itu data juga menunjukkan bahwa sebesar 67,86% dari 28 responden yang disurvei menyatakan bahwa media pembelajaran berupa buku masih kurang. Hal ini merupakan suatu potensi atau peluang guru untuk meningkatkan prestasi siswa dengan menggunakan buku teks baik buku teks utama maupun buku teks penunjang (Su'udiah dkk.: 2012), terlebih apabila siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan saat mereka membaca, mencari jawaban dalam teks dan mengidentifikasi sumber-sumber lain untuk mengeksplorasi ide-ide dari informasi yang mereka temui, mereka akan menjadi pembaca aktif dan mendapatkan manfaat maksimal dari buku yang mereka baca (National Research Council: 2016), sehingga buku penunjang dengan banyak gambar/ilustrasi, bahasa komunikatif, variasi warna dalam hal tulisan, dan informasi aplikatif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta diringkas dengan bentuk *Mind Mapping* yang berwarna, menjadi suatu kebutuhan menurut responden. Hal ini sejalan dengan penelitian (Elita, U: 2018; Septiani dkk.: 2014).

Dari hasil rekapitulasi tersebut diketahui guru berpendapat bahwa siswa perlu memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Alasannya untuk menjaga kebhinneka-tunggal-ikaan Indonesia. Dalam pembelajaran, rata-rata siswa hanya menggunakan satu buku, yakni buku Tematik terbitan Kemendikbud RI saja, sehingga diperlukan media pembelajaran berupa buku pendamping yang menarik dan inovatif.

Guru sangat setuju dengan adanya buku saku berbasis *Mind Mapping* yang disesuaikan dengan kurikulum (KI, dan KD). Lebih ditil, diharapkan buku saku dibuat dengan menarik agar dapat memancing keingintahuan siswa. Buku saku juga diinginkan agar dibuat dengan warna cerah yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi siswa dengan ukuran huruf yang sedang. Jawaban guru atas angket tersebut kemudian diperdalam melalui wawancara. Pertanyaan wawancara diantaranya adalah “Apakah kesulitan-kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi ketika menyampaikan materi?” Untuk pertanyaan ini, responden guru memberi tanggapan berupa kesulitan karena banyak dan kompleksnya materi.

Karmintoro, dkk (Pengembangan Buku Saku Berbasis.....)

Terkait dengan pertanyaan sumber belajar yang disarankan oleh guru untuk dipelajari siswa, responden guru menjawab lebih sering menyarankan membaca buku paket pelajaran (Buku Tematik Kurikulum 2013). Dengan asumsi buku tersebut sudah dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan pula pernyataan responden terkait penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn. Responden mengungkapkan bahwa *Mind Mapping* sangat diperlukan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada Kelas 4 terutama pada materi Bentuk Keberagaman di Indonesia, karena materi ini banyak menampilkan karakteristik khusus tentang keberagaman suku-suku bangsa, budaya, agama dan aktivitas ekonomi beserta sikap toleransi untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Sedangkan pertanyaan terkait dengan buku saku sebagai buku penunjang, jawaban guru berkisar pada kemungkinan dapat membantu siswa dalam mempelajari, karena kepraktisan untuk dibawa. Namun, setelah diberikan contoh sedikit ilustrasi perencanaan buku saku PPKn berbasis *Mind Mapping* yang akan dikembangkan, maka responden guru memberikan tanggapan positif. Tanggapan positif ini mungkin dikarenakan, buku saku PPKn berbasis *Mind Mapping* yang direncanakan ini sangat menarik, karena simpel berwarna dan variasi tampilan dan desain serta dari segi konten tidak keluar dari konsep dan tuntutan kurikulum. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo & Suryani (2013) media cetak sebagai media intervensi yang digunakan diantaranya harus menimbulkan minat pada kelompok sasaran untuk membaca pesan yang terdapat didalamnya. Berdasarkan ilustrasi buku tersebut, responden guru memberikan pandangan positif terhadap pertanyaan perlunya pengembangan buku saku PPKn berbasis *Mind Mapping* dilakukan.

