PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS MODEL *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD 31 JATI TANAH TINGGI KOTA PADANG

Putri Wahyuni[1], Rahmia Tulljanah[2], Annisa Kharisma[3], Trinda Farhan Satria[4], Sry Apfani[5]

[1,2,3,4,5]*Universitas Adzkia*
E-mail : Putriwahyni02@gmail.com

ABSTRACT

The learning process of students faces several difficulties, such as understanding the material in the textbooks, the textbooks being thick, heavy, and impractical, the material explanations being too broad, and the absence of keywords or main ideas for each material. Therefore, a pocket book based on Mind Mapping was developed. The aim of this research is to develop a pocket book based on Mind Mapping for Pancasila learning in the 4th grade of elementary school that meets valid, practical, and effective criteria. This research uses the 4-D model consisting of four stages: define, design, development, and dissemination. The data collection instruments used can be in the form of interview sheets, validity questionnaire tests, student characteristics, and practicality. The research results have stated that the developed pocket book is valid, practical, and effective. Based on the validation and suggestions from the validators, a validity level of 89.79% was obtained, with a very valid criterion. The practicality results from the educators' response were 95.14% for practical criteria, while the results from the students' response were 88.03% with very practical criteria. The effectiveness of students in the fourth grade obtained an average N-gain from the pretest and posttest amounting to 0.59, which falls within the range of $0.3 \leq (g) < 0.7$ with the criterion of 'moderate'. Thus, it can be concluded that the pocketbook developed is valid, practical, and effective.

Keywords : *Development, Pocketbook, Mind Mapping¸ Pancasila Education.*

ABSTRAK

Proses pembelajaran peserta didik mengalami beberapa kesulitan, seperti memahami materi yang ada didalam buku paket, buku paket tebal, berat dan tidak praktis, uraian materi terlalu luas serta tidak ada kata kunci maupun ide pokok setiap materi. Oleh karena itu dikembangkan buku saku berbasis *Mind Mapping*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk megembangkan buku saku berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran Pancasila kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang tediri dari 4 tahap yaitu *define, design, development,* dan *dissemination.* Instrumen pengumpul data yang digunakan dapat berupa lembar wawancara, tes angket validitas, karakteristik peserta didik, dan praktikalitas. Hasil penelitian telah menyatakan bahwa buku saku yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan validasi dan saran dari validator diperoleh tingkat kevalidan sebesar 89,79%. dengan kriteria sangat valid. Hasil praktikalitas dari respons pendidik sebesar 95,14% kriteria praktis, sedangkan untuk hasil respons peserta didik sebesar 88,03% dengan kriteria sangat praktis. Efektifitas peserta didik pada kelas IV diperoleh rata-rata *N-gain* dari *pretest* dan *posttest* sebesar 0,59 berada pada rentang $0,3 \leq (g) < 0,7$ dengan kriteria "sedang". Dengan ini dapat disimpulkan bahwa buku saku yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : *Pengembangan, Buku Saku, Mind Mapping, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia. Secara dasar, pendidikan adalah proses komunikasi antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, nilai, dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan, yang berlangsung sepanjang hidup (Rahman et al., 2022). Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan oleh pemerintah, mulai dari pembaharuan kurikulum, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, pemerataan pendidikan, serta peningkatan kualitas tenaga pendidik. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan tidak lepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ahmadi & Hadi, 2023). Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui berbagai sumber belajar (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harahap, 2022). Proses pembelajaran juga merupakan inti dari proses pengajaran pada semua jenjang pendidikan di sekolah, sehingga suatu sekolah dianggap baik jika proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Fitri & Gistituati, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana dan memberikan pelayanan agar peserta didik dapat belajar dengan efektif. Proses pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam setiap mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya yaitu mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan nasional yang berperan dalam membentuk generasi muda Indonesia agar memiliki karakter kuat, kesadaran berbangsa, dan kemampuan untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan (Wati, 2023). Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk karakter siswa dengan membekali mereka sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara (Hadiwijono, 2022). Pendidikan Pancasila juga mencakup pendidikan moral, yang idealnya harus terkait langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan moralitas anak di usia sekolah dasar (Natalia & Saingo, 2023). Namun, dalam praktiknya ada tantangan dalam menyampaikan materi Pancasila bagi siswa salah satunya media pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 18-19 November 2024 di SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi, ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, pendidik hanya menggunakan buku cetak yang ada di sekolah sebagai sumber utama belajar peseta didik. Penulis juga menemukan beberapa hambatan atau kendala yang terjadi pada kegiatan proses belajar mengajar antaranya yaitu; (1) Buku paket tebal, berat dan tidak praktis (2) Uraian materi terlalu luas serta tidak ada kata kunci maupun ide pokok setiap materi. Berikut penulis lampirkan contoh buku paket yang ada di sekolah:


Bab 5. Gotong Royong di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa

B. Penerapan Gotong Royong di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa

Gotong royong merupakan ciri khas dan kepribadian bangsa Indonesia. Dalam gotong royong, masyarakat bekerja sama melakukan kegiatan demi tujuan bersama secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Gotong royong bahkan dapat dilakukan untuk membantu salah satu warga di suatu lingkungan demi meringankan bebannya. Misalnya, bergotong royong dalam melakukan persiapan saat salah satu warga mengadakan hajatan. Di Yogyakarta, tradisi ini disebut sinoman.

Tradisi sinoman di Yogyakarta.

Dalam gotong royong, masyarakat mengutamakan kepentingan bersama. Budaya ini memiliki nilai moral yang baik dalam kehidupan masyarakat yang beragam. Ayo, kita pelajari penerapan gotong royong di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa.

1. Contoh Gotong Royong di Lingkup Kecamatan

Pada bab sebelumnya, kita telah membahas tentang ruang lingkup kecamatan. Wilayah kecamatan cukup luas sehingga masyarakatnya belum tentu saling mengenal. Namun, ada beberapa fasilitas pemerintah daerah kecamatan yang dibangun untuk para warga.

Fasilitas-fasilitas tersebut harus dirawat agar dapat terus digunakan dengan nyaman oleh warga. Ketika fasilitas tersebut mengalami kerusakan, warga diharapkan menjadi orang-orang yang pertama kali dapat membenahi fasilitas tersebut. Contoh kegiatan gotong royong yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

Warga bergotong royong membuat jembatan darurat sebelum pemerintah daerah memperbaiki jembatan yang rusak.

Gambar 1. Uraian Materi Tentang Penerapan Gotong Royong

Permasalahan lainnya yaitu peserta didik kurang memahami buku pelajaran yang mereka miliki dan membutuhkan penyederhanaan agar mampu memahami dengan baik, ketertarikan peserta didik terhadap buku pelajaran juga masih tergolong rendah. Hal ini terlihat saat penulis melakukan observasi dimana peserta didik jarang membawa buku pelajaran, menyimpan buku pelajaran di laci meja dan tidak membawanya pulang untuk dipelajari.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran tersebut, banyak media pembelajaran yang di gunakan dalam pembelajaran, tetapi dalam media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah buku saku karena bentuknya yang praktis dan menarik. Menurut Setyono (dalam Permana & Puspasari, 2021) Buku saku merupakan buku yang ukurannya kecil, ringan, dan bisa disimpan dalam saku serta mudah dibawa kemana saja. Selain itu, buku saku juga merupakan buku kecil yang memuat teks dan gambar yang memberikan penjelasan serta petunjuk terkait pengetahuan (Suratman, 2020).

Buku saku adalah pilihan yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena memiliki beberapa keunggulan, seperti desain yang praktis, penyajian materi yang singkat dan jelas sehingga mudah dipahami, dilengkapi dengan gambar dan warna, serta mudah dibawa ke mana saja (Ganda et al., 2022). Keunggulan-keunggulan ini menjadikan buku saku sangat cocok dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Buku saku dalam penelitian ini akan dibuat berbasis *Mind Mapping*.

