



# Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar

**Niken Puspitasari\*, Khusnul Khotimah, Erif Ahdhianto**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: nikenpus129@gmail.com

Paper received: 5-12-2022; revised: 26-12-2022; accepted: 30-12-2022

## Abstract

The research aims to provide learning media in the form of a pocket book in the form of mind mapping assisted by a QR Code for ASEAN grade VI material for elementary schools that is valid and interesting. According to material experts, media experts and users for teachers after testing the validity and product attractiveness tests by students. The ADDIE model used in this development consists of analysis, design, development, implementation, evaluation. This development research obtained results of 90 percent material expert validation percentage, 90 percent media expert validation and user validation by teachers of 95.8 percent so that it was included in the very valid category. The results of the attractiveness test of the pocket book learning media in the form of mind mapping obtained a percentage of 98.1 percent which was stated to be very interesting. Then it was concluded that the pocket book learning media in the form of mind mapping assisted by QR Code material for ASEAN class VI elementary schools could be used with very valid and very interesting results.

**Keywords:** media; pocket book; mind mapping

## Abstrak

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membekali sekolah dasar kelas VI ASEAN dengan media pembelajaran yang menarik dan kredibel dalam bentuk buku saku yang dibuat menggunakan pemetaan pikiran dengan bantuan *QR Code*. Menurut ahli media materi dan para pengguna untuk guru setelah dilakukan uji validitas serta uji kemenarikan produk oleh siswa. Langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE) diikuti secara runtun selama pengembangan proyek ini. Validasi ahli isi 90 persen, validasi ahli media 90 persen, dan validasi pengguna oleh guru 95,8 persen; hasil ini menempatkan penelitian dalam kategori sangat valid. Hasil dari uji minat yang menunjukkan seberapa menarik alat pembelajaran portabel berbasis *mind mapping* menunjukkan skor 98,1 persen, menunjukkan bahwa alat tersebut sangat menarik bagi calon pengguna. Hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: SD kelas VI ASEAN dapat mengambil manfaat yang besar dengan menggunakan media pembelajaran buku saku berupa *mind mapping* berbantuan materi *QR Code*.

**Kata kunci:** media; buku saku; *mind mapping*

## 1. Pendahuluan

Muatan Ilmu pengetahuan (IPS) merupakan pelajaran pokok dalam Kurikulum 2013. Muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar (SD) termuat dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Mempelajari isu-isu sosial, peristiwa, dan konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial menghasilkan pendidikan yang menyeluruh dalam apa yang biasa disebut "ilmu sosial" (Setiawati dkk., 2019). Tujuan dari pembelajaran IPS adalah siswa memahami konsep-konsep dalam kehidupan masyarakat, mampu berpikir kritis, logis, rasa ingin tahu dan memiliki ketrampilan dalam bermasyarakat. Konsisten dengan apa yang dikatakan Zainuddin & Suwarti (2017) bahwasanya IPS bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, psikomotor

dan menumbuhkan potensi siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif. Pembelajaran IPS mencakup materi yang luas dan beragam yang harus dipahami dan dipelajari oleh siswa. Materi yang luas tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajari IPS, maka dibutuhkan alat yang membantu pemahaman siswa yaitu media pembelajaran (Kartika, 2021). Media pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Ilma dkk (2022), adalah strategi untuk mengatasi hambatan tradisional untuk menyebarkan informasi. Media cetak, audio, dan visual, serta format digital, semuanya berfungsi sebagai alat pendidikan (Sejati, 2021).

Pembelajaran IPS di kelas VI SDN Pare 2 Kabupaten Kediri tampak sebagian besar terdiri dari ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, berdasarkan wawancara dengan guru dan observasi kelas. Akibatnya, minat siswa terhadap pelajaran IPS khususnya yang fokus pada ASEAN akan berkurang karena materi pelajarannya tidak begitu menarik. Buku tematik sekolah adalah satu-satunya buku yang dapat diakses oleh guru, dan tidak cukup mendalam untuk diskusi kelas yang bermakna. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Saputri & Suprayitno (2021) siswa memandang pembelajaran IPS pelajaran yang memuat bacaan yang cukup panjang dan siswa harus menghafal materi yang cukup banyak. Hal ini sesuai dengan temuan Puspitarini & Hanif (2019), yang menemukan bahwa siswa kurang terlibat dalam kelas IPS ketika hanya menggunakan teknik ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Pengajar tidak menggunakan media apapun untuk mempelajari mata pelajaran ASEAN. Siswa kurang terlibat, kurang termotivasi, dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran (Rosihah & Pamungkas, 2018). Hasil nilai siswa juga membuktikan pada pembelajaran IPS materi ASEAN lebih rendah dibandingkan dengan materi lain dalam pembelajaran IPS. Memperoleh rata-rata nilai 74 termasuk dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dibuktikan juga dengan angket yang dibagikan kepada siswa kelas VI yang mana 61,9% siswa tidak suka dengan pelajaran IPS, 88,1% siswa merasa susah untuk memahami apa yang telah disampaikan pada saat pembelajaran ASEAN dan 92,5% siswa membutuhkan pembelajaran yang bervariasi. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang memuat materi lebih ringkas dan konkret sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Siswa mengapresiasi bahan ajar yang efektif menggunakan warna dan visual untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan. Materi pendidikan yang penuh warna dan menarik secara visual dapat menarik perhatian siswa, membantu dalam menghafal, dan meningkatkan pemahaman (Afnida dkk, 2016).