Bahwa hasil analisis kebutuhan siswa dan informasi yang diutarakan guru PPKn menjadi acuan dan landasan penting dalam pembuatan buku saku PPKn berbasis *Mind Mapping* agar “tepat guna” dalam membantu guru menjelaskan materi PPKn serta menjadi alternatif pilihan sumber belajar pada penerapan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

Hal itu sejalan dengan hasil penelitian (Nurul Laili dkk.: 2013; Saras Shinta Qurrota dan Sukirno: 2013; Nurul Hidayati dkk.: 2013; Adodo, S. O: 2013; Cathy Ann Radix dan Abdool, Azim: 2013) bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* layak digunakan sebagai bahan ajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Bahwa tampilan pemetaan informasi pada *Mind Mapping* menurut rupa sel saraf otak sehingga diharapkan seseorang yang membuat peta pikiran tersebut dapat berpikir lebih dinamis mengikuti garis lengkung yang diibaratkan dendrit pada sel otak (Buzan, T: 2012).

Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Prosedur penelitian dan pengembangan diadaptasi dari model penelitian R&D dari Borg & Gall. Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) identifikasi potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk I; 6) Uji coba produk; 7) revisi produk II (produk akhir) pemakaian. Model penelitian ini juga dilakukan oleh banyak peneliti, diantaranya oleh Juniati dan Widiati (2015:39) dalam penelitian *Research and Development* yang dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dari tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk buku saku, validasi produk, revisi buku saku, uji coba skala kecil, revisi buku saku, uji coba skala besar, revisi buku saku, dan produk final.

Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dimulai dari penemuan potensi dan masalah yang dilakukan peneliti melalui identifikasi masalah di SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati, dengan melakukan wawancara secara terbuka kepada guru pengampu PPKn Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa masih minimnya media pembelajaran PPKn Kelas 4 di SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa hanya memiliki 1 buku pelajaran PPKn terintegrasi secara tematik. Buku tersebut merupakan buku Tematik terbitan Kemendikbud RI yang dipinjamkan oleh sekolah kepada siswa. Guru dan siswa juga berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini senada dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:2-3) bahwa manfaat media pembelajaran adalah menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Padatnya materi bentuk keberagaman di Indonesia pada mata pelajaran PPKn menyebabkan siswa kurang memahami materi tersebut, sehingga hasil belajar siswa pun kurang optimal. Peneliti juga melakukan wawancara secara umum kepada 28 siswa Kelas 4. Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa sebanyak 26 siswa dari 28 siswa hanya memiliki 1 buku ajar PPKn yaitu buku Tematik Kemendikbud RI yang digunakan sebagai media pembelajaran. Buku tersebut merupakan buku pinjaman dari sekolah untuk siswa.

Dari masalah tersebut, maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan inovatif berupa buku saku berbasis *Mind Mapping*. Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2011: 37), buku saku merupakan jenis media cetak. Hasil penelitian dari Ozgul Keles (2012:93) menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping* membantu guru dalam penyampaian materi, perencanaan dan evaluasi pembelajaran serta membuat proses pembelajaran lebih menghibur. Adanya buku saku yang berbasis *Mind Mapping* akan menambah referensi buku siswa yang dapat digunakan untuk melengkapi buku yang sudah ada. Materi yang padat, lebih mudah dipelajari dengan adanya *Mind Mapping*. Karena materi yang disajikan dengan *Mind Mapping* lebih ringkas dan mudah untuk dipelajari. Hal ini senada dengan pendapat Tony Buzan (2012:6) bahwa *Mind Mapping* menjadikan belajar lebih cepat dan efisien. Pada dasarnya manfaat media adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar (Kustandi dan Sutjipto, 2013:23). Setelah diketahui permasalahan yang dihadapi siswa dan potensi yang ada, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru lagi secara lebih mendalam untuk mengetahui Kompetensi Dasar apa yang akan diambil sebagai bahan materi buku saku berbasis *Mind Mapping*. Karena media yang baik dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai Kustandi dan Sutjipto (2013:80).

Berdasarkan wawancara dengan guru, disarankan bahwa materi bentuk keberagaman di Indonesia yang dijadikan sebagai bahan materi dalam buku saku berbasis *Mind Mapping* adalah karena materi tersebut merupakan materi yang paling luas dan paling sulit untuk siswa. Hal itu sesuai pula dengan hasil angket kebutuhan yang diisi oleh guru pengampu PPKn Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap guru Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati, didapatkan informasi bahwa siswa sangat perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap materi bentuk keberagaman di Indonesia. Menurut guru PPKn Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati, materi bentuk keberagaman di Indonesia luas. Ketersediaan media pembelajaran buku PPKn materi bentuk keberagaman di Indonesia sudah memadai, maksudnya adalah sudah ada buku PPKn yaitu yang terintegrasi di dalam buku Tematik Kemendikbud RI. Tetapi menurut guru, siswa masih perlu adanya buku yang inovatif dan menarik sebagai buku referensi atau pelengkap untuk menambah pengetahuan siswa terhadap materi bentuk keberagaman di Indonesia. Guru sangat setuju apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia dengan menyesuaikan kurikulum yang ada di SD Kelas 4. Guru juga berpendapat bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hipotesis itu senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Ahmad (2011:2-3) bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang

dicapai oleh siswa. Selain melakukan analisis kebutuhan guru, peneliti juga menyebar angket kebutuhan siswa kepada 28 siswa Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati. Dari analisis kebutuhan yang dilakukan kepada siswa, sebanyak 19 siswa dari 28 siswa masih kesulitan dalam memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Sebanyak 19 siswa juga berpendapat bahwa ketersediaan media pembelajaran dalam materi bentuk keberagaman di Indonesia kurang lengkap. Sebanyak 14 siswa menyatakan sangat setuju, dan 14 siswa menyatakan setuju apabila ada buku referensi tambahan berupa buku saku berbasis *Mind Mapping*. Setelah menemukan potensi dan masalah, peneliti melakukan kajian literatur dan mengumpulkan materi bentuk keberagaman di Indonesia dari beberapa buku Buku Tematik Kemendikbud RI, dan wikipedia Indonesia. Peneliti merancang desain buku saku berbasis *Mind Mapping* mulai dari bentuk, ukuran, bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup. Peneliti merancang sendiri susunan buku saku ini menggunakan *Microsoft Word 2016*. Untuk sampul depan, sampul belakang, desain *Mind Mapping*, dan desain ilustrasi, peneliti dibantu oleh teknisi Penerbit Media Didaktik Indonesia (MDI) dalam pembuatannya yaitu menggunakan *Photoshop cs 6* dan *Corel Draw X7*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan buku saku berbasis *Mind Mapping* adalah soal evaluasi untuk *pretest* dan *posttest*, angket kelayakan validator materi dan media, serta angket respon guru dan siswa. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk soal evaluasi *pretest* dan *posttest*. Peneliti tidak melakukan uji validitas angket kelayakan karena peneliti menggunakan lembar penilaian buku teks yang diterbitkan Badan Standar Nasional Pendidikan 2014 (<http://bsnp-indonesia.org/id>) yang dinilai terdiri dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Akan tetapi, instrumen kelayakan sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Angket respon guru dan siswa yang digunakan juga diadaptasi dari BSNP (2014) mengenai kriteria penilaian buku teks. Akan tetapi kriteria dari BSNP tersebut hanya sebagai pedoman bagi peneliti yang kemudian peneliti mengembangkan angket sendiri sesuai dengan kebutuhan peneliti. Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi materi dan media. Validasi materi dilakukan oleh dosen PPKn Program studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK Kudus. Validasi materi dilakukan terkait dengan aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian dari buku saku berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan oleh peneliti dengan pengisian angket berskala 1-4. Alternatif jawaban pada angket yaitu sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Angket untuk validator materi memiliki 44 deskriptor penilaian. Selain melakukan penilaian kelayakan, validator materi juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*.

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran Program studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK Kudus. Validasi media dilakukan terkait dengan aspek penyajian dan kegrafikan dari buku saku berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan oleh peneliti dengan pengisian angket berskala 1-4. Alternatif jawaban pada angket yaitu sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Angket untuk validator media memiliki 48 deskriptor penilaian. Selain melakukan penilaian kelayakan, validator media juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Validator materi dan media memberikan komentar dan saran perbaikan media. Dalam waktu yang hampir bersamaan, peneliti melakukan uji coba produk kepada 6 siswa Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati. Uji coba produk bertujuan untuk menguji penggunaan produk media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* apabila digunakan pada pembelajaran. Selain itu, pada uji coba produk juga digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk dilakukan oleh peneliti, melalui eksperimen dengan teknik *One Group Pretest Posttest Design*. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan soal *pretest* terlebih dahulu kepada siswa, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*, dan diakhiri dengan dilakukan *posttest* kepada siswa. Setelah dilakukan uji coba produk, 6

siswa tersebut diberikan angket respon siswa terhadap penggunaan media buku saku berbasis *Mind Mapping* yang diadaptasi dari kriteria buku teks oleh BSNP dan dikembangkan peneliti sesuai kebutuhan. Angket respon media berskala 1-4, dengan kategori sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dari hasil respon guru, didapatkan rata-rata persentase 94,44% dengan kategori “sangat layak”. Pernyataan dari respon tersebut diadaptasi dari kriteria buku teks BSNP (2014) dengan perubahan dan pengembangan sesuai kebutuhan. Guru PPKn Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati menyatakan bahwa buku saku yang dibuat sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran serta buku menarik dan memotivasi siswa lebih gemar membaca materi tersebut.