Mind Mapping berbentuk kata kunci atau ide pokok, yang bertujuan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan memahami makna kalimat yang ada. Sebagai solusi atas kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, peserta didik dapat menggunakan buku saku berbasis *Mind Mapping*, dengan menggunakan metode ini, peserta didik dapat mengembangkan gaya belajar yang kreatif, inovatif, dan efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori *radiant thinking* yang dikemukakan oleh Buzan yaitu *Mind Mapping* memanfaatkan cara kerja alami otak yang berpikir secara menyebar (*radiant*), bukan linier, dengan menggunakan gambar, warna, dan kata kunci, *Mind Mapping* menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja otak sehingga meningkatkan kreativitas dan daya ingat peserta didik.

Menurut Sugiyono (2018:407), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru dan menguji efektivitasnya. R&D merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan yang sudah ada, dengan mengutamakan penggunaan yang bertanggung jawab serta fokus pada keefektifan produk dan perbaikan praktik pendidikan. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang telah dipaparkan, penulis mendefinisikan bahwa pengembangan atau Research

and Development (R & D) adalah pengembangan yang berbasis pada proses pengembangan produk atau proses penyempurnaan sebuah produk yang ada sebelumnya. Hasil produk yang telah dikembangkan akan diuji coba di lapangan untuk mengetahui seberapa baik mutu dan kualitas produk tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), buku saku adalah buku kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan praktis dibawa ke mana-mana (Ganda et al., 2022). Sementara itu, menurut Permana & Puspasari, (2021), buku saku adalah buku berukuran kecil yang memuat teks dan gambar sebagai penjelasan yang dapat memberikan arahan atau petunjuk mengenai pengetahuan, serta mudah dibawa ke mana saja. Menurut Bintoro et al., (2022) buku saku merupakan buku dengan ukurannya yang kecil, ringan dan bisa disimpang disaku, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana dan kapan saja bisa dibaca.

Hal tersebut dapat juga dibuktikan dengan hasil penelitian "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas IV SDN Sebayi 01".Putri, H.W, dkk (2023) Hasil penelitian ini bahwa memberikan angket kepada Guru dengan hasil persetase 100% dan hasil angket peserta didik dengan persentase 97,4% sehingga buku saku dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan Berdasarkan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Metode pengembangan yang digunakan Materi yang digunakan. Serta waktu, dan lokasi penelitian.

Hal tersebut dapat juga dibuktikan dengan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106810 Sampali T.A 2022/2023 Tanjung, K.N, dkk (2023) Hasil belajar peserta didik Pretest dan Post test menggunakan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping adanya peningkatan dari 52,64 menjadi 89,28. Hasil uji N-Gain score 0,88 dengan persentasi 88,29% dengan kriteria "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping layak digunakan menjadi media pembelajaran tematik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 106810 Sampali. Berdasarkan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Metode pengembangan yang digunakan Tingkatan kelas, Materi yang digunakan. Serta waktu, dan lokasi penelitian.

Hal tersebut dapat juga dibuktikan dengan hasil penelitian Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Mind Mapping Pada Materi Laju Reaksi Ailillah, dkk., (2021) Hasil penelitian ini menunjukkan nilai validitas yang diperoleh menggunakan indeks Aiken adalah V = 0,73 dengan kategori valid. Kepraktisan buku saku elektronik berbasis Mind Mapping yang dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa dengan rata-rata kepraktisan sebesar 88,95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan tujuan pengembangan yaitu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Metode pengembangan yang digunakan Tingkatan kelas, Materi yang digunakan. Media yang digunakan secara online, mata pelajaran yang digunakan Serta waktu, dan lokasi penelitian

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru *Research and Development* merupakan metode penelitian yang dapat digunakan sebegai penghasil produk tertentu serta menguji keefektifan metode tersebut.

Research and Development dapat diartikan sebagai media penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan, diarahkan, produktif dan bermakna (Sugiyono, 2018:407).