Untuk mengatasi masalah ini dan membuat siswa lebih banyak berinvestasi dalam pendidikan mereka, para peneliti membuat materi pembelajaran cetak/digital hibrida. Menciptakan materi pembelajaran yang menarik, efektif, dan berpusat pada siswa dapat dilakukan dengan beberapa cara (Ilma dkk, 2022). Salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran berupa buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *qr code*. Buku saku merupakan media pembelajaran cetak berukuran kecil yang didesain *full colour* yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal dapat menambah daya tarik dan semangat siswa dalam belajar (Masita & Wulandari, 2018). Selain itu, penggunaan buku saku dapat menumbuhkan sikap siswa.

Peta pikiran atau *mind mapping* merupakan bentuk produk media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini. Pemetaan pikiran, yang merupakan jenis peta pikiran dengan cabang, dapat digunakan untuk membantu siswa memadatkan sejumlah besar informasi ke

dalam potongan yang dapat dikelola. Dengan adanya kombinasi warna, lengkungan garis, gambar dan simbol yang digunakan pada *mind mapping* dapat menarik minat siswa (Tenriawaru, 2014). Penggunaan *mind mapping* juga dapat merangsang siswa berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman materi (Zulkarnain & Amalia Sari, 2016). *Mind mapping* yang disajikan memuat materi secara ringkas dengan visual yang menarik akan memudahkan siswa untuk mengingat materi.

Menurut temuan penelitian yang dilakukan oleh Fauzan Irsyad Ali, dkk (2019) yang mengembangkan media pembelajaran buku saku berupa *mind mapping* dalam materi pembelajaran IPS untuk kegiatan ekonomi kelas IV SD, media tersebut hasil validasi sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, dan hasil angket respon siswa sebesar 97,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* efektif sehingga memudahkan siswa dalam memahami. Selain itu, validasi media Sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan Masita & Wulandari (2018) dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA”, mereka mampu memperoleh hasil validasi materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88% media pembelajaran media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* valid untuk digunakan. Siswa dapat terbantu dalam menempuh pendidikannya dengan menggunakan media pembelajaran buku saku berupa *mind mapping* yang berkualitas, menarik, dan efisien.

Dikarenakan pada saat ini pendidikan sudah masuk era digital (Sejati, 2021), maka media pembelajaran buku saku yang dikembangkan selain berbentuk *mind mapping* juga dilengkapi *QR Code*. *QR Code* merupakan salah satu media berbasis teknologi yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya (Vawanda & Zainil, 2020). *QR Code* digunakan pada pengembangan media pembelajaran buku saku dikarenakan Salah satu kemajuan teknologi yang banyak dimanfaatkan masyarakat saat ini adalah *QR Code*. Dari hasil observasi fasilitas yang tersedia di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri mendukung penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi dengan adanya *Smart TV* dan *wifi* disetiap kelas yang memudahkan siswa untuk mengakses internet. Selain itu, siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri dan diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. *QR Code* memiliki keunggulan yaitu menarik dan cocok digunakan untuk media pembelajaran yang inovatif pada zaman perkembangan teknologi seperti saat ini karena siswa dapat beradaptasi dengan teknologi secara langsung. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Sejati (2021) menghasilkan media pembelajaran berbantuan *QR Code* yang valid, menarik, dan inovatif digunakan dalam proses pembelajaran dengan. Maka dari itu peneliti berusaha mengembangkan media yang inovatif, lengkap dan menarik bagi siswa untuk membantu memudahkan dalam belajar materi ASEAN. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan produk dalam bentuk media pembelajaran menggunakan *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN kelas VI sekolah dasar.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan model ADDIE. Model ADDIE menurut (Rusdi, 2018) memiliki lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas VI SDN Pare 2 Kabupaten Kediri dengan jumlah 42 Siswa. Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan dari bulan Februari 2022 dimulai dengan kegiatan analisis hingga menghasilkan

suatu produk yang berupa media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code yang valid dan menarik pada bulan Mei 2022.