Dari respon siswa yang telah diolah, diketahui bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dikategorikan “sangat layak” dengan persentase sebesar 95%. Komentar siswa terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* adalah menarik dan senang dengan adanya media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Setelah data dari validator dan respon siswa serta guru terkumpul, maka peneliti melakukan revisi sebagai produk akhir. Bahwa tujuan utama pengembangan media buku saku berbasis *Mind Mapping* adalah untuk meningkatkan hasil belajar Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut. Peneliti mengukur peningkatan hasil belajar dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dari siswa.

Kelayakan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*

Validasi Materi

Ahli materi adalah dosen PPKn Program studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK Kudus. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Hasil penilaian dari validator materi dapat dilihat pada lampiran validasi materi. Ditinjau dari 44 deskriptor mendapatkan rata-rata persentase 91,66% dengan kategori sangat layak. Berikut penjelasannya.

Kelayakan Isi

Kelayakan Isi buku saku berbasis *Mind Mapping* mendapat rata-rata persentase 93,33% dengan kategori sangat layak dari 15 deskriptor yang disajikan dalam angket. Sebanyak 7 deskriptor mendapat nilai sangat baik, dan 8 deskriptor mendapat nilai baik. Berdasarkan penilaian dari validator materi, kelengkapan materi sesuai dengan indikator diberi skor 3 dengan keterangan baik karena belum adanya unsur profil suku bangsa. Dari saran validator tersebut, peneliti menambahkan unsur profil suku bangsa. Penilaian dari validator materi bahwa materi yang disampaikan sudah jelas, sistematis, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sesuai dengan perkembangan ilmu. Hasil ini berbanding lurus dengan hasil penelitian Nurul Laili Rahmawati dkk menunjukkan penilaian pada aspek isi terhadap buku saku yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik (2013:159). Dalam penelitian tersebut penilaian dari pakar 1 sebesar 91,7% dan penilaian dari pakar 2 sebesar 100%.

Kelayakan Kebahasaan

Kelayakan kebahasaan dinilai dari 14 deskriptor yang ada dalam angket. Sebanyak 10 deskriptor mendapat nilai sangat baik, dan 4 deskriptor dinilai baik, sehingga rata-rata persentasenya adalah 88,46% dengan kategori sangat layak. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa diberi skor 4 dengan keterangan sangat baik, sedangkan kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa diberi skor 3 dengan keterangan baik. Keruntutan alur pikir dalam materi, ketepatan tata bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia, keterpahaman siswa terhadap materi dan *Mind Mapping* mendapat skor 4 dengan keterangan sangat baik. Sedangkan ketertautan dan keutuhan antar sub bab, materi dan kalimat diberi skor 3 oleh validator dengan kategori baik.

Kelayakan Penyajian

Kelayakan penyajian yang disajikan dari 15 deskriptor juga dikategorikan sangat layak dengan rata-rata persentase 92,19%. Dari 16 deskriptor pada aspek penyajian, berdasarkan penilaian dari validator materi, 10 deskriptor dinilai sangat baik dan 6 deskriptor dinilai baik. Media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* ini sudah sesuai dengan materi bentuk keberagaman di Indonesia dan dapat menambah pengetahuan siswa terhadap materi tersebut. Hal ini sesuai dengan penilaian dari validator dengan pemberian skor 4 dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Laili Rahmawati dkk (2013) juga menunjukkan hasil penilaian pada aspek penyajian oleh pakar 1 sebesar 75%. Penilaian yang dilakukan oleh pakar 2 sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik. Di samping itu hasil penelitian yang peneliti dapatkan juga diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahtria Yuliani dan Lina Herlina (2015:106) bahwa hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 93,3%.

Validasi Media

Ahli media adalah dosen ahli media pembelajaran Program studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK Kudus. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan penyajian, dan kegrafikan. Hasil penilaian dari validator media dapat dilihat pada lampiran validasi media. Ditinjau dari 48 deskriptor mendapatkan rata-rata persentase 89,84% dengan kategori sangat layak.

Kelayakan Penyajian

Kelayakan penyajian berdasarkan penilaian dari validator media mendapat rata-rata persentase 93,61% dengan kategori sangat layak. Dari 16 kategori yang disajikan sebanyak 10 deskriptor mendapat skor 4 yaitu sangat baik. Sebanyak 6 deskriptor mendapat skor 3 dengan keterangan baik. Materi yang disajikan sudah logis, seimbang, runtut, sesuai, tepat, dan dapat menambah pengetahuan terhadap materi bentuk keberagaman di Indonesia kepada siswa dengan skor 4 yaitu sangat baik.

Mind Mapping juga dapat menambah ketertarikan siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Kelengkapan penyajian seperti pendahuluan, daftar isi, dan daftar pustaka pun sudah sangat baik. Akan tetapi hal penyajian pembelajaran diberi skor 3 dengan keterangan baik

Kelayakan Kegrafikan

Kelayakan kegrafikan dinilai dari 32 deskriptor. Dari 32 deskriptor tersebut, sebanyak 18 mendapat skor 4 dengan keterangan sangat baik. Sedangkan 12 deskriptor mendapat skor 3 dengan keterangan baik. Ukuran buku sudah sesuai dengan ukuran buku saku pada umumnya dan sudah sesuai dengan materi isi buku dengan skor 4. Ukuran huruf sudah proporsional dengan ukuran buku dan tidak menggunakan kombinasi jenis huruf yang terlalu banyak nilai sangat baik oleh validator. Begitu pun dengan ilustrasi pada buku, sudah dapat menggambarkan materi ajar dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Tata letak isi buku sudah sangat layak dengan mendapat skor 4 sebanyak 7 deskriptor dan skor 3 sebanyak 4 deskriptor. Secara umum kelayakan kegrafikan mendapat rata-rata persentase 89,06% dengan kategori sangat baik. Hal ini juga sesuai dengan penelitian beberapa peneliti lain sebagaimana oleh Nurul Laili Rahmawati dkk (2013) yang mendapat nilai oleh pakar 1 sebesar 75%, dan pakar 2 sebesar 80% dengan kategori baik. Pada validasi kedua yang dilakukan oleh Nurul Laili Rahmawati dkk, diperoleh penilaian validasi buku saku dengan kriteria sangat baik, sehingga buku saku dianggap telah layak digunakan sebagai bahan ajar.

Respon Guru

Setelah dilakukan uji coba produk terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* oleh guru, kemudian peneliti memberikan angket respon guru terhadap media yang dikembangkan. Dalam angket tersebut ada 27 pernyataan. Sebanyak 2 pernyataan guru setuju jika materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa Kelas 4 SD dan buku saku dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Sedangkan 25 pernyataan lainnya guru merespon dengan sangat setuju dengan memberi skor 4 pada pernyataan tersebut. Secara keseluruhan, dari 27 pernyataan yang disediakan oleh peneliti, media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* mendapat jumlah skor 102. Setelah dihitung persentasenya, didapatkan rata-rata persentase media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* mendapat 94,44% dengan kategori sangat layak. Hasil ini selaras dengan penelitian serupa, diantaranya yang dilakukan oleh Nurul Laili Rahmawati dkk (2013) pada validasi kedua juga menunjukkan tanggapan guru yang sangat baik terhadap buku saku dengan persentase sebesar 88,5%. Hal ini diperkuat dari penelitian Juniati dan Widianti (2015:43) bahwa hasil tanggapan atau respon guru terhadap penggunaan buku saku berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan memperoleh rata-rata 95,65% dengan kriteria sangat baik.

Respon Siswa

Siswa yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dari uji coba produk diberikan angket respon terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Pernyataan yang ada dalam angket sebanyak 19 pernyataan. Pernyataan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi bentuk keberagaman di Indonesia mendapat persentase 100%, yang berarti semua siswa dalam uji coba produk memberikan respon sangat setuju. *Mind Mapping* dinilai sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa dengan skor 4 dari semua siswa uji coba produk. Dari respon siswa yang dilakukan uji produk, mendapat rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak. Dari respon siswa yang dilakukan uji coba pemakaian mendapat rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak. Pernyataan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* sudah sesuai dengan pembelajaran yang disampaikan guru dengan jelas mendapat skor 4 oleh 6 siswa, sehingga mendapat persentase 100%. Substansi hasil tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan buku saku berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan dalam penelitian Juniati dan Widianti memperoleh rata-rata sebesar 92,25% dengan kriteria sangat baik (2015:43).

