

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU  
DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**WILDA NUZULLA  
NIM. 190209054**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M/ 1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU  
DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh :**

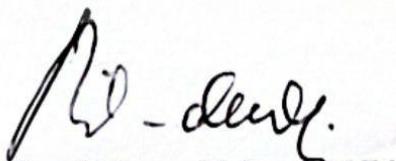
**WILDA NUZULLA  
NIM. 190209054**

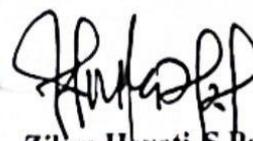
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed**  
**NIP.196505162000031001**

  
**Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd**  
**NIP. 198410012015032005**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU  
DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

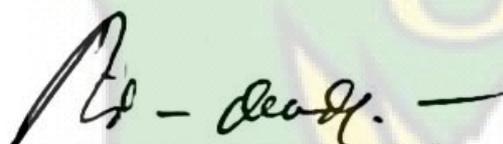
Pada Hari/ Tanggal:

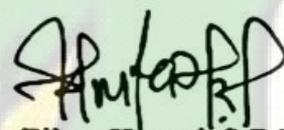
Rabu, 1 Maret 2023  
8 Syaban 1444 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,

Sekretaris,

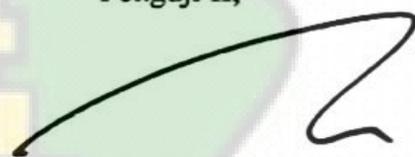
  
Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.  
NIP.196505162000031001

  
Zikra Hayati, S.Pd.L, M.Pd  
NIP. 198410012015032005

Penguji I,

Penguji II,

  
Nida Jarmila, S.Pd.L, M.Pd.  
NIP. 198402232011012009

  
Daniah, S.Si, M.Pd.  
NIP. 197907162007102002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry  
Banda Aceh



  
Prof. Safrul M. S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D  
NIP. 301021997031003

1/6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
EMAIL : [ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id) Web: [pgmi.uin.ar-raniry.ac.id](http://pgmi.uin.ar-raniry.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wilda Nuzulla  
NIM : 190209054  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis  
*Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh  
Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 3 Februari 2023  
Yang Menyatakan,



Wilda Nuzulla  
NIM. 190209054

## ABSTRAK

Nama : Wilda Nuzulla  
NIM : 190209054  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.  
Pembimbing 1 : Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.  
Pembimbing 2 : Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd  
Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Saku digital, *Mind Mapping*

Berdasarkan analisis kebutuhan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar dalam proses pembelajaran tematik sebagian guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan powerpoint, akan tetapi belum maksimal. Selain itu ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa susah mendapatkan materi karena minimnya buku tematik di sekolah. Kurangnya penjelasan materi yang ada dalam buku tematik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan buku saku digital berbasis *mind mapping* agar siswa mudah dalam memahami materi yang ada dalam buku tematik. Tujuan dari penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana desain media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III; (2) untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* dinilai oleh ahli media memperoleh persentase skor 85,71% dengan kategori “sangat layak” dan kelayakan media buku saku digital berbasis *mind mapping* ahli materi memperoleh persentase skor 90% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk respon siswa memperoleh persentase skor 95,1% dengan kategori “sangat menarik” dan hasil respon guru memperoleh persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wata`ala, dengan berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu untuk ayahanda tercinta Mulyadi Yahya dan Ibunda Mariati yang telah memberikan doa dan kasih sayang yang tak pernah henti-hentinya serta sudah menjadi investor setia. Penulis juga mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, yaitu:

1. Abang dan adik tercinta, Mahfud Arhasyi dan Farid Alfarisyi yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Sahabat terbaik, Zurratul Aini yang telah memberikan banyak bantuan dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman tercinta, Rauzatul Jannah, Ulfia Rahmah, dan Miftahul Jannah yang telah memberikan semangat, bantuan, serta doa kepada penulis.
4. Seluruh teman-teman program studi SI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 yang telah banyak memberikan saran, motivasi, doa, dan dukungan kepada penulis.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang turut memberikan bantuan, pengertian, doa, dan saran secara tulus.

Semoga Allah Subhanahu wata`ala senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negri Lamreung Aceh Besar”**. Shalawat dan salam tidak lupa tercurahkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian tingkat sarjana Strata-1 (SI) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terimakasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry, terimakasih atas kemudahan birokrasi yang diberikan kepada peneliti.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai ketua prodi (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI, yang telah membantu dan telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed. selaku Penasehat Akademik sekaligus Dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan

penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M. Pd. selaku validator media yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengembangan media pembelajaran.
6. Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd. selaku validator materi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengembangan media pembelajaran.
7. Ibu Feti Elliani, S.Pd.I, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Lamreung Aceh Besar serta guru kelas III Ibu Maulidar S.Pd yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN Lamreung.
8. Kepada para pustakawan ruang baca PGMI, Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan Perpustakaan Wilayah yang berpartisipasi untuk meminjamkan buku sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak terdapat kekurangan, untuk itu maka diperlukan kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan agar penulis dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu acuan dan bahan pengetahuan pembaca suatu saat nanti.

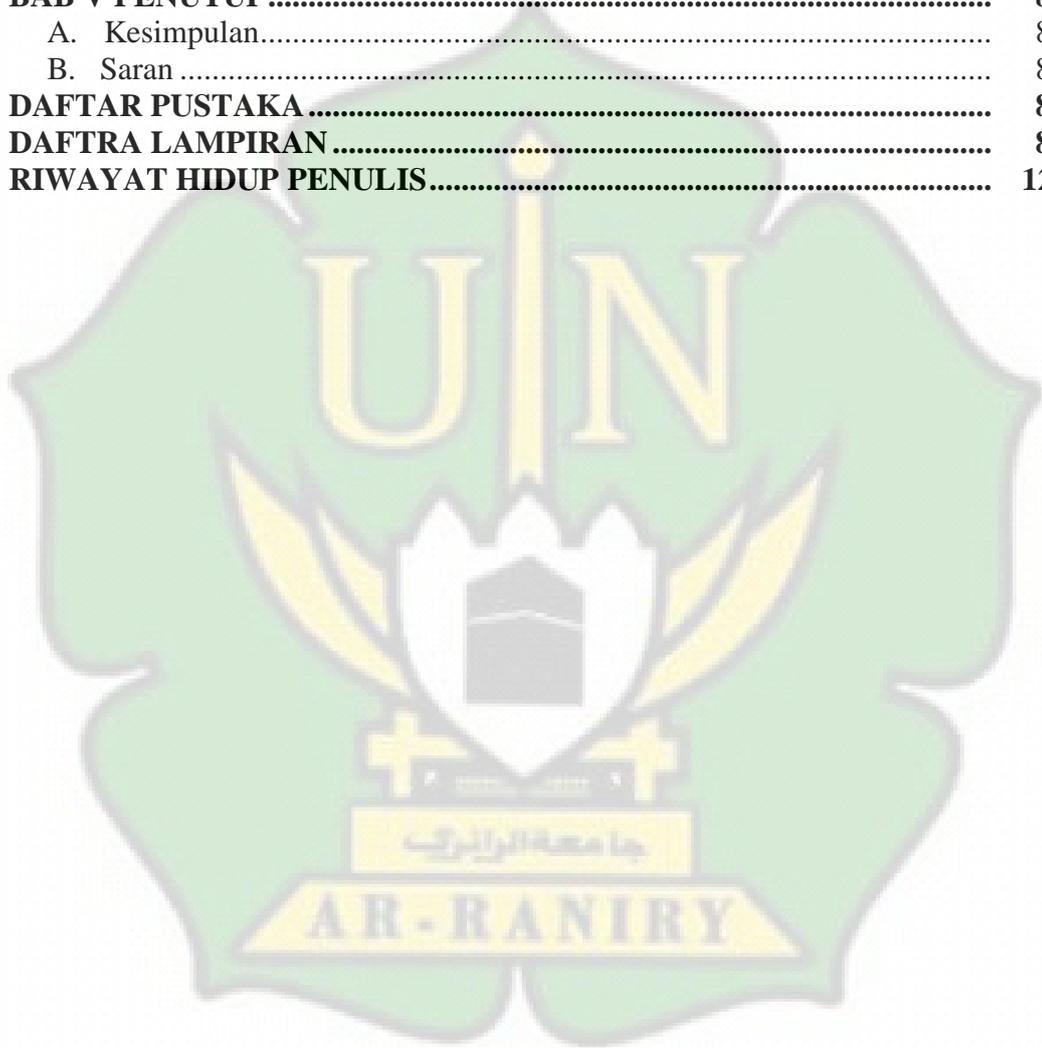
Banda Aceh, 21 Januari 2023  
Penulis,

Wilda Nuzulla

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>11</b>
A. Media Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	15
B. Buku Saku Digital .....	16
1. Definisi Buku Saku Digital.....	16
2. Tujuan Buku Saku Digital .....	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Buku Saku Digital.....	17
C. <i>Mind Mapping</i> .....	18
1. Pengertian <i>Mind Mapping</i> .....	18
2. Kelebihan <i>Mind Mapping</i> .....	19
D. Pembelajaran Tematik.....	20
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	20
2. Fungsi Tema Dalam Pembelajaran Tematik .....	21
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	22
E. Penelitian yang relevan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Prosedur Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data .....	30
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>