### **2.1. Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk mengetahui masalah yang terjadi agar peneliti dapat merancang dan mengembangkan produk dengan tujuan yang jelas. Menurut Rusdi (2018), proses terdiri dari beberapa langkah, yang terpenting adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis kepribadian siswa, dan analisis lingkungan belajar. Pada penelitian ini langkah pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui potensi dan masalah di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, observasi saat kegiatan pembelajaran dan pengisian angket kebutuhan oleh siswa. Hasil wawancara Langkah kedua melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Selain itu analisis KD dan Indikator dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang akan dikembangkan dalam produk. Langkah ketiga yaitu melakukan analisis karakter siswa menyesuaikan dengan penggolongan usia siswa kelas VI dan wawancara guru kelas VI SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Langkah keempat yaitu analisis lingkungan belajar meliputi budaya belajar, ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran diperoleh dari hasil wawancara guru kelas VI dan observasi langsung di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

### **2.2. Design (Desain)**

Tahap desain dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Langkah-langkah yang harus dilakukan penelitian pengembangan pada tahap desain menurut (Rusdi, 2018:124-128) yaitu menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, pembuatan storyboard, menentukan spesifikasi produk, dan membuat instrumen penilaian validasi produk serta angket kemenarikan produk.

### **2.3. Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan yaitu tahap yang dilakukan setelah produk yang didesain dibuat secara konkret. Selanjutnya produk yang telah siap dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan divalidasi kepada para ahli dan guru kelas VI. Sebelum divalidasi oleh para ahli dan guru kelas VI, produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Selanjutnya dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas VI. Setelah dilakukan validasi kemudian melakukan revisi pada media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan yang didapat dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas VI. Langkah selanjutnya yaitu melakukan evaluasi untuk memperbaiki produk media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code yang dikembangkan sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan guru kelas VI SDN Pare 2, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih baik, dan layak untuk digunakan dan di uji cobakan kepada siswa.

### **2.4. Implementation (Implementasi)**

Produk yang telah dirancang dengan menggunakan siswa sebagai subjek tes kemudian digunakan pada tahap implementasi. Menurut Rusdi (2018), tindakan yang dilakukan pada

tahap implementasi meliputi evaluasi formatif. Evaluasi ini dapat berupa uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, atau uji coba skala besar. Peserta uji coba yang dilakukan secara one-on-one, dalam ukuran kecil, dan dalam skala besar berbeda satu sama lain pada setiap tahapan proses pelaksanaan uji coba.

Uji coba dilakukan di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri pada kelas VI dengan jumlah 42 siswa yang dibagi ke dalam 3 tahap uji coba yang berbeda. Uji coba satu-satu dilakukan 27 Mei 2022 dengan subjek 3 siswa kelas VI yang memiliki karakter dan kompetensi berbeda. Uji coba kelompok kecil 28 Mei 2022 dengan subjek siswa kelas VI yang berjumlah 14 siswa. Pada 11 Juni 2022, 25 siswa kelas 6 mengikuti kegiatan uji coba kelompok kecil.

## **2.5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan menentukan produk yang dikembangkan sesuai atau tidak dengan yang diinginkan. Siswa yang mengikuti uji coba selama tahap implementasi memberikan umpan balik tentang daya tarik produk melalui kuesioner dan digunakan untuk menginformasikan temuan tahap evaluasi tentang kualitas produk. Berdasarkan hasil penelitian, produk media pembelajaran portabel menggunakan mind mapping dengan bantuan QR Code bermanfaat dan menarik.

Baik metode kualitatif maupun kuantitatif termasuk dalam penelitian pengembangan ini. Hasil wawancara dengan guru kelas enam, observasi, saran, dan umpan balik dari ahli materi pelajaran, ahli media, dan pendidik semuanya berkontribusi pada pengumpulan data kualitatif. Temuan dari analisis persentase tuntutan siswa kelas VI, persentase skor dari ahli media, ahli materi, dan guru, dan hasil dari tanggapan angket siswa mengenai daya tarik produk semuanya berkontribusi pada kumpulan data kuantitatif. Data untuk proyek R&D dapat dikumpulkan dari berbagai orang, termasuk guru, siswa, spesialis di bidang yang relevan, dan jurnalis. Memperoleh informasi melalui wawancara, angket, catatan, dan rekaman.

Skala Guttman, yang hanya menawarkan alternatif ya/tidak, digunakan untuk menganalisis dan menyajikan data yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada peserta penelitian. Kemudian dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk persentase menggunakan rumus dari Munggaran (2012).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah

100% = Konstanta

Hasil yang telah dianalisis dalam bentuk persentase, selanjutnya dikategorisaikan sesuai pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1 Kategorisasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Kategori
0 – 1	Tidak membutuhkan media
2 – 25	Sebagian kecil membutuhkan media
26 – 49	Kurang dari setengahnya membutuhkan media
50	Setengahnya membutuhkan media
51 – 75	Lebih dari setengahnya membutuhkan media
76 – 99	Sebagian besar membutuhkan media
100	Seluruhnya membutuhkan media

Sumber: (Munggaran, 2012)

Siswa kelas VI, serta guru dan ahli media mengevaluasi produk media pembelajaran buku saku berupa mind mapping dengan bantuan QR Codes dengan menggunakan kriteria yang tertera pada tabel 2.

**Tabel 2 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**

No.	Penilai	Aspek	Kriteria
1	Ahli Media Pembelajaran	Validitas	Validitas desain dan tampilan media pembelajaran Validitas layout media pembelajaran Validitas fisik media pembelajaran Validitas penggunaan bahasa pada media
2	Ahli Materi Pembelajaran	Validitas	Validitas materi dalam media Validitas konten (isi) media pembelajaran Validitas penggunaan bahasa pada media
3	Guru	Validitas	Validitas materi dalam media Validitas konten media pembelajaran Validitas desain, tampilan, layout media Validitas fisik media pembelajaran Validitas penggunaan bahasa pada media
4	Siswa	Kemenarikan	Kemenarikan tampilan media pembelajaran Kemenarikan isi dan materi Reaksi Pengguna

Skala Likert empat poin digunakan untuk evaluasi dalam kuesioner validasi. Tingkat pendapat seseorang dapat diukur dengan menggunakan skala Likert untuk memilih jawaban antara sangat tidak setuju dan sangat setuju (Sugiyono, 2013). Pengolahan data kuantitatif validasi media menggunakan rumus dari Akbar (2013) sebagai berikut.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor hasil yang diharapkan

100% = Konstanta

Dengan menggunakan perhitungan % nilai validasi, maka dapat dievaluasi kualitas materi pembelajaran buku saku berupa mind mapping yang didukung dengan qr code. Berikut adalah beberapa kategori validitas produk.

**Tabel 3 Kategori Tingkat Kevalidan Produk**

Tingkat Pencapaian (%)	Tingkat Kevalidan
86,00-100,00	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
71,00-85,00	Valid, dapat digunakan tidak perlu revisi
56,00-70,00	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi
41,00-55,00	Kurang valid, tidak boleh digunakan
25,00-40,00	Tidak valid, tidak boleh digunakan

**Sumber:** (Akbar, 2013)

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan qr code pada materi ASEAN kelas VI dianggap valid jika persentase lebih dari besar dari 71%, apabila persentase kurang dari 71% maka produk perlu diperbaiki.

Setelah validitas produk dikonfirmasi oleh para profesional industri, profesional media, dan pendidik, produk tersebut diuji dengan siswa kelas enam untuk mengukur ketertarikan. Uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba skala penuh semuanya dilakukan. Skala Guttman digunakan untuk menganalisis hasil survei untuk mengetahui pendapat siswa, yang pada umumnya terdapat dua jawaban ("ya" dan "tidak"). Skala Guttman yang digunakan berbentuk checklist. Apabila siswa memilih jawaban "ya" diperoleh skor 1 dan jika memilih jawaban "tidak" akan memperoleh skor 0 (Sugiyono, 2013). Berikut rumus dari Arikunto (2010) yang digunakan untuk menghitung persentase kemenarikan produk.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

- P = Persentase skor
- $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal

Bentuk persentase dari skor hasil angket respon siswa tersebut dimaknai dan dikategorikan tingkat kemenarikan produk dari Sugiyono (2017) sebagai berikut:

**Tabel 4 Kategori Kemenarikan Produk**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
75,01-100,00	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01-75,00	Menarik	Dapat digunakan tetapi perlu revisi
25,01-50,00	Cukup menarik	Dapat digunakan dengan revisi besar
00,00-25,00	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan

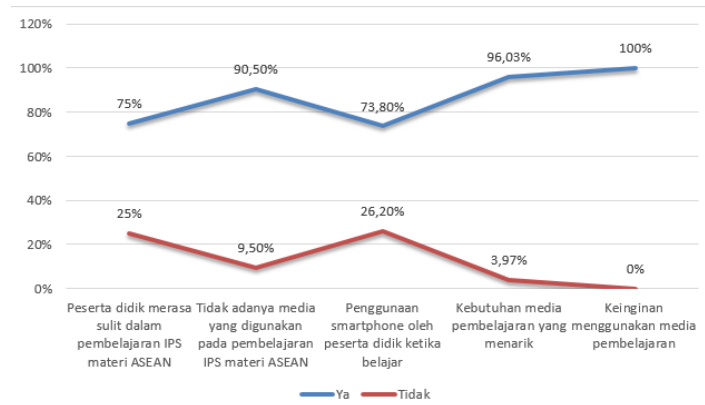
**Sumber:** (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan kriteria kategorisasi kemenarikan produk pada tabel 4, maka media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan qr code pada materi ASEAN kelas VI dapat dikatakan menarik apabila persentase mencapai lebih dari 60%. Apabila persentase kurang dari 61% maka produk perlu perbaikan atau revisi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

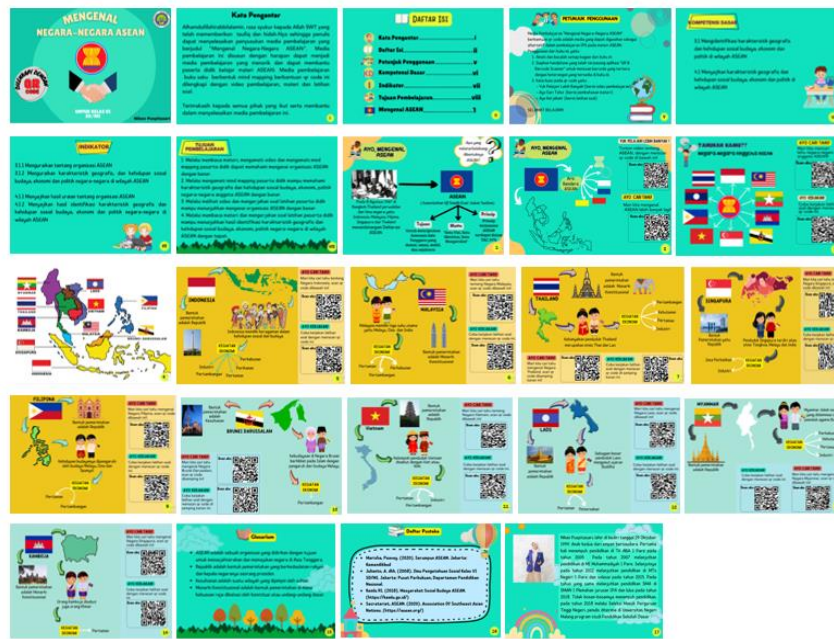
Penelitian ini telah melaksanakan tahap analisis yaitu wawancara dengan guru kelas VI SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, Observasi kegiatan pembelajaran dan fasilitas yang terdapat di SDN Pare 2 serta pengisian angket kebutuhan oleh siswa.



Gambar 1 Grafik Persentase Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Pada gambar 1 diperoleh dengan rata-rata persentase 88,9%, menurut kategori hasil angket kebutuhan peserta didik dari Munggaran (2012) termasuk dalam rentang 99%-76% sehingga sebagian besar siswa memerlukan media pembelajaran. Dari tahap analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI memerlukan media pembelajaran yang menarik dan membantu pemahaman pembelajaran IPS materi ASEAN.

Maka penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN kelas VI sekolah dasar. Media pembelajaran ini menggabungkan antara media cetak dengan media digital. Media pembelajaran buku saku yang dikembangkan sesuai dengan materi ASEAN dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 terdapat pada muatan pelajaran IPS kelas VI Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, kegiatan ekonomi dan politik di wilayah ASEAN yang dijadikan acuan dalam mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran buku saku dicetak full colour dengan ukuran kertas A6 (10,5cm x 14,8cm). Jenis kertas yang digunakan adalah jenis artpaper 260gram. Media pembelajaran buku saku ini berisi 28 halaman terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi dalam bentuk mind mapping, penjabaran materi dalam QR Code, latihan soal dalam QR Code, glosarium, daftar pustaka dan profil pengembang. Berikut tampilan produk media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN kelas VI sekolah dasar. QR Code yang terdapat pada media berukuran 3cm x 3cm.



Gambar 2 Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code

Seorang supervisor dikonsultasikan setelah pembuatan materi media pembelajaran buku saku berupa mind mapping berbantuan QR Code untuk SD kelas VI ASEAN selesai. Sebagai bonus tambahan, telah diverifikasi oleh ahli materi pelajaran, profesional media, pendidik, dan pengguna akhir. Informasi di bawah ini adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik.

Tabel 5 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	3	4	75%	90%	Sangat Valid	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
2.	Penyajian materi	4	4	100%			
3.	Kemutakhiran materi	4	4	100%			
4.	Penggunaan bahasa	3	4	75%			
5.	Komunikatif	4	4	100%			

Validasi oleh ahli materi pelajaran menunjukkan rata-rata 90% yang berada pada rentang 86%-100%, menurut kategori kevalidan dari Akbar (2013), sehingga media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code dinyatakan valid serta bisa dipakai tanpa adanya perbaikan.

**Tabel 6 Hasil Validasi oleh Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Penyajian tampilan	4	4	100%	90%	Sangat Valid	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
2.	Layout media	3	4	75%			
3.	Fisik media	4	4	100%			
4.	Penggunaan bahasa	3	4	75%			
5.	Komunikatif	4	4	100%			

Rata-rata hasil penilaian validasi oleh ahli media mendapat hasil persentase sebesar 90% yang menurut Akbar (2013) media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code dapat dikategorikan valid serta bias dipakai tanpa adanya perbaikan karena masuk pada rentang 86%-100%.

**Tabel 7 Hasil Validasi Guru**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	3	4	75%	96,8%	Sangat Valid	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
2.	Penyajian materi	4	4	100%			
3.	Kemutakhiran materi	4	4	100%			
4.	Penyajian tampilan	4	4	100%			
5.	Layout media	4	4	100%			
6.	Fisik media	4	4	100%			
7.	Penggunaan bahasa	4	4	100%			
8.	Komunikatif	4	4	100%			

Rata-rata hasil validasi oleh guru memperoleh persentase sebesar 96,8% masuk pada rentang 86%-100% yang jika diinterpretasikan dengan merujuk pada Akbar (2013) media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah produk media pembelajaran divalidasi, maka harus direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator untuk menghasilkan produk akhir yang lebih berkualitas. Tabel berikut menampilkan masukan dan saran validator.

**Tabel 8 Masukan dan Saran dari Validator**

No.	Saran/Masukan
1.	Hirarki materi perlu diperbaiki, agar materi tersusun dengan baik
2.	Penulisan dan penggunaan bahasa perlu dicermati agar tidak terjadi kesalahan
3.	Ukuran <i>font</i> diperhatikan agar tidak terlalu kecil, agar mudah dibaca
4.	Perhatikan pemilihan warna background agar tulisan jelas untuk dibaca

Setelah dilakukan revisi pada produk, selanjutnya media diujicobakan kepada siswa kelas VI untuk mengetahui kemenarikan media. Uji coba media pembelajaran buku saku berupa mind mapping dengan bantuan QR Codes untuk materi ASEAN dilaksanakan sebanyak tiga kali yaitu satu kali dengan siswa individu, satu kali dengan kelompok kecil, dan satu kali dengan kelompok besar. Uji coba media dilakukan dengan memanfaatkan smartphone untuk menscan QR Code pada media. Hasil angket penilaian siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN disajikan pada tabel 9 sebagai berikut.

**Tabel 9 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran Buku Saku berbentuk *Mind Mapping* berbantuan *QR Code***

No.	Kegiatan Uji Coba	Rata-Rata Hasil Nilai	Kategori	Keputusan Uji
1.	Uji Coba Satu-Satu	100%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	97,1%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Uji Coba Kelompok Besar	97,2%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi

Pada pelaksanaan kegiatan uji coba produk media pembelajaran respon siswa terhadap penggunaan media sangat baik. Siswa aktif dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN.

### 3.2. Pembahasan

Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah segala bentuk media yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Media pembelajaran menurut Sejati (2021) adalah segala alat yang berupa bentuk media cetak, audiovisual ataupun digital yang dapat merangsang pikiran, menambah pengetahuan, membangun interaksi pada siswa dalam menyampaikan suatu informasi secara maksimal. Hasil belajar dan minat siswa akan dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran. Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN. Media ini dapat mempermudah dan memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial materi ASEAN. Siswa yang telah menggunakan media ini terlihat antusias, sehingga hasil belajarnya meningkat.

Media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi ASEAN siswa kelas VI di SDN Pare 2. Media pembelajaran mind mapping ini berbentuk buku saku. Media pembelajaran ini merupakan sarana agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Pada media ini materi dirancang dalam bentuk *mind mapping* bercabang yang disertai dengan ilustrasi gambar sesuai dengan pembahasan materi. Materi disajikan dalam bentuk *mind mapping* secara ringkas dengan perpaduan gambar dan warna untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi (Zulkarnain & Amalia Sari, 2016). Selain itu, juga dilengkapi *QR Code* yang berisi penjabaran materi dan latihan soal ASEAN. Penerapan media tersebut memanfaatkan teknologi *QR Code* yang dipindai melalui *smartphone*.

Kevalidan media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN yang telah dikembangkan didasarkan pada hasil uji validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan guru sebagai pengguna. Produk media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN memperoleh rata-rata hasil nilai validasi sebesar 92,3% , dengan tingkat kevalidan yaitu sangat valid. Uraian hasil kevalidan produk medi pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* materi ASEAN berdasarkan validator.