Data Produk Akhir

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada uji coba produk didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada tahap uji coba produk media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia kepada 6 siswa SD di wilayah kerja Gugus Rara mendut Pati. Hasilnya diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar pada siswa uji coba produk setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Tercatat rata-rata nilai hasil belajar dari 76,66 menjadi 85,83 dengan detail data sebagai berikut: nilai terendah dari 55 menjadi 70, nilai tertinggi dari 85 menjadi 95 dan ketuntasan klasikal dari 83% menjadi 100% (terjadi peningkatan sebesar 17%). Hal ini linier dengan hasil penelitian Sulistiyani Nurul Hidayati Dyah dkk (2013) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan buku saku dan tanpa buku saku terhadap hasil belajar siswa.

Uji N-gain

Uji N-gain dilakukan pada uji coba produk untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping*. Tercatat rata-rata nilai pretes sebesar 76,67; rata-rata nilai postes sebesar 85,83. Dengan demikian berdasarkan data yang diperoleh tersebut diketahui bahwa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* terbukti terdapat peningkatan hasil, yakni sebesar 0,39 berdasar Uji N-gain yang berarti berkategori sedang. Hal ini senada dengan hasil penelitian Nurul Laili Rahamawati dkk (2017) juga menunjukkan hasil N-gain pada kelas VIII A sebesar 0,404 dengan kategori sedang, dan pada kelas VIII C sebesar 0,424 berkategori sedang (2013:161).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada penelitian, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Guru berpendapat bahwa siswa perlu memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Dalam pembelajaran, rata-rata siswa hanya menggunakan satu buku, yakni buku Tematik terbitan Kemendikbud RI saja, sehingga diperlukan media pembelajaran berupa buku pendamping yang menarik dan inovatif. Guru sangat setuju dengan adanya buku saku berbasis *Mind Mapping* yang disesuaikan dengan kurikulum (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar). Diharapkan buku saku dibuat dengan menarik agar dapat memancing keingintahuan siswa. Buku saku juga diinginkan agar dibuat dengan warna cerah yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi siswa dengan ukuran huruf yang sedang. Sementara itu siswa masih kesulitan dalam memahami materi bentuk keberagaman di Indonesia. Ketersediaan media untuk materi bentuk keberagaman di Indonesia masih kurang sehingga siswa memerlukan media pembelajaran berupa buku. Siswa setuju dengan adanya buku saku berbasis *Mind Mapping* dengan penyusunan dan pengemasan yang menarik disertai soal evaluasi pada bagian akhir buku. Adapun karakter warna pada buku saku yang banyak dikehendaki siswa ialah menggunakan warna cerah yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi siswa dengan ukuran huruf sedang menggunakan jenis huruf calibri.

Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* melalui beberapa tahap yaitu menemukan masalah dan potensi dengan melakukan wawancara kepada guru PPKn kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati. Berdasarkan masalah tersebut, kemudian dilakukan kajian pustaka dari berbagai literatur, pengumpulan materi, analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Selanjutnya peneliti merancang prototipe dengan penyusunan materi sesuai KI, KD, dan indikator, membuat desain *Mind Mapping*, menyusun soal evaluasi diakhiri dengan penyusunan buku saku berbasis *Mind Mapping* secara keseluruhan.

Media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* divalidasi kelayakannya oleh validator materi dan media dan dilakukan uji coba produk. Berdasarkan komentar dan saran validator serta respon guru dan siswa dilakukan perbaikan sebagai produk akhir media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* materi bentuk keberagaman di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas 4 SD di Gugus Rara Mendut Pati. Tingkat kelayakan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* diketahui berdasarkan penilaian dari validator materi dan validator media pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Di samping itu dipertimbangkan pula respon guru dan siswa sebagai berikut:

- 1) Penilaian kelayakan oleh validator materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,66% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 2) Penilaian kelayakan oleh validator media diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,84% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- 3) Respon guru kelas, Kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati terhadap media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* memperoleh rata-rata persentase 94,44% dengan kategori sangat layak.