A. Hasil Penelitian .....	37
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	37
2. <i>Design</i> (Desain) .....	39
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	57
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	69
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	74
B. Pembahasan.....	74
1. Desain Media Pembelajaran Buku Saku Digital .....	74
2. Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>121</b>

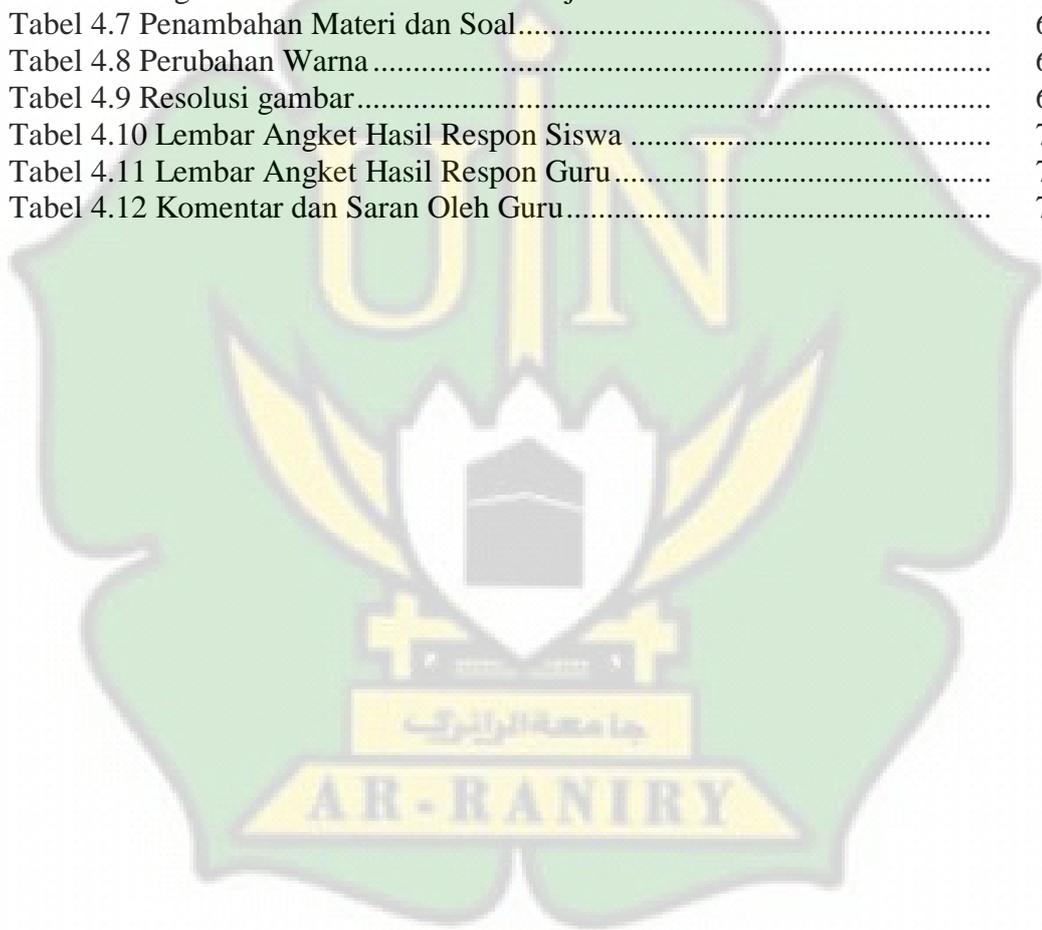


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model ADDIE .....	27
Gambar 4.1 Materi Subtema 1 Pembelajaran 4 .....	38
Gambar 4.2 Cover .....	45
Gambar 4.3 Halaman Kata Pengantar .....	46
Gambar 4.4 Halaman Daftar Isi .....	46
Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan .....	47
Gambar 4.6 Kompetensi Inti .....	47
Gambar 4.7 Kompetensi Dasar .....	48
Gambar 4.8 Indikator .....	48
Gambar 4.9 Tujuan Pembelajaran.....	49
Gambar 4.10 Materi Pembelajaran .....	50
Gambar 4.11 Video Pembelajaran .....	53
Gambar 4.12 Soal Evaluasi .....	54
Gambar 4.13 Pesan Moral .....	54
Gambar 4.14 Glosarium .....	55
Gambar 4.15 Daftar Pustaka .....	55
Gambar 4.316 Tentang Penulis.....	56
Gambar 4.17 Cover Belakang.....	56
Gambar 4.18 Grafik Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	78
Gambar 4.7 Grafik Respon Siswa .....	80
Gambar 4.8 Grafik Respon Guru .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skala Likert .....	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Interpretasi .....	34
Tabel 3.3 Penskoran Pada Angket .....	34
Tabel 3.4 Kriteria Respon Siswa.....	35
Tabel 3.5 Kriteria Respon Guru .....	36
Tabel 4.1 Rancangan Media Buku Saku Digital Berbasis <i>Mind Mapping</i> .....	40
Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	58
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Oleh Validator Media.....	59
Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Oleh Validator Materi .....	61
Tabel 4.6 Bagian Halaman Materi Pembelajaran .....	63
Tabel 4.7 Penambahan Materi dan Soal.....	65
Tabel 4.8 Perubahan Warna .....	66
Tabel 4.9 Resolusi gambar.....	68
Tabel 4.10 Lembar Angket Hasil Respon Siswa .....	70
Tabel 4.11 Lembar Angket Hasil Respon Guru.....	72
Tabel 4.12 Komentar dan Saran Oleh Guru.....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi .....	88
Lampiran 2 : Surat Penelitian.....	89
Lampiran 3 : Surat Telah Penelitian.....	90
Lampiran 4 : Surat Pengantar Validasi .....	91
Lampiran 5 : Angket Hasil Validasi Ahli Media .....	93
Lampiran 6 : Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 7 : Angket Respon Siswa.....	106
Lampiran 8 : Angket Respon Guru .....	110
Lampiran 9 : Hasil Media Yang Telah Dikembangkan .....	113
Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian.....	120



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Terlaksananya suatu pembelajaran yang efektif apabila peserta didik sudah mampu mengamati, mengenal, memahami, serta mengidentifikasi masalah sesuai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran bergantung pada cara guru membelajarkan siswanya. Dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif guru sebaiknya bereperan penting dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga memberikan pengalaman belajar. Pada saat guru mengajar di kelas akan ada dimana peserta didik merasa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru.<sup>1</sup>

Dalam proses pembelajaran berlangsung biasanya guru hanya menampilkan media pembelajaran seperti video dan gambar yang membuat siswa kurang menarik dan jenuh. Untuk menghindari permasalahan tersebut maka guru harus memiliki kompetensi dan ketrampilan dalam mengelola pembelajaran dengan memilah materi pembelajaran yang baik sesuai dengan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menarik dan semangat untuk belajar.<sup>2</sup> Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan disemua pelajaran dan tema yang terdapat dalam buku tematik, termasuk Tema” Kewajiban dan Hakku”

---

<sup>1</sup> Rohani, “Manfaat Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal AXIOM*, Vol . 1, No. 6, 2018, h.96.

<sup>2</sup> Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 90.

Media pembelajaran adalah sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar memudahkan dalam penyampaian. Dalam kegiatan mengajar media sangat berperan penting karena bisa membuat proses komunikasi antar siswa terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik dengan adanya media akan merasa senang atau lebih mudah dalam menangkap pelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran harus dikemas secara kreatif, inovatif dan menarik agar siswa tertarik dalam belajar dan media disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Terdapat banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa salah satunya media pembelajaran buku teks. Buku perlu adanya inovasi agar lebih memudahkan siswa dalam belajar sebagai salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Khusus di SD/MI, sebagian besar buku teks yang digunakan yaitu buku tematik yang dipersiapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia sebagai rangka implementasi 2013. Pada dasarnya buku tematik memiliki ukuran yang lumayan besar dan tebal sehingga bisa memungkinkan siswa kesulitan membawanya. Ketersediaan buku tematik di sekolah dasar/madrasah ibtidayyah di kota Banda Aceh masih dikatatakan belum terpenuhi. Hal ini bisa membuat siswa kurang maksimal dalam belajar khususnya pada buku tematik tema kewajiban dan hakku. Sehingga perlu buku yang lebih efektif dan dapat dibawa kemana saja dan tidak kesulitan siswa membawanya dalam belajar pada tema kewajiban dan hakku yaitu buku saku digital.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Jamil, dkk. *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.233.

<sup>4</sup> Emi Sulistri, dkk. "Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawan". *Jurnal Kependidikan*, Vol. 6, No. 3, November 2020, h. 531.

Keberadaan media pembelajaran berbasis digital adalah salah satu contoh dari berkembangnya teknologi dibidang pendidikan. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajar dan pemahaman terhadap materi-materi yang ada dalam pembelajaran tematik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat penting digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran. Guru merupakan penyampaian pesan yaitu dimana seorang guru sangat penting dalam mengembangkan media karena dapat memudahkan dalam penyampaian materi terhadap siswanya.

Tanpa adanya media pembelajaran, materi yang sangat luas dan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Dengan adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam menyapaikan materi kepada peserta didik secara efektif dan efisien serta membantu guru dalam berinteraksi dengan siswa dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Media pembelajaran yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami buku tematik secara mudah dan rinci. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu buku referensi pelengkap dan mudah bagi siswa untuk belajar buku tematik.

Pengembangan buku saku digital akan memudahkan siswa mengingat dan memahami berbagai informasi. Selain itu buku saku yang berukuran kecil akan memudahkan siswa dalam belajar, dan membuat siswa semangat untuk belajar.

Buku saku digital merupakan buku yang ditampilkan dilayar *smartphone* berupa Aplikasi yang dapat digunakan siswa di kelas sebagai pengganti buku

---

<sup>5</sup> Rohani, *Media Pembelajaran*, (Sumatra Utara: Diktat, 2019), h. 86.

tematik. Jika pada umumnya buku saku dalam bentuk cetak, maka buku saku ini dalam bentuk digital berupa teks, gambar atau video. Selain itu, buku saku digital ini memiliki tampilan yang menarik karena dapat memadukan perpaduan visual yang atraktif sehingga dapat dinilai lebih praktis digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Dengan adanya buku saku digital peserta didik dapat mengetahui informasi secara cepat karena dapat mengetahui informasi inti dari informasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Lamreung Aceh Besar, peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang guru kelas III. Melalui wawancara tersebut peneliti memperoleh hasil bahwa SD Negeri Lamreung Aceh Besar dalam pembelajaran tematik sebagian besar guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, dan powerpoint. Akan tetapi belum maksimal, selain itu juga ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa susah mendapatkan materi karena minimnya buku tematik yang ada di sekolah. Selain itu buku tematik membuat siswa kesulitan dalam memahami materi karena dalam pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran, dengan begitu sering kali membuat siswa kebingungan untuk memahami materi yang disebabkan kurangnya penjelasan materi dan tidak terfokuskan pada satu bidang ilmu. Salah satunya di tema “kewajiban dan hakku” subtema 1 pembelajaran ke 4 yaitu di mana saat guru mengajar materi yang dalam buku tema hanya sedikit penjelasannya, sehingga membuat siswa susah memahami materi.

Buku tematik yang dimiliki siswa masih susah untuk dipahami oleh sebagian siswa karena dalam buku tematik ada beberapa tema di setiap semester sehingga materi yang harus dipahami banyak. Oleh karena itu, sehingga diperlukan suatu buku yang menarik, kreatif, inovatif, ringkas, dan rinci yang bisa siswa gunakan sebagai penambah referensi dan bisa digunakan dalam memahami materi secara mudah. Perkembangan teknologi saat ini yang semakin canggih dan semakin pesat di era globalisasi ini semua berbasis digital tidak hanya di kalangan dewasa tetapi anak-anak juga sudah menggunakan digital seperti smartphone, laptop, komputer dan lainnya. Dengan berkembangnya teknologi di zaman modern ini guru-guru di sekolah dituntut untuk bisa menggunakan digital.

Dengan berkembangnya teknologi tersebut bisa mengubah gaya belajar siswa misalnya dalam menggunakan media pembelajaran digital, peserta didik tidak mudah bosan sehingga memiliki semangat untuk belajar. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran buku saku digital akan memudahkan siswa dalam belajar yaitu dalam mendapatkan materi dan mengingat materi. Dengan adanya media pembelajaran buku saku memudahkan siswa dalam mengingat materi dan penyajian yang menarik bisa meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan buku saku digital akan memudahkan siswa dalam proses belajar karena dengan adanya media buku saku digital siswa mudah dalam mengingat materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu guru hanya menggunakan media seperti gambar dan power point, siswa sulit mendapatkan materi karena ketersediaan buku tematik

sangat terbatas, sulit memahami materi karena kurangnya penjelasan materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Kelas III SD Negeri lamreung Aceh Besar”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema “Kewajiban dan Hakku” di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar?
2. Bagaimana media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* yang layak pada tema “Kewajiban dan Hakku” di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema “Kewajiban dan Hakku” di kelas III SD Negeri Lamreung
2. Untuk mengetahui media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* yang layak pada tema “Kewajiban dan Hakku” di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

## D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran buku saku dilakukan untuk memahami materi agar proses belajar dapat mencapai tujuan maksimal. Berdasarkan hal tersebut manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

- a. Dapat lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*
- b. Membantu dalam meningkatkan motivasi siswa
- c. Meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar tematik
- d. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik
- e. Meningkatkan pengetahuan siswa
- f. Meningkatkan semangat belajar siswa

### 2. Bagi Guru

- a. Menambahkan referensi media pembelajaran untuk pembelajaran tematik tema Kewajiban dan Hakku SD Negeri Lamreung
- b. Meningkatkan kualitas belajar
- c. Sebagai media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* bisa digunakan dalam menyampaikan pembelajaran tematik kelas III SD/MI
- d. Dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran

### 3. Bagi Sekolah

- a. Bisa memberikan apresiasi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses media pembelajaran terhadap buku tematik pada tema “ Kewajiban dan Hakku”

- b. Hasil penelitian ini bisa dikembangkan guru dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru lain.
  - c. Meningkatkan kualitas pendidikan
4. Bagi Peneliti
- a. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah ditempuh selama perkuliahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
  - b. Menerapkan wawasan, dan pengalaman tentang bagaimana cara merancang media pembelajaran dengan baik.
  - c. Menambahkan pengalaman dan motivasi sebagai peneliti untuk terjun kedalam dunia pendidikan

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media merupakan suatu pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan, dengan itu media dikatakan wahana tau penyalur informasi belajar atau sebagai penyalur pesan. Media pembelajaran suatu teknologi yang bisa memudahkan siswa dalam belajar dan juga merupakan sarana fisik dalam berkomunikasi dalam menyampaikan pembelajaran.

### **2. Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping***

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan buku saku digital pada tema “kewajiban dan hakku”. Buku saku digital adalah buku yang ditampilkan pada layar smartphone berupa aplikasi yang digunakan sebagai pengganti media pembelajaran di kelas. Buku saku digital dapat memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran dan sebagai sumber belajar untuk siswa.

*Mind mapping* yaitu sebuah cara dalam mengelompokkan beberapa ide dalam membentuk kerangka yang terstruktur untuk membantu dan mengingat sebuah masalah yang ada. *Mind mapping* juga disebut sebagai teknik untuk menggabungkan pikiran bagian kanan dan kiri untuk menerima berbagai macam gagasan baru. Sedangkan *mind mapping* yaitu gambar dari kerangka atau peta pikiran yang telah dikelompokkan berdasarkan ide-ide yang ada dipikiran.

Jadi, buku saku digital berbasis *mind mapping* yang peneliti maksud yaitu buku yang dibuka dengan menggunakan smartphon, laptop, atau komputer dimana berisi materi yang dilengkapi dengan *mind mapping* dan gambar-gambar. Di sekolah pasti memepunyai lab komputer apabila komputer tidak cukup maka satu komputer bisa dipakai satu komputer berdua.

### **3. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang sudah mengaitkan “Tema” sebagai dasar mengembangkan muatan dan materi pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan suatu penginterasian dari suatu materi ke dalam beberapa mata pelajaran sehingga menjadi suatu tema. Tema “kewajiban dan hakku” merupakan tema 4 di kelas III yang didalamnya terdapat 4 sub tema, yang terdiri dari subtema 1 “kewajiban dan hakku dirumah”, sub tema “2 kewajiban dan hakku disekolah”, sub tema 3 “kewajiban hakku dalam bertetangga”, dan su btema 4 kewajiban dan “hakku sebagai warga negara” setiap sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada pada sub tema 1 “kewajiban dan hakku dirumah” pada pembelajaran ke 4 tema “kewajiban dan hakku”. Alasan peneliti mengambil sub tema 1 pembelajaran 4

karena pas observasi dengan guru kelas dimana waktu pembelajaran berlangsung guru sulit menjelaskan karena materi didalam buku sangat singkat apalagi di materi kalimat saran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, aman dan damai, media adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>6</sup> Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk memahami materi pembelajaran.

Media juga dapat menyampaikan pesan yang dikirim dari sumber pesan (dapat berupa orang atau media) kepada penerima pesan dalam proses belajar mengajar siswa yang menerima pesan adalah peserta didik.<sup>7</sup> Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memotivasi, dan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik, rasa ingin tahu tentang apa yang dilihat, dan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Pengguna media tidak semata-mata langsung harus diterapkan karena dalam penggunaan media harus ada langkah-langkah dalam pemilihannya. Hal ini dapat memberikan pengaruh psikologi kepada siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu pesertadidik dalam mengingat materi-materi dan dalam memahami

---

<sup>6</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.3.

<sup>7</sup> Giri wiarso, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 3.

materi, serta dalam proses belajar dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan.<sup>8</sup>

Dapat dipahami dari pengertian di atas yaitu media pembelajaran adalah alat pengantar pesan atau alat bantu yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan, merangsang pemikiran siswa, dan memudahkan komunikasi antara pendidik dan siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran sangat membantu efektifitas belajar dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan hasil yang maksimal.

Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran selain untuk mudah memahami materi, juga agar peserta didik bisa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa memberikan semangat pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran yaitu segala bentuk fisik ataupun teknis dalam membantu guru menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajarannya tercapai.<sup>9</sup>

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran media sangat penting digunakan, karena media memiliki peran dan fungsi yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan Pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Rifky, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, Juni 2017, h. 35.

<sup>9</sup> Steffi Adam, dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *Jurnal CBIS*, Vol. 3, No. 2, 2015, h.79.

Berikut ini fungsi media pembelajaran yaitu:

#### **a. Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran**

Pada setiap pembelajaran atau materi guru memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu guru memerlukan media sebagai alat bantu agar peserta didik memahami materi yang dijelaskan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran atau materi agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini diyakini dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Jadi kegiatan belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil belajar menjadi lebih baik.

#### **b. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar**

Media dikatakan sebagai sumber belajar, karena sumber belajar merupakan segala sesuatu yang akan digunakan untuk bahan pembelajaran bagi peserta didik nantinya. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima bagian yaitu: manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan.

Media pendidikan adalah salah satu sumber media pembelajaran yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.<sup>10</sup>

### **3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat bervariasi. Berdasarkan klasifikasinya, media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik itu terlihat saat media pembelajaran sudah siap untuk ditampilkan. Dari karakteristik ini, guru

---

<sup>10</sup> Ihsan El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h.144.

dapat memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan situasi atau kondisi pembelajaran. Dalam proses belajar ada beberapa jenis media pembelajaran yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini penjelasan dari jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Media Visual, merupakan media yang terdapat beberapa unsur berupa bentuk, garis, warna, dan teksur prosesnya. Media visual ini dapat digunakan dalam menyampaikan keterkaitan isi materi dengan kenyataan. Media ini dapat ditampilkan dengan dua macam bentuk, yaitu media visual bisa menampilkan gambar diam dan media visual bisa menampilkan gambar atau simbol dengan cara bergerak. Media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Audio Visual, yaitu media yang menampilkan gambar dan menggunakan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan suatu pesan atau informasi.
- c. Komputer adalah suatu alat yang didalamnya mempunyai aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer merupakan alat yang sudah sangat dekat dengan siswa, ada sebagian siswa sudah mempunyai komputer ataupun laptop yang bisa digunakan dalam sehari-hari untuk pembelajaran.
- d. Internet merupakan jaringan komunikasi yang bisa digunakan semua kalangan dan juga digunakan dalam beberapa kepentingan seperti, proses belajar mengajar. Dengan adanya media internet dapat membantu peserta

didik dalam hal memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga bisa membantu dalam menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

- e. Multimedia adalah gabungan dari berbagai bentuk media dua unsur atau lebih media yaitu terdiri dari teks, grafik, gambar, foto audio, dan animasi secara terintegrasi baik dalam tujuan pembelajaran maupun tujuan lain. Dengan menggunakan media multimedia dalam pembelajaran dapat memotivasikan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau semangat belajar siswa.<sup>11</sup>

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran yaitu pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam pembelajaran. Berikut ini manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi ataupun pesan yang akan disampaikan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan dalam proses belajar
- b. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa, dapat menimbulkan interaksi langsung siswa dengan lingkungannya, dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Ega Rimawati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kota Pena, 2016), h 4.

## B. Buku Saku Digital

### a. Definisi Buku Saku Digital

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan terus berkembang pesat dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam Sistem *Adobe reader* sebagai bentuk pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan media digital. Istilah *Adobe reader* yaitu dapat dikatakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital bergerak.

Flip pdf merupakan sebuah platform yang bisa digunakan dalam pembuatan buku digital dan flip pdf adalah sebuah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam sebuah flipbook. Flip pdf bisa menambahkan video dari youtube, link, teks animatif, gambar-gambar, audio ke dalam flipbook. Dengan adanya flip pdf dapat lebih komunikatif, karena lebih mudah dibuka yaitu berupa link yang dapat diakses melalui android dan komputer.

Buku perlu memberikan informasi yang sangat akurat, namun dengan seiring berkembangnya zaman yang dimana teknologi yang semakin canggih sudah banyak buku yang bertransformasi menjadi buku elektronik yang lebih praktis. Buku saku digital adalah buku yang dibuka menggunakan smartphone, laptop dan komputer. Jika pada umumnya buku terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga berbentuk gambar dan teks ataupun keduanya. Buku saku digital berupa file dengan format bermacam-macam, ada yang berupa pdf atau ada yang berupa dalam bentuk *anyflip* yang dibuka dengan cara dibagikan link. Pada kebanyakan

buku saku digital banyak menggunakan dalam bentuk format pdf, karena lebih mudah dalam membukanya dan mudah dalam mengelola security.<sup>12</sup>

#### b. Tujuan Buku Saku Digital

Dalam penyusunan buku saku digital yang harus diperhatikan adalah tujuan dari buku saku digital itu sendiri. Dalam hal ini buku saku digital adalah salah satu media pembelajaran yang disusun atau dibuat dengan tujuan siswa dapat dengan mudah mengingat materi dalam proses belajar. Selain itu memudahkan guru dalam memberikan pengajaran, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa serta siswa dapat belajar mandiri.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Buku Saku Digital

Adapun kelebihan dan kekurangan buku digital adalah:

- 1) Tampilan menarik dilengkapi dengan gambar- gambar, *mind mapping*, dan perpaduan warna yang sesuai.
- 2) Sangat mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat belajar kapan saja dengan menggunakan handphone
- 3) Guru dan siswa dengan mudah mengulang materi kembali dengan cara membuka link materi dibuku saku saku digital dengan *handphone* ataupun laptop
- 4) Tidak mudah rusak karena bukan dalam bentuk cetakan/ fisik
- 5) Mengurangi penggunaan kertas dan tinta

---

<sup>12</sup> April Widodo, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar". *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 2, 2017, h. 153.

Adapun kekurangan dari buku saku digital yaitu:

- 1) Buku saku digital hanya bisa diakses dengan *handphone* jika menggunakan internet yang menyebabkan siswa yang tidak memiliki internet sulit untuk menggunakan buku saku digital.
- 2) Jika terlalu sering digunakan tidak baik untuk kesehatan mata, hal ini dikarenakan sinar radiasi yang dipancarkan oleh *handphone* dan laptop<sup>S</sup>

### **C. *Mind Mapping***

#### **1. Pengertian *Mind mapping***

*Mind mapping* diciptakan oleh Tony Buzan yaitu seorang pakar pengembangan otak, kreativitas, dan pendidikan pada tahun 1970-an. Sistem ini secara konsisten telah terbukti hampir 40 tahun membantu jutaan orang di dunia untuk mencapai prestasi belajar dan menggunakan kemampuan otaknya ke tingkat yang lebih tinggi. Tony Buzan mengungkapkan bahwa *mind mapping* merupakan cara yang paling mudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind mapping* sangat sederhana. Semua *mind map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna dan memiliki struktur alami yang memancar dari pusat.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu cara termudah atau alternatif pemikiran yang memiliki sistem berpikir yang sesuai dengan cara kerja alami otak manusia untuk menempatkan informasi ke luar otak dan mengambil informasi ke luar otak.

---

<sup>13</sup> Windura, dkk, *Mind Map for Business Effectiveness*, (Jakarta: Gradesain Pustaka Utama, 2006), h. 75.

## 2. Kelebihan *Mind Mapping*

- a. Dapat menjadi lebih kreatif
- b. Dapat menyelesaikan masalah
- c. Dapat menghemat waktu
- d. Dapat memusatkan perhatian
- e. Dapat menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- f. Dapat mengingat dengan lebih baik
- g. Dapat belajar lebih cepat dan efisien

Sutanto Windura memaparkan kegunaan yang sangat luas mengenai *mind mapping*, seperti halnya manfaat proses berpikir bagi seseorang yang tidak akan ada batasnya. *Mind mapping* mempunyai beberapa keunggulan dan kebaikan sebagai berikut:

- 1) Ide permasalahan didefinisikan dengan sangat jelas
- 2) Membuat siswa lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang dihadapi
- 3) Ada saat bersamaan siswa dapat melihat gambaran keseluruhan permasalahan (*overview*) sekaligus detail permasalahan (*interview*)
- 4) Ada hubungan antar informasi yang jelas sehingga setiap informasi terasosiasikan satu dengan lainnya.
- 5) Unsur-unsur informasinya berupa kunci kata yang sifatnya bebas dan fleksibel sehingga memungkinkan daya asosiasi siswa berkembang secara terus-menerus.
- 6) Unik sehingga membantu memperkuat daya ingat

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Mind Mapping* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah mampu mengaktifkan seluruh otak, memfokuskan dalam pokok bahasan materi, menghubungkan antar bagian informasi, menarik perhatian, memudahkan berkonsentrasi, mengingat lebih baik, efektif dan efisien.

#### **D. Pembelajaran Tematik**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema serta mengaitkan ke dalam beberapa mata pelajaran sehingga nantinya dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Pada pembelajaran tematik peserta didik dapat menghubungkan konsep-konsep yang mereka pahami dalam belajar melalui pengalaman belajar langsung ataupun nyata. Dalam pembelajaran tematik lebih menekankan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung.<sup>14</sup>

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunkan tema dan mengaitkan antara beberapa mata pelajaran, agar peserta didik dapat pengalaman yang belajar yang luas atau bermakna.<sup>15</sup> Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya kedalam satu tema dan dapat

---

<sup>14</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), h. 254.

<sup>15</sup>Tegar Pambudhi, dkk. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Berkarakter Nasionalisme Kelas IV SD Bayumas". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No.1, 2017, h. 75.

memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga melibatkan untuk turut aktif dalam pembelajaran.

## 2. Fungsi Tema dalam Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya kedalam satu tema. Tema merupakan gagasan utama yang dibahas dalam pembelajaran. Tema bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai konsep suatu mata pelajaran. Dalam penyajiannya tema digunakan sebagai penghubung antar mata pelajaran, guru menyajikan pembelajaran dengan tema dan sub tema kemudian menghubungkan antara tema sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang lengkap dari suatu tema tentang kegiatan tersebut.<sup>16</sup>

Tema memiliki peran terpadu dalam berapapun mata pelajaran. Siswa dalam tahap sekolah dasar yaitu mereka berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang memandang dunia secara sebenarnya dan berpikir secara abstrak dengan manipulasi ide kepalanya atau tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret, maksudnya peserta didik mengklasifikasikan benda-benda, menghubungkan dan juga menggunakan hubungan sebab akibat.

Oleh sebab itu pembelajaran yang tepat digunakan yakni mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya ke dalam suatu tema, sehingga peserta didik memiliki pengalaman bermakna dalam belajar melalui pengalaman belajar langsung dengan keadaan pembelajaran yang nyaman dan

---

<sup>16</sup> Abd. Kadir, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajagrafindo Persabda, 2015), h. 66.

sangat menyenangkan.<sup>17</sup> Tema digunakan sebagai sarana pencapaian tujuan dari materi pembelajaran sebagai prosedur penyampaian, dan memberi pengalaman belajar bagi siswa. Tema yang ada disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung. Tema juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga bermaksud dalam pengembangan berpikir siswa secara optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tema merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran tematik karena dengan ada tema pembelajaran tematik dapat diintegrasikan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran dan terlibat aktif dalam setiap pembelajaran serta memiliki pengalaman langsung yang bermakna.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini tema yang akan digunakan adalah tema 4 kelas III yaitu tema “Kewajiban dan Hakku” pada subtema 1 “Kewajiban dan Hakku dirumah” pada pembelajaran ke 4.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

#### a. Berpusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran peserta didik dihadapkan dengan pengalaman langsung atau pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar dalam hal yang lebih abstrak.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), h.76.

<sup>18</sup> Deri Firmansyah dan Dicki Fauzi Firdaus, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sarkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III”. *Jurnal Terampil dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2020, h. 158.

<sup>19</sup> Deri Firmansyah dan Dicky Fauzi Firdaus, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sarkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III”. *Jurnal Terampil dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7, No. 2, 2020, h. 144-145.

b. Memberikan Pengalaman Langsung

Dalam proses pembelajaran siswa sebagai dasar untuk memahami sesuatu yang lebih abstrak tentang pengalaman langsung atau sesuatu yang nyata (konkret).

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik, fokus pembelajaran adalah diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik adalah untuk menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel yaitu dimana guru menghubungkan bahan ajar dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya, dan mengaitkan dengan kondisi atau keadaan sekolah dan lingkungan peserta didik.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan<sup>20</sup>

Pembelajaran tematik dengan prinsip belajar yang menyenangkan dan tidak bosan sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima atau memahami

---

<sup>20</sup> Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: Raja Grafindo Persabda, 2015), h. 146-147.

pembelajaran sehingga dapat menurangi jenuh saat pembelajaran berlangsung karena dengan karena disukai dengan bermain yang berkaitan dengan pembelajaran.

### E. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian lain, yang berhubungan dengan buku saku berbasis *mind mapping* yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzan Irsyad Ali (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPS”. Menyebutkan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS 87,63% ahli materi, 92% ahli media dan 97% respon guru. Oleh karena itu layak dan efektif digunakan.<sup>21</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan Fauzan dengan peneliti yaitu, pada pembelajaran IPS, sedangkan peneliti mengembangkan media dengan buku saku digital pada tema 4 “kewajiban dan hakku” di subtema 1 dan pembelajaran 4.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hestingrum Sukoco Putri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat Dan Pemanfaatan Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar”. Menyebutkan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran PPKn 97,5% ahli materi, 96,4% ahli bahasa

---

<sup>21</sup> Fauzan Irsyad Ali, Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2019. Diakses pada tanggal 11 November 2022 dari situs: <file:///C:/Users/USER/Downloads/25464-63845-1-SM.pdf>

dan minat belajar setelah menggunakan media 91,5%. Oleh karena itu termasuk kedalam kriteria sangat valid.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hestiningrum Sukoco Putri dengan peneliti yaitu peneliti mengembangkan media buku saku digital.

3. Penelitian yang dilakukan Karmintoro (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping* Materi Bentuk Keberagaman di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil itu penelitian dapat disimpulkan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn layak digunakan dengan validasi ahli materi 91,66% ahli media 89,64% dan respon guru 94,44%.<sup>23</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Karmintoro dengan peneliti yaitu peneliti mengembangkan media buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema “kewajiban dan hakku”

---

<sup>22</sup> Hestiningrum Sukaco Putri, Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Patria Educational*, Vol. 1, No. 1, September 2021. Diakses pada tanggal 11 November 2022 dari situs: <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej>

<sup>23</sup> Karmintoro, Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Materi Bentuk Keberagaman di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Praksara Paedogia*, Vol. 4, No. 1, 2021. Diakses pada tanggal 11 November 2022 dari situs: <file:///C:/Users/USER/Downloads/5827-21582-1-PB.pdf>

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan komputer bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk buku saku berbasis *mind mapping*, yang didalamnya terdapat materi dalam bentuk *mind mapping* dan soal-soal evaluasi. *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara mengembangkan produk atau menghasilkan produk tertentu.

Sugiono menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tertentu. Dari pengertian ini dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan adalah proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan proses yang telah ada menjadi lebih baik lagi dari produk sebelumnya.<sup>24</sup>

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model (ADIE) yaitu model deskriptif yang terdiri dari 5 langkah; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang digambarkan menjadi sebuah prosedur atau alur yang harus dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan

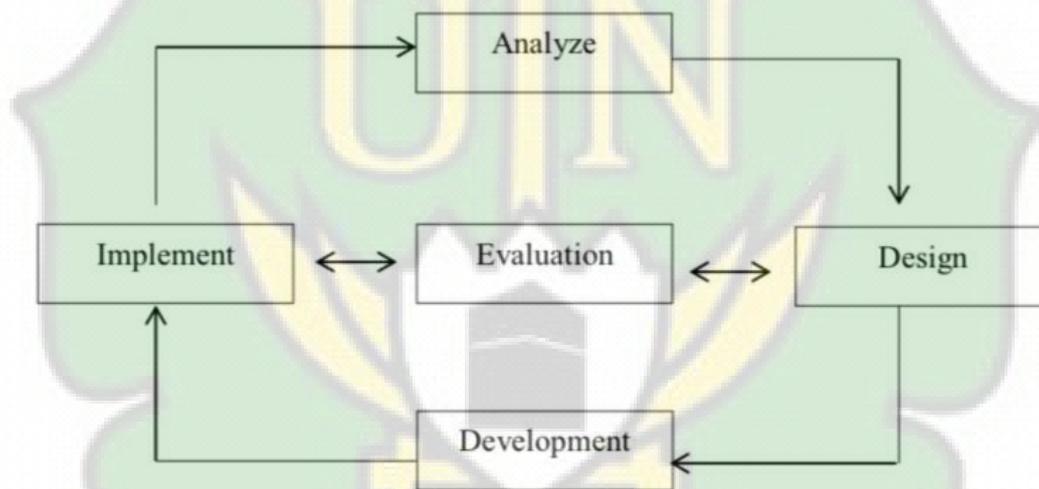
---

<sup>24</sup>Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung:ALFABETA, 2019) h. 297.

produk yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kualitas produk menjadi efektif dan efisien. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa buku saku digital pada tema kewajiban dan hakku, subtema 1, dan pembelajaran ke 4.

## B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE ada 5 langkah yaitu; *Analysis*, *Design*, *Development*, *implementation*, and *evaluation*). Langkah dalam pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>



**Gambar 3.1** Bagan Tahapan Model ADDIE

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yaitu analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dengan guru kelas, peneliti menemukan masalah

<sup>25</sup> Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institue, 2020), h. 29.

bahwa minimnya buku tematik yang ada disekolah, siswa kesulitan dalam memahami materi, kurangnya penjelasan materi. Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebelum peneliti mengembangkan media, hal ini dilakukan agar media yang akan dikembangkan peneliti sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada.

## **2. Design (Desain)**

Pada tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan. Media yang akan dikembangkan yaitu berbentuk buku saku digital berbasis *mind mapping* yang akan siswa gunakan melalui handphone, laptop atau komputer, tahapan rancangan desain yang dihasilkan yaitu:

- a. Menentukan Bentuk Cover Media
- b. Halaman Kata Pengantar
- c. Halaman Daftar Isi
- d. Petunjuk Penggunaan
- e. Menentukan Kompetensi Inti
- f. Menentukan Kompetensi Dasar
- g. Menentukan Indikator
- h. Menentukan Tujuan Pembelajaran
- i. Menentukan Materi Pembelajaran
- j. Video Pembelajaran
- k. Menyusun Soal Evaluasi
- l. Menentukan Pesan Moral
- m. Halaman Glosarium

- n. Halaman Daftar Pustaka
- o. Halaman Tentang Penulis
- p. Cover Belakang

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan, dikembangkan media untuk melihat kelayakan media yang sudah dibuat. Setelah itu dilakukan validasi media oleh validator ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi tersebut yaitu dilihat dari aspek kevalidan media untuk dapat diambil keputusan apakah media layak untuk di uji cobakan atau tidak.

### **4. *Implementation* (Implementasi)**

Dalam tahap implementasi ini akan diketahui kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya jika terdapat kelemahan-kelemahan maka harus diperbaiki. Jika pada tahap sebelumnya media pembelajaran terdapat hal yang harus diperbaiki, maka peneliti harus merevisi media terlebih dahulu. Media yang telah direvisi, selanjutnya akan diuji cobakan dalam pembelajaran.

### **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah di uji cobakan yaitu dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengenai kemenarikan media tersebut.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta: Prenda Media Group, 2014) h, 23-28.

### C. Subjek dan Objek penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Lamreung sebanyak 28 siswa, satu orang ahli media, satu orang ahli materi dan satu orang guru, dengan diberikan media buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema kewajiban dan hakku.

Objek penelitian ini yaitu buku saku digital pada tema kewajiban dan hakku kelas III SD Negeri Lamreung.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan seorang peneliti untuk mengumpulkan data-data dan informasi dari masyarakat atau responden agar peneliti dapat memperoleh informasi atau data.<sup>27</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dan angket.

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan responden.

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai analisis kebutuhan berupa buku saku digital berbasis *mind mapping* di sekolah. Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru kelas III SD Negeri Lamreung.

---

<sup>27</sup> Yuni Sare dan Petrus Citra, *Antropologi SMA/MA XIII*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h.117.

## 2. Kuesioner (angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengembangkan kualitas suatu produk. Angket dalam penelitian diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, guru dan siswa yang digunakan untuk alat uji coba kelayakan dan kemenarikan kepada guru dan siswa.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen adalah alat pengukuran atau pengumpulan data yang mempunyai kedudukan dan peran yang sangat penting, karena data adalah variabel yang diteliti, benar tidaknya data sangat menentukan kualitas hasil penelitian.<sup>28</sup> Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu:

#### **1. Lembar Validasi**

##### **a. Lembar validasi Ahli Media**

Lembar validasi media yaitu berupa angket validasi media yang didalamnya berisi serangkaian pernyataan mengenai objek penelitian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data penilaian dari validator terhadap kelayakan media pembelajaran yang disusun sehingga menjadi bahan masukan untuk merevisi media jika diperlukan.

##### **b. Lembar Validasi Ahli Materi**

Instrumen lembar validasi materi berupa angket validasi materi yang didalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang kelengkapan materi. Instrumen ini

---

<sup>28</sup> Muslich Anshori, dkk. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya:UNAIR, 2009), h. 89.

digunakan untuk memperoleh data penilaian validator terhadap kelayakan materi pembelajaran yang disusun sehingga juga menjadi bahan masukan untuk merevisi materi jika diperlukan.

## **2. Angket Respon Siswa**

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema kewajiban dan hakku di subtema 1 pembelajaran ke 4.

## **3. Angket Respon Guru**

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data respon guru terhadap produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema kewajiban dan hakku di subtema 1 pembelajaran ke 4.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data yaitu sebagai berikut:

### **1. Teknik Analisis Data dari Validator**

Untuk menganalisis data dari validator peneliti menggunakan skala pengukuran yaitu jenis skala Likert. Hal ini dikarenakan pada lembar validasi ini peneliti ingin memperoleh informasi tentang pendapat atau persepsi individu maupun kelompok pada media yang sudah dikembangkan. Pertama peneliti akan membuat lembar validasi yang berisi pernyataan-pernyataan. Selanjutnya validator menjawab semua pernyataan dengan memberikan tanda centang pada

kategori yang sudah disediakan oleh peneliti. Data yang sudah diperoleh dari hasil angket validasi ahli media dan ahli materi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif berupa  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud harus membawa kesimpulan untuk umum ataupun generalisasinya.<sup>29</sup> Hasil validasi ahli media dan ahli materi akan diukur menggunakan skala Likert sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian Skala Likert**

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Hasil validasi yang tertera pada lembar validasi ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>30</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Persentase validasi ahli media dan ahli materi di konversikan ke dalam

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 47.

<sup>30</sup> Sugiono, *metode penelitian...*,h. 93-94.

kriteria berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Penilaian Interpretasi<sup>31</sup>**

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Hasil penelitian ini di kategorikan layak jika memperoleh nilai minimal 61 sampai dengan 80 dengan kategori “baik”, jadi jika hasil validasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh nilai 61 sampai dengan 80 dengan kategori “baik”, maka dengan itu buku saku digital layak digunakan.

## 2. Teknik Analisis Respon Siswa

Data dari hasil angket respon siswa selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus analisis statistik deskriptif. Hasil angket respon siswa akan diukur menggunakan skala Guttman, yaitu yang terdiri dari 2 kategori penilaian “Ya atau Tidak” yang disajikan dalam tabel seperti dibawah ini:

**Tabel 3.3 Penskoran Pada Angket**

Pilihan jawaban	Skor
Ya	2
Tidak	1

Hasil dari angket respon siswa dengan menggunakan rumus sebagai

berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

<sup>31</sup> Fitria Kartikasari, dkk. “Pengembangan Modul Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum” 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. 4, No. 3, 2016, h. 3.

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Kemudian, dari hasil persentase dijumlahkan dapat dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor sehingga dapat diperoleh kesimpulan kriteria tentang respon siswa, dengan skor sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Respon siswa**

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60 %	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik

### 3. Teknik Analisis Respon Guru

Data yang diperoleh dari respon guru dianalisis dengan menggunakan analisis data statistik deskriptif.<sup>32</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Kemudian, dari hasil presentase dijumlahkan dapat dikelompokkan ke

---

<sup>32</sup> Herawati, "Pengembangan Modul"..., h. 32

dalam kriteria interpretasi skor sehingga dapat diperoleh kesimpulan kriteria tentang respon guru, dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Respon Guru**

<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60 %	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Buku saku Digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar melalui 2 orang validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi kemudian diuji coba kepada satu orang guru dan 28 orang siswa kelas III. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital berbasis *Mind Mapping*. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah yaitu model ADDIE. Jadi langkah-langkah berdasarkan ADDIE tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran buku saku yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa, agar nantinya siswa mampu dan mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar, di sini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III. Melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh hasil bahwa di SD Negeri Lamreung Aceh Besar dalam pembelajaran tematik sebagian besar guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan powerpoin,

akan tetapi masih belum maksimal, karena guru masih menggunakan gambar sederhana dan powet pointnya tidak menarik, tidak ada gambar-gambarnya.

Selain itu juga ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa susah mendapatkan materi karena minimnya buku tematik yang ada di sekolah. Buku tematik juga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi karena dalam pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran, dengan begitu sering kali membuat siswa kebingungan untuk memahami materi yang disebabkan kurangnya penjelasan materi dan tidak terfokus pada satu bidang ilmu. Salah satunya di tema “kewajiban dan hakku” subtema 1 pembelajaran ke 4 yaitu di mana saat guru mengajar materi yang dalam buku tema hanya sedikit penjelasannya. Berikut merupakan materi tema kewajiban dan hakku subtema 1 pembelajaran 4.





**Gambar 4.1** Materi Subtema 1 Pembelajaran 4

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* agar nantinya siswa mudah memahami materi yang ada dalam buku tanpa ada rasan bosan dan jenuh. Buku saku digital ini nantinya diakses dengan menggunakan link <https://online.flipbuilder.com/tmuzj/upfe/>

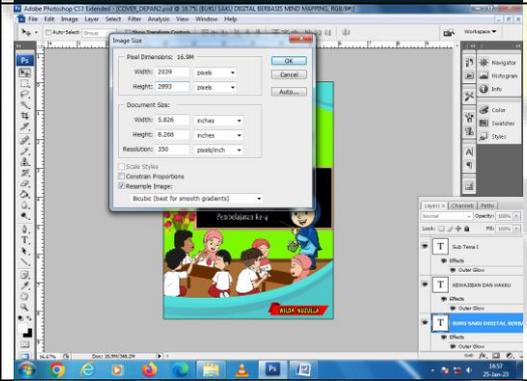
## 2. Design (Desain)

Pada tahap kedua ini yaitu tahap pembuatan desain media yang akan peneliti kembangkan nantinya. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau desain media dari hasil analisis yaitu pada tahap sebelumnya. Media yang dibuat adalah buku saku digital berbasis *mind mapping* pada tema “kewajiban dan hakku” subtema 1 pembelajaran 4. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Flip pdf.

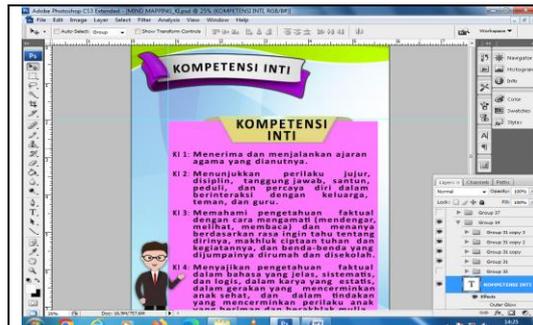
Dalam perancangan media ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahapan pertama menentukan berapa halaman yang akan dipakai, memilih warna yang sesuai, menentukan indikator dari setiap mapel, mencari materi yang sesuai dengan indikator, mendesain gambar-gambar yang sesuai, memasukkan video dalam setiap mapel, membuat soal evaluasi dari setiap mapel dan meng

*publish* media sehingga nantinya diakses melalui link. Berikut rancangan media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Flip Pdf.

**Tabel 4.1 Rancangan Media Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping***

Gambar	Penjelasan
	<p>Download aplikasi Adobe Photoshop di gogle. Setelah di download buka aplikasinya</p>
	<p>Setelah masuk ke aplikasi adobe photo shop selanjutnya menentukan desain cover buku. Setelah itu tekan workspace setelah itu tekan lagi color, tekan lagi histogram untuk memilih gambar yang sudah di download dari gogle selanjunya tinggai di sesuaikan.</p>
	<p>Tampilan cover setelah di desain menggunakan aplikasi Adobe photoshop.</p>

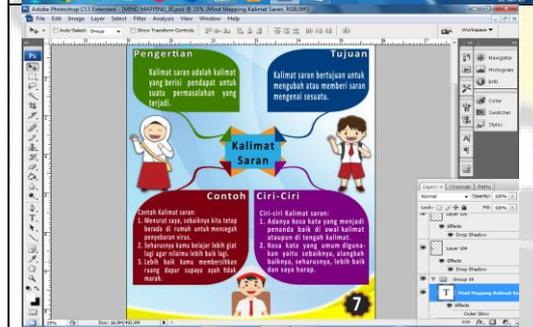
	<p>Selanjutnya bagian halaman kata pengantar. Tekan color pilih warna yang sesuai selanjutnya tekan styles untuk memasukkan teks.</p>
	<p>Bagian Halaman Daftar isi, tekan color pilih warna yang sesuai styles untuk memasukkan teks.</p>
	<p>Pada bagian petunjuk penggunaan dari buku saku digital. Desainnya tekan color untuk memilih warna, selanjutnya histogram untuk memasukkan gambar tekan styles untuk memasukkan teks terakhir membuat kotak tekan navigator</p>



Menentukan Kompetensi Inti. Pertama cari dulu bahannya setelah itu tekan styles untuk memasukkan teks dan tekan histogram untuk memasukkan gambar

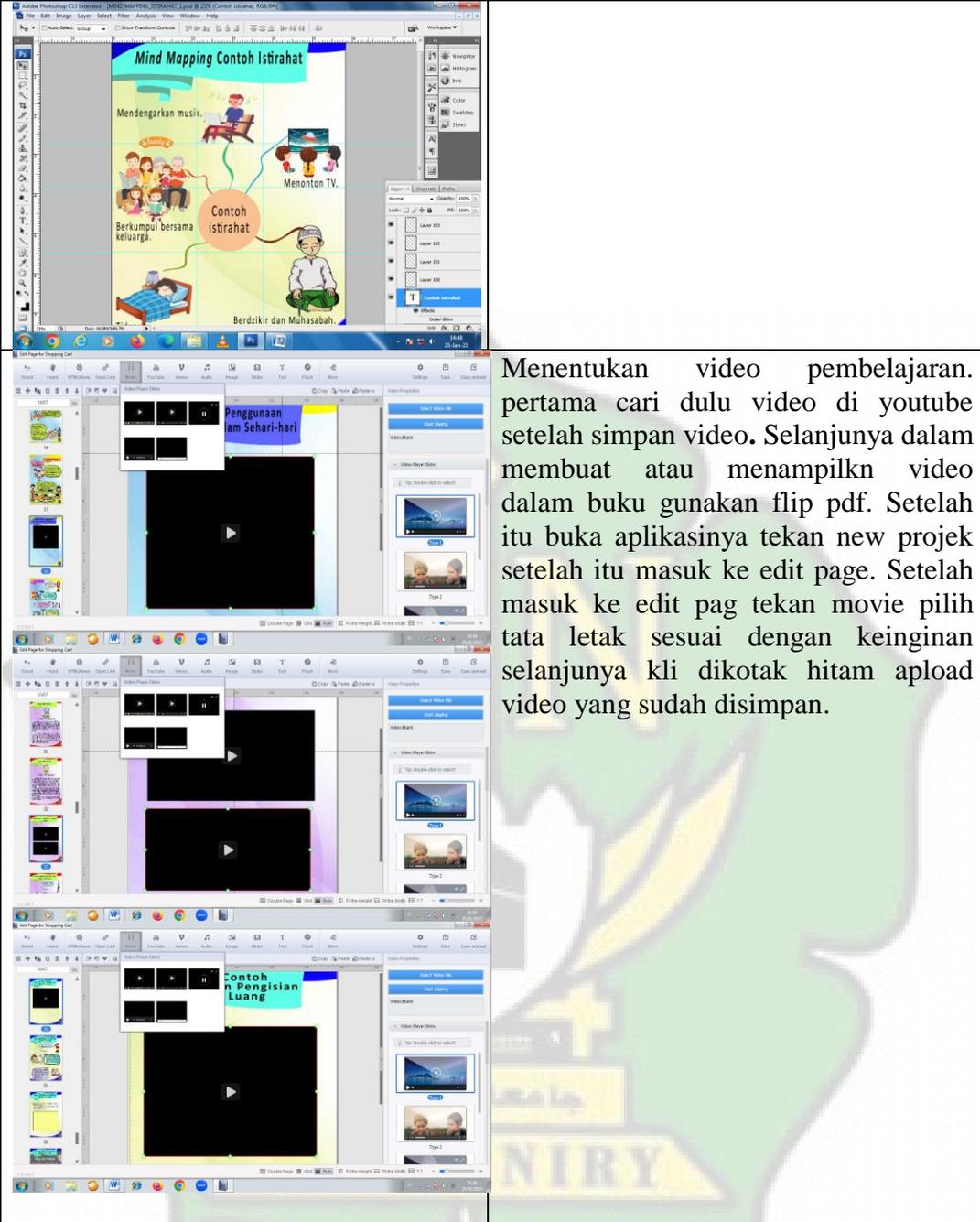


Menentukan Kompetensi Dasar mapel Bahasa Indonesia, PPKN, PJOK. Cari dulu Kompetensi dasarnya Setelah itu tekan styles untuk memasukkan teks, tekan histogram untuk memasukkan gambar dan selanjutnya tekan layers untuk membuat *mind mapping*.



Menentukan materi mapel Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK. Pertama cari dulu materinya selanjutnya tekan histogram untuk memasukkan gambar setelah itu tekan navigator untuk membuat *mind mapping*. tekan histogram untuk memasukkan gambar selanjutnya tekan styles untuk memasukkan teks





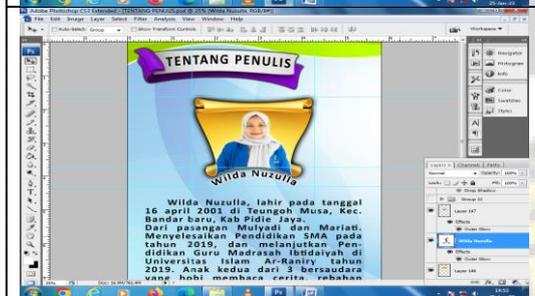
The image displays three screenshots of software used in educational content creation:

- Top Screenshot:** Adobe Photoshop C11 showing a mind map titled "Mind Mapping Contoh Istirahat". The central node is "Contoh istirahat", with branches leading to "Mendengarkan musik", "Menonton TV", "Berkumpul bersama keluarga", and "Berdzikir dan Muhasabah".
- Middle Screenshot:** A video player interface showing a video titled "Penggunaan dalam Sehari-hari".
- Bottom Screenshot:** A video player interface showing a video titled "Contoh Pengisian Luang".

Menentukan video pembelajaran. pertama cari dulu video di youtube setelah simpan video. Selanjutnya dalam membuat atau menampilkan video dalam buku gunakan flip pdf. Setelah itu buka aplikasinya tekan new proyek setelah itu masuk ke edit page. Setelah masuk ke edit page tekan movie pilih tata letak sesuai dengan keinginan selanjutnya klik kotak hitam upload video yang sudah disimpan.



Menyusun soal evaluasi Bahasa Indoensia, PPKN dan PJOK. Pertama cari dulu soalnya setelah itu tekan styles untuk memasukan teks selanjunya tekan histogram untuk memasukkan gambar.



Tampilan bagian tentang penulis. Masukkan dulu fotonya setelah itu masukkan teksnya.



Terakhir publish buku saku digital ini dengan menggunakan flip pdf agar bisa di akses melalui link berikut ini:  
<https://online.flipbuilder.com/tmujz/upf/e/>

Berikut ini adalah hasil rancangan pada pembuatan media buku saku digital berbasis *mind mapping*.

#### a. Menentukan Bentuk Cover Media

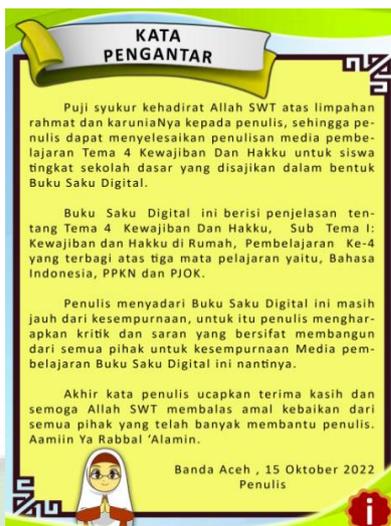
Buku saku digital ini perlu tampilan yang menarik, karena dengan tampilan awal yang menarik membuat anak-anak tertarik dalam menggunakan media. Cover ini judul tema yaitu “Kewajiban dan Hakku” Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di rumah pembelajaran 1



Gambar 4.2 Cover

#### b. Halaman Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan pengantar dari penulis buku saku digital ini



Gambar 4.3 Halaman Kata Pengantar

### c. Halaman Daftar Isi

Daftar isi adalah bagian yang berbentuk susunan atau penjelasan yang menjadi petunjuk isi pokok dalam sebuah buku, makalah atau karya ilmiah lainnya. Daftar isi ibaratnya untuk menunjukkan letak-letak dari isi buku, makalah atau karya ilmiah.

DAFTAR ISI		DAFTAR ISI	
Kata Pengantar.....	i	<i>Mind Mapping</i> Kewajiban dan Hak Terhadap Makanan.....	20
Daftar Isi.....	ii	<i>Mind Mapping</i> Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian.....	22
Petunjuk Penggunaan.....	v	Video Contoh Kewajiban dan Hakku Dirumah.....	24
<i>Mind Mapping</i> Materi.....	1	Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Makanan.....	25
<i>Mind Mapping</i> Kompetensi Dasar.....	2	Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Pakaian.....	25
Bahasa Indonesia.....	3	Pesan Moral.....	27
Kompetensi Dasar.....	4	POJK.....	28
Indikator.....	5	Kompetensi Dasar.....	28
Tujuan.....	6	Indikator.....	29
Kalimat Saran.....	7	Tujuan.....	30
<i>Mind Mapping</i> Kalimat Saran.....	8	Istirahat dan Pengisian Waktu Luang.....	31
Kata Umum Kalimat Saran.....	10	<i>Mind Mapping</i> Contoh Istirahat.....	33
Video Penggunaan Kalimat Saran.....	11	<i>Mind Mapping</i> Manfaat Istirahat.....	34
Soal Evaluasi.....	12	<i>Mind Mapping</i> Contoh Pengisian Waktu Luang.....	35
Pesan Moral.....	13		
PPKN.....	14		
Kompetensi Dasar.....	14		
Indikator.....	15		
Tujuan.....	16		
Kewajiban dan Hakku di Rumah.....	17		

Gambar 4.4 Daftar Isi

#### d. Petunjuk Penggunaan

Bagian ini yaitu menentukan petunjuk penggunaan dari buku saku digital.



Gambar 4.5 petunjuk penggunaan

#### e. Menentukan Kompetensi Inti

Kompetensi inti yaitu operasionalisasi Standar Kompetensi yang harus dimiliki siswa yang telah menyelesaikan satuan pendidikan tertentu, yaitu yang menggambarkan kompetensi utama yang bisa dikelompokkan ke dalam beberapa aspek yaitu aspek sikap, ketrampilan, pengetahuan dan sosial.



Gambar 4.6 Kompetensi Inti

## f. Menentukan Kompetensi Dasar

Pada halaman ini kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai siswa, sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu terdiri dari Kompetensi dasar Bahasa Indonesia, Kompetensi dasar PPKN dan Kompetensi dasar Pjok.



Gambar 4.7 Kompetensi Dasar

## g. Menentukan Indikator

Indikator merupakan bagian pemaparan indikator yang harus diterapkan kepada siswa, sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditentukan. Dalam buku saku digital ini ada 3 (tiga) mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK.





Gambar 4.8 Indikator

#### h. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yaitu tercapainya perubahan sikap atau kompetensi siswa mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam media buku saku digital ini ada 3 (tiga) mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK





Gambar 4. 9 Tujuan Pembelajaran

### i. Menentukan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dicapai siswa untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan. Materi ini dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang harus dicapai siswa. Dalam buku saku digital ini ada 3 (tiga) penjelasan materi yaitu terdiri dari materi Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK.

#### 1) Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia



### Kalimat Saran

Lanjutan teks  
Aku Ingin Senang di Sekolah

Udin dan teman-temannya mengikuti saran Kepala Sekolah. Selang seling siswa berteman dengan siapa saja. Siswa selalu berbicara dengan sopan.

Siswa tidak segan mengucapkan terima kasih kepada siapapun. Siswa juga selalu meminta maaf jika berbuat salah. Udin merasa senang berada di sekolah.

9

### Kata-Kata Yang Umum Digunakan Dalam Membuat Kalimat Saran

Menurutku...  
Ada baiknya...  
Sebaiknya...  
Sebaiknya...  
Lebih baik...  
Saran saya...  
Usul saya...

Kalimat Saran

11

## 2) Materi Pembelajaran PPKN

### Kewajiban dan Hakku Dirumah

Kalian memang masih anak-anak. Namun, kalian sudah harus tahu apa yang harus kalian lakukan dan apa yang tidak boleh kalian lakukan. Tak hanya itu, kalian harus tau apa yang harus kalian dapat selama berada dirumah.

Lalu, apa saja hak dan kewajiban kalian dirumah...?

18

### Kewajiban dan Hakku Dirumah

Apa yang dimaksud dengan

**Kewajiban**      **Hak**

Kewajiban adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita lakukan, melaksanakan, tunaikan, penuhi.

Hak adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita dapatkan, terima, peroleh.

20

### Kewajiban dan Hakku Dirumah

**Hakku Dirumah**      **Kewajibanku Dirumah**

Makanan adalah salah satu hak yang harus kita dapat saat berada dirumah, karena hal tersebut merupakan menu utama untuk bertahan hidup.

Tugas kita selaku anak adalah membantu orang tua saat berada dirumah, terutama mengenai tentang membersihkan semua sampah sisa makanan.

Pakaian merupakan kebutuhan pokok manusia, karena kita membutuhkannya untuk melindungi dan menutupi tubuh.

Tugas kita selaku anak adalah menjaga kebersihan pakaian, agar pakaian selalu bersih dan bebas dari penyakit.

19

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

Wajib untuk mengenakan pakaian sesuai dengan kebutuhan.

Wajib untuk merapikan pakaian apabila masih bersih.

Wajib untuk menjaga pakaian agar selalu bersih dan rapi.

Wajib untuk mengumpulkan pakaian kotor pada satu tempat.

Wajib untuk mencuci pakaian apabila kotor.

**Kewajiban Terhadap Pakaian**

23

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

Hak untuk mendapatkan pakaian yang baru dan bagus.

Hak untuk mendapatkan pakaian yang diinginkan.

Hak untuk merawat pakaian sendiri secara mandiri.

Hak untuk memakai pakaian yang rapi dan bersih.

**Hak Terhadap Pakaian**

24

### 3) Materi Pembelajaran PJOK



Gambar 4.10 Materi Pembelajaran

#### j. Menentukan Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, dan meningkatkan pengetahuan. Dalam buku saku digital ini ada video pembelajaran terdiri dari 3 pembahasan yaitu dari materi Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK agar anak-anak memudahkan lagi dalam mengingat materi.



Gambar 4.11 Video Pembelajaran

### k. Menyusun Soal Evaluasi

Siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang disusun berdasarkan Indikator yaitu soal-soal dalam bentuk esai (uraian) dari mapel Bahasa Indonesia, PPKN dan PJOK





Gambar 4.12 Soal Evaluasi

### 1. Pesan Moral

Pesan moral merupakan amanat yang berupa nilai-nilai dan norma dalam mengatur tingkah laku siswa dan harus diberikan dan ditanamkan pada siswa sesuai dengan budaya, adat istiadat dan etika yang baik.

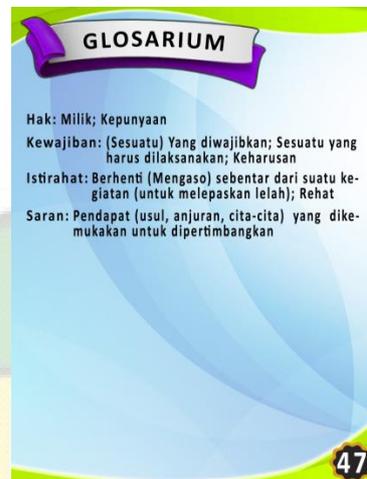
Pesan moral merupakan amanat yang berupa nilai-nilai dan norma dalam mengatur tingkah laku siswa dan harus diberikan dan ditanamkan pada siswa ses.



Gambar 4.13 Pesan Moral

### m. Halaman Glosarium

Glosarium yaitu kumpulan daftar kata atau istilah-istilah dalam buku yang mendefinisikan bidang pengetahuan tertentu.



**Gambar 4.14** Glosarium

### n. Halaman daftar Pustaka

Daftar pustaka yaitu digunakan sebagai sumber atau rujukan seorang penulis dalam berkarya



**Gambar 4.15** Daftar Pustaka

### o. Halaman Tentang Penulis