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan menghadirkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, situasi sekolah, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan siswa. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan bisa berupa model, media, alat peraga, modul, alat evaluasi, maupun alat pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa buku saku berbasis *Mind Mapping* untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen validasi dan penyebaran angket. Instrumen validasi digunakan untuk menilai kelayakan media buku saku berbasis *Mind Mapping* yang telah dirancang. Lembar validasi berupa angket penilaian akan diisi oleh para validator. Selain lembar validasi, penulis juga menggunakan instrumen praktikalitas berupa angket yang akan dinilai oleh seorang pendidik. Sedangkan instrumen efektivitas berupa tes hasil belajar yang mengukur penggunaan media buku saku berbasis *Mind Mapping* dilakukan terhadap 20 orang peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validasi media buku saku berbasis *Mind Mapping*. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas dari media buku saku yang dikembangkan.

Angket praktikalitas berisi pernyataan mengenai media yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Angket respon pendidik dan peserta didik memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dan Riduwan dan Sunarto (2007:23) yaitu sebagai berikut:

$$NA = \frac{PS}{SM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir
PS = Perolehan Skor
SM = Skor Maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku saku berbasis *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN 31 Jati Tanah Tinggi. Buku saku ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih visual, terstruktur, dan menarik melalui pemanfaatan metode *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran. *Mind Mapping* berfungsi untuk menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi representasi visual yang mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar.

Buku saku ini berfungsi sebagai media pendamping yang melengkapi buku paket yang telah digunakan di sekolah. Isinya dirancang secara ringkas dan sistematis berbasis *Mind Mapping*, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep-konsep penting terkait gotong royong. Penyajian materi disertai dengan ilustrasi warna yang menarik, peta konsep yang terstruktur, serta contoh-contoh penerapan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Penggunaan format *Mind Mapping* bertujuan untuk membantu siswa dalam mengaitkan antar konsep secara visual dan logis, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan observasi dan data yang diperoleh, media berupa buku saku ini belum pernah dikembangkan dan digunakan sebelumnya di SDN 31 Jati Tinggi. Oleh karena itu, pengembangan media ini dipandang perlu sebagai alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik.

Pemilihan bentuk penyajian dalam pengembangan buku saku berbasis *Mind Mapping* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta prinsip keterbacaan dan kemudahan pemahaman. Dalam konteks ini, bentuk penyajian dipilih agar mampu menyampaikan isi materi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV. Format *Mind Mapping* dipilih karena mampu menampilkan hubungan antar konsep secara visual dan terstruktur, sehingga peserta didik lebih mudah memahami keterkaitan antara nilai-nilai gotong royong dengan kehidupan sehari-hari. Informasi dalam buku saku disajikan dalam bentuk peta konsep bercabang, dimulai dari ide utama "Gotong Royong", yang kemudian diuraikan menjadi beberapa subkonsep.



Gambar 1. Buku saku berbasis *Mind Mapping*

Buku saku berbasis *Mind Mapping* dinyatakan valid apabila telah melalui proses validasi oleh para ahli. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli bahasa, ahli desain, dan ahli materi dan modul. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 88,56% dengan kriteria sangat valid, yang menandakan bahwa dari segi isi materi dan evaluasi, buku saku telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) serta Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan, khususnya pada materi gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan validitas pada modul memperoleh nilai dengan rata-rata 96% kriteria "sangat valid".

Selanjutnya, uji validasi oleh ahli bahasa. Penilaian ahli bahasa diperoleh rata-rata sebesar 80,56% dengan kriteria "valid". Hal ini membuktikan bahwa penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan kalimat yang digunakan dalam buku saku berbasis *Mind Mapping* jelas dan mudah dipahami peserta didik. Pada ahli desain diuji oleh 1 orang validator. Hasil dari penilaian ahli media rata-rata sebesar 95,14% denga kriteria sangat valid. Dalam penilaian validator tampilan buku saku yang menarik dan dilengkapi dengan gambar maupun video dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan latihan soal yang terdapat didalam buku saku. Ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Firdaus (dalam Pane, 2022), bahwa kelebihan *mind mapping* membuat suasana belajara menjadi menyenangkan, menarik perhatian, serta akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.