Validasi ahli materi memiliki 5 aspek penilaian yaitu kesesuaian dengan kurikulum, penyajian materi, kemutakhiran materi, penggunaan bahasa dan aspek komunikatif. Indikator penilaian kesesuain dengan kurikulum meliputi kesesuaian materi dengan KD dan Indikator, materi harus disusun sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Indaryanti, dkk (2019) adanya kesesuaian KD dengan materi digunakan sebagai dasar penyusunan materi yang disampaikan. Materi yang disusun sesuai KD yang ada dan sistematis mengarahkan siswa pada suatu konsep pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Magdalena dkk., 2020). Materi yang digunakan pada media ini disesuaikan kurikulum 2013. Kompetensi inti, kompetensi dasar yang digunakan terdapat pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 dan indikator dikembangkan oleh peneliti. Sesuai dengan pendapat Falahudin (2014) bahwa kriteria pada media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan penggunaan yang harus memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Indikator penilaian penyajian materi meliputi penyajian materi, video pembelajaran dan latihan soal sesuai dengan materi yang dibahas. Penyajian materi materi yang menarik dapat mendorong motivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memberikan ilustrasi yang sesuai dengan konteks agar mudah dipahami oleh siswa (Nurmutia dkk., 2013). Selanjutnya indikator penilaian kemutakhiran materi media pembelajaran ini meliputi perujukan materi pada sumber terkini dan penggunaan ilustrasi gambar yang aktual. Kemutakhiran materi menjadi indikator yang masuk dalam kriteria penilaian untuk menguji kelayakan isi materi (Nurhayati dkk., 2022). Penilaian aspek penggunaan bahasa juga diperlukan karena sebagai acuan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (Ramaniyar dkk., 2019). Indikator penggunaan bahasa pada media ini meliputi penggunaan tanda baca, pemilihan kata dan kalimat sesuai EYD, menggunakan kalimat yang efektif serta penggunaan bahasa yang baku dan konsisten. Pada aspek penilaian komunikatif indikator yang dituju yaitu penggunaan kata, kalimat dan bahasa yang sederhana sesuai dengan perkembangan siswa yaitu pada tingkat sekolah dasar. Aspek komunikatif terkait dengan tata kalimat yang singkat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa (Rahmawati dkk., 2016). Berdasarkan hasil perhitungan nilai kevalidan dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%. Persentase ini termasuk dalam rentang 86%-100% jika diinterpretasikan dengan merujuk pada Akbar (2013) masuk pada kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi ahli media meliputi penilaian penyajian tampilan, layout media, fisik media, penggunaan bahasa dan aspek komunikatif. Indikator pada aspek peyajian tampilan media ini meliputi kesesuaian tata letak, desain yang menarik, dan pemilihan gambar yang sesuai. Media yang didesain dengan warna cerah dan menarik membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan (Sulistiyani dkk., 2013). Penataan letak media disusun secara tepat dan sistematis agar pengguna lebih mudah menggunakan media. Sesuai dengan Masita & Wulandari (2018) media pembelajaran buku saku ini terdiri dari beberapa bagian yaitu sampul, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi, glosarium, daftar pustaka dan profil pengembang. Penilaian kedua adalah aspek

penilaian layout media indikatornya yaitu pemilihan ukuran *font*, Jenis *font*, dan desain sampul yang sesuai dengan konteks. Menurut Sulistyani, dkk (2013) dalam penyusunan buku saku harus memperhatikan beberapa hal salah satunya adalah dalam pemilihan ukuran *font* 9-10 point dan pemilihan jenis *font* yang menarik dapat disesuaikan dengan kreatifitas pembuat. Pada media ini *font* yang digunakan untuk membuat sampul buku saku yaitu ukuran *font* 12-13 point dan *font* yang digunakan untuk isi media buku saku yaitu 9-10 point. Pemilihan jenis *font* yang digunakan menyesuaikan dengan desain media agar tulisan dapat dibaca dengan jelas. Berdasarkan penilaian media yang telah dilakukan mendapat hasil persentase sebesar 90% yang menurut Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi karena masuk pada rentang 86%-100%. Media pembelajaran yang menarik dengan banyak gambar dan warna dapat meningkatkan minat membaca serta kinerja ingatan pembaca (Masita dan Wulandari, 2018). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Akrim, 2018) bahwa media pembelajaran yang menarik dan kreatif juga akan berpengaruh pada perubahan perilaku siswa, yaitu siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Akrim, 2018).

Validasi oleh guru meliputi semua aspek yaitu pada segi materi dan segi media. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada penelitian ini hasil persentase yang diperoleh adalah 96,8%. Persentase ini masuk pada rentang 86%-100% yang jika diinterpretasikan dengan merujuk pada Akbar (2013) termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran yang sudah memenuhi kriteria kevalidan minimum yang telah ditetapkan maka media dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* yang dikembangkan selain divalidasikan juga diukur tingkat kemenarikannya. Kemenarikan produk media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* diperoleh dari hasil angket respon kemenarikan produk oleh siswa yang telah melaksanakan kegiatan uji coba. Berdasarkan angket respon kemenarikan produk yang telah diisi oleh siswa dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* memiliki tingkat kemenarikan yaitu sangat menarik dengan nilai rata-rata kemenarikan sebesar 98,1%. Hasil tersebut diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria kemenarikan dari Sugiyono (2017) yang di mana media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* terletak di interval 75,01%-100% termasuk kriteria sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Kemenarikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap siswa yaitu memotivasi siswa, meningkatkan minat dan meningkatkan pemahaman materi (Karmintoro dkk, 2021).

Media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* ini terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan produk media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* yaitu media ini menggabungkan antara media cetak dengan media audio visual, media buku saku berukuran kecil yang mudah dibawa, materi disajikan dalam bentuk *mind mapping* yang terdapat ilustrasi gambar. Penggunaan *QR Code* dalam media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan adaptasi teknologi siswa. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat memperjelas penyajian materi, mengarahkan perhatian serta melibatkan siswa dalam proses belajar (Jannah, 2009). Adapun kekurangan media pembelajaran buku saku berbentuk *mind mapping* berbantuan *QR Code* yaitu desain

media dan proses pencetakan memerlukan waktu cukup lama dan memerlukan jaringan internet untuk mengakses *QR Code*

#### 4. Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN kelas VI sekolah dasar telah berhasil dilakukan sesuai dengan aktivitas yang telah ditentukan. Media pembelajaran ini merupakan media cetak dengan bentuk buku saku ukuran A6. Media ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi ASEAN. Media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code yang dikembangkan terdapat kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi yang disajikan dalam bentuk mind mapping, QR Code yang berisi penjabaran materi dan latihan soal, glosarium, rujukan dan profil pengembang.

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code valid dan menarik. Kriteria kevalidan diperoleh dari hasil penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, dan pengguna oleh guru dengan persentase berturut-turut sebesar 90%, 90%, dan 96,8%. Penilaian hasil kemenarikan yang diperoleh dari uji coba siswa memperoleh peserentase sebesar 98,1%.

Media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code materi ASEAN dapat digunakan untuk pembelajaran materi ASEAN kelas VI sekolah dasar karena berdasarkan hasil validasi produk dinyatakan valid. Media ini juga menambah variasi media pembelajaran di sekolah serta memaksimalkan fasilitas belajar siswa. Guru hendaknya mendampingi siswa ketika pembelajaran, apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran buku saku berbentuk mind mapping berbantuan QR Code ketika mengakses QR Code dismartphone. Pengembangan media pembelajaran buku saku berupa mind mapping berbantuan QR terbatas pada materi IPS kelas VI untuk ASEAN KD. 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis, sosial budaya, ekonomi, dan politik kawasan ASEAN. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat materi yang lebih luas.

#### Daftar Rujukan

- Afnida Mutia, Fakhriah, & Dewi, F. (2016). *Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk A Di Banda Aceh*. 1(1), 53–59.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. doi: 10.2991/amca-18.2018.127
- Ali, F. I., Bektiningsih, K., & Samadhy, U. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU BERBASIS MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN IPS*. 10–18.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*.
- Ilma, M. F. M., Roebyanto, G., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Baruang (Belajar Bangun Ruang) Berbasis Augmented Reality untuk Kelas VI SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 36. doi: 10.17977/um009v31i12022p036
- Indaryanti, Susanti, E., Aisyah, N., & Scristia. (2019). Analisis Kesesuaian Indikator terhadap Kompetensi Dasar pada Pelajaran Matematika oleh Guru Sekolah Menengah Palembang. *Jurnal Gantang*, 4(2), 103–109. doi: 10.31629/jg.v4i2.1429
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- Karmintoro, Utomo, S., & Suad. (2021). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Bentuk Keberagaman di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1).
- Kartika, R. (2021). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS dengan Media Pocket Book Flouna*. 1(1), 15–19.
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 1–2.
- Munggaran, R. (2012). *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Intellectual Property Rights*.
- Nurhayati, Sudarman, & Astuti, R. F. (2022). *Analisis Kesesuaian Materi buku Teks Ilmu Pengetahuan Sosial Terbitan Erlangga*. 4(1), 1–10.
- Nurmutia, H. E., Mariani, S., & Susilo, B. E. (2013). Analisis materi, penyajian, dan bahasa buku teks matematika SMA kelas X di Kabupaten Rembang. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(3), 47–53.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Rahmawati, I. S., Roekhan, & Nuchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1323–1329.
- Ramaniyar, E., Alimin, A. A., & Hariyadi, H. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Penulisan Artikel Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 34. doi: 10.31571/bahasa.v8i1.1132
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35. doi: 10.31602/muallimuna.v4i1.1405
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Saputri, A., & Suprayitno. (2021). Pengembangan Media E-Scrapbook Materi Negara–Negara ASEAN Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9.
- Sejati, A. K. (2021). *PENGEMBANGAN POP-UP BOOK BERBASIS QR CODE MATERI BANGUN RUANG DENGAN PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU DI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 4(1).
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, N., Jam, J., & Rahardjo, D. (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.
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi Mind Mapping Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 01(1), 85–91.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(7), 124–130.
- Zainuddin, & Suwarti. (2017). *Pembelajaran IPS Berbasis Karakter*. Universitas Negeri Malang.
- Zulkarnain, I., & Amalia Sari, N. (2016). Model Penemuan Terbimbing dengan Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 240–249. doi: 10.20527/edumat.v2i2.619