- 4) Respon siswa kelas 4 SD di wilayah kerja Gugus Rara Mendut Pati untuk uji coba produk media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* menunjukkan perolehan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak.
- 5) Uji N-gain memperoleh skor 0,39 yang berarti ada peningkatan hasil belajar berkategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Pembelajaran PPKn di SD*. Semarang: Universitas Terbuka
- _____. 2017. *Pembelajaran PPKn di SD*. Semarang: Universitas Terbuka
- _____. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. 2006. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017 (Cet. XXVI). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- A.M., Muhamin. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.
- Adodo, S O. 2013. Effect of *Mind mapping* as a Self Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. Volume 4(6): 163-172
- Afifuddin dkk. 2018 (Cet. III). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aini, Saras Shinta Qurrota' dan Sukirno. 2013. Pocketbook as Media of Learning to Improve Students' Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume XI(2):68-75
- Ananda, R., & Abdillah. (2018). Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model. In *Journal of Visual Languages & Computing* (Vol. 11). <https://doi.org/10.15713/ins.mmj.3>
- Anderson, L dan Krathwohl, D. 2011. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anni, Catharina Tri. 2016. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- BPTP Jambi. 2014. *Booklet dan Buku Saku*.
<http://jambi.litbang.pertanian.go.id/ind/index.php/publikasi/media-cetak/booklet-a-buku-saku>
(diakses pada tanggal 16 Februari 2016)
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Cathy Ann Radix dan Abdool, Azim. 2013. *Using Mind Maps for the Measurement and Improvement of Learning Quality*. Caribbean Teaching Scholar. Volume 3(1):3-21
- Daryanto dkk. 2013. *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan 4: Untuk SD & MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

- Dhindsa, H. S., Makarimi-Kasim, & Anderson, O. R. (2011). Constructivist-Visual Mind Map Teaching Approach and the Quality of Students' Cognitive Structures. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-010-9245-4>
- Djasmita, N. K. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep Berbasis Media Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X* (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung). Retrieved from repository.radenintan.ac.id
- Dweck, Carol S. 2017 (Cet. II). *Mindset: Mengerti Kekuatan Pola Pikir untuk Perubahan Besar dalam Hidup Anda* (Diterjemahkan dari *Mindset: The New Psychology of Success* terbitan Ballantine Books, New York, 2008). Tangerang: PT. Baca.
- Eliana, D., & Solikhah, (2013). Pengaruh Buku Saku Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Pada Anak Kelas 5 Muhammadiyah Dadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health)*, 6(2). <https://doi.org/10.12928/kesmas.v6i2.1021>
- Elita, U. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.372>
- Ernawati. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Pembelajaran Matematika di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012. *Seminar Online Universitas Surabaya*. Vol. 2 (3) 146-153. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Fathurrohman dan Wuri Handayani. 2011 untuk SD/MI kelas 4. *Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Bantul: Nuha Litera
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Herlina, Lina dan Yuliani, Fahtria. 2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*. Volume 4(1):104-110
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hukmat. 2011 (Cet. I). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Irham, Muhammad dan Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Juniati, Etika dan Widianti, Tuti. 2015. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping* dan Multiple Intelligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Unnes Journal of Biology Education*. Volume 4(1):37-44.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Jogjakarta: Diva Press
- Keles, Ozgul. 2012. Elementary Teachers; Views on *Mind mapping*. *Macrothink Institute*. Volume 4(1):93-100
- Keles, Ozgul. 2012. Elementary Teachers; Views on *Mind mapping*. *Macrothink Institute*. Volume 4(1):93-100
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kustandi, Cecep dkk. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. Latif, Yudi. 2012 (Cet. IV). *Negara Paripurna Historitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama

- Mardatillah. (2018). *Pengembangan Buku Saku Identifikasi Tumbuhan pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X MIA SMA Madani Alauddin Paopao* (Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar). Retrieved from repositori.uin-alauddin.ac.id
- Muid, Khoeri Abdul. 2018 (Cet. I). *Hikmat Kebijaksanaan (Spot Solusi Problem Sosial Budaya)*. Pati: Media Didaktik Indonesia.
- Munthe, Bermawi. 2010 (Cet. I). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Murray, David Kord. 2011 (Cet. I). *Borrowing Brilliance: Rahasia Sukses dengan Meminjam Gagasan Orang Lain* (Diterjemahkan dari *Borrowing Brilliance: The Six Steps Business Innovation by Building on the Ideas of Others* terbitan Random House Business Books, London). Bandung: Penerbit Kaifa PT. Mizan.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Nasution, Arman Hakim. 2018. *Inovasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- National Research Council. (1997). *Science Teaching Reconsidered: a handbook*. <https://doi.org/10.17226/5287>
- Nur, F. M. (2012). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sains Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Oleh: Faizah M. Nur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 67–78.
- Nurhadi. 2017 (Cet. I). *Handbook of Writing (Panduan Lengkap Menulis)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurul Hidayati Dyah, Sulistyani, dkk. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media *Pocket Book* dan Tanpa *Pocket Book* pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 1(1):164-172
- Nurul Laili, Rahmawati, dkk. 2013. *Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs. Unnes Science Education Journal*. Volume 2(1):157-164
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008. *Tentang Buku*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013
- Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Poerwanti, Endang. 2018. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Radix, Cathy Ann dan Abdool, Azim. 2013. *Using Mind Maps for the Measurement and Improvement of Learning Quality*. Caribbean Teaching Scholar. Volume 3(1):3-21
- Rahayu, S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Gambar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa-Biologi Smp*.
- Rahmawati, Nurul Laili, dkk. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs. *Unnes Science Education Journal*. Volume 2(1):157-164
- Rahmawati, Nurul Laili, dkk. 2013. *Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs. Unnes Science Education Journal*. Volume 2(1):157-164
- Retno, Ardina Titi Purbo, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin dalam Bentuk Buku Saku Berbasis Hirarki Konsep untuk Pembelajaran Kimia Kelas XI Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 4(2):74-81
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press

- Saras Shinta Qurrota' dan Sukirno. 2013. Pocketbook as Media of Learning to Improve Students' Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume XI(2):68-75
- Schulz, Wolfram, dkk. 2016. *Initial Findings from the IEA International Civic and Citizenship Education Study*. Amsterdam: ICCS
- Septiani, A., Susanti, R., & Meilinda, M. (2014). Pengaruh Strategi Mencatat Menggunakan Peta Pikiran (Mind Map) Terhadap Retensi Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma Plus Negeri 2 Banyuasin Iii. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 1(1), 7–14.
- Setyono, Y. A., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisikakelas Viii Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 118–126.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Su'udiah, F., Degeng, I., & Kuswandi, D. (2012). Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1744–1748. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6743>
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana. 2015. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017 (Cet. III). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhesti, Endang Artiati. 2017 (Cet. I). *77 Games Berkarakter dalam Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Sulistiyani, N. H. D., Jamzur, & Rahardjo, D. T. (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. Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern: Pegangan Pemimpin dan Inovator Pendidikan* (4th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Sulistiyani, Nurul Hidayati Dyah, dkk. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media *Pocket Book* dan Tanpa *Pocket Book* pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 1(1):164-172
- Sulistiyani, Nurul Hidayati Dyah, dkk. 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 1(1):164-172
- Sumaryanto. 2010. *Ensiklopedia Bahasa Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Permada Media Group
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Tim Badan Standar Nasional. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. <http://bsnp-indonesia.org/id?p=1340> (diakses tanggal 16 Februari 2016)
- Tim Badan Standar Nasional. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. <http://bsnp-indonesia.org/id?p=1340> (diakses tanggal 16 November 2019)
- Tim Badan Standar Nasional. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. <http://bsnp-indonesia.org/id?p=1340> (diakses tanggal 16 November 2019).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2004. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.

-
- Wibowo, S., & Suryani, D. (2013). Pengaruh Promosi Kesehatan Metode Audio Visual Dan Metode Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Monosodium Glutamat (Msg) Pada Ibu Rumah Tangga. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health)*, 7(2), 67–74. <https://doi.org/10.12928/kesmas.v7i2.1040>
- Widayat, T. B. K. (2019). *Pengaruh penggunaan media model dengan media gambar terhadap prestasi belajar biologi ditinjau dari motivasi belajar*. Universitas Sebelas Maret.
- Winataputra, Udin, dkk. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Windayani, Kasrina, & Ansori, I. (2018). *Pengembangan Buku Saku Berdasarkan Hasil Eksplorasi Tanaman Obat Suku Rejang Keamatan Merigi*. 2(1), 51–57. Retrieved from repositori.uin-alauddin.ac.id
- Windura, Susanto. 2018. *Mind Map for Business Effectiveness*. Jakarta:Gramedia
- Yuliani, F., & Herlina, L. (2015). Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global Untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1), 104–110.
- Yuniarto, Hari Agung dkk. 2013. Perbaikan pada *Fishbone* Diagram Sebagai *Root Cause Analysis Tool*. *Jurnal Teknik Industri*. Volume 3(3):217-224