Dengan hasil validasi tersebut, buku saku berbasis *Mind Mapping* dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SDN 31 Jati Tinggi. Buku saku ini dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, membantu peserta didik memahami konsep nilai gotong royong secara mendalam dan kontekstual, serta menumbuhkan

rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiarini,dkk, 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukan bahwa media buku saku ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar pendidikan pancasila serta menjadi media pendukung yang efektif dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Produk juga memiliki karakteristik fisik yang mendukung kepraktisan, seperti bentuknya yang ringan, ringkas, dan mudah dibawa ke mana saja. Hal ini memungkinkan guru maupun siswa untuk menggunakan media pembelajaran ini tanpa memerlukan perangkat tambahan atau persiapan yang rumit. Sifat praktis ini tentu menjadi nilai tambah tersendiri, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan media pembelajaran yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan pesan dan materi. Kepraktisan produk ini diperkuat oleh pendapat Arikunto (dalam Marlini 2019:278), yang menjelaskan bahwa media dikatakan praktis apabila memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, mulai dari tahap persiapan, penggunaan, pengambilan hasil, hingga penyimpanan. Dengan demikian, produk ini tidak hanya memudahkan proses belajar mengajar, tetapi juga efisien secara waktu dan tenaga, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Uji efektivitas penggunaan buku saku berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas IV di SDN 31 Jati Tinggi. Pengukuran efektivitas dilakukan menggunakan nilai N-gain, yang merupakan indikator peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan buku saku dalam proses pembelajaran. Uji N-Gain (*Normalized Gain*) adalah metode umum yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sukarelawan et al., 2024). Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,59 yang masuk ke dalam kategori sedang menurut standar efektivitas pembelajaran. Angka ini menandakan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* secara signifikan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian ini adalah buku saku berbasis *Mind Mapping* ini memperoleh nilai validasi yang sangat baik. Pada aspek materi nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88,56% dengan kategori "Sangat Valid". Pada aspek modul nilai rata-rata 95% kriteria sangat valid. Selanjutnya pada aspek Bahasa buku saku memperoleh nilai rata-rata 80,56% dengan kriteria valid. Pada aspek *design* mendapatkan nilai rata-rata 95,14% termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan buku saku ini diukur melalui instrumen praktikalitas yang diisi oleh satu orang pendidik dan 20 peserta didik kelas IV di SDN 31 Jati Tinggi. Hasil pengisian instrumen oleh pendidik menunjukkan rata-rata skor 95,14% dengan kriteria "Sangat Praktis", sementara hasil dari peserta didik memperoleh rata-rata 88,03% yang juga masuk kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* mudah digunakan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Pada tahap efektivitas, dilakukan uji coba terbatas terhadap

20 peserta didik kelas IV di SDN 31 Jati Tinggi. Efektivitas buku saku ini diukur melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan buku saku, dengan menggunakan tes *Pre-test* dan *Post-test*. Peneliti memproleh rata-rata nilai N-gain sebesar 0,59 dengan kriteria sedang, Ini membuktikan bahwa buku saku berbasis *Mind Mapping* efektif digunakan dalam menunjang pembelajaran dikelas. Pengembangan buku saku berbasis *Mind Mapping* dilakukan pada materi Pendidikan Pancasila di SDN 31 Jati Tinggi, khususnya untuk siswa kelas V. Pengembangan buku saku ini mengikuti model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Mulyatingsih, 2014:195), yaitu (1) Pendefinisian *(define);* (2) Perancangan *(design);* Pengembangan *(development);* (4) Penyebaran *(disseminate).*

DAFTAR PUSTAKA

Ailillah, dkk. (2021). Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Mind Mapping pada Materi Laju Reaksi.

Ganda, dkk. (2022). Buku Saku sebagai Media Pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi IV). Jakarta: Balai Pustaka.

Mulyatingsih. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Permana, A., & Puspasari, D. (2021). Buku Saku dalam Pembelajaran.

Putri, H. W., dkk. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SDN Sebayi 01.

Riduwan, & Sunarto. (2007). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cet. ke-28). Bandung: Alfabeta.

Tanjung, K. N., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106810 Sampali.

Widiarini, dkk. (2021). Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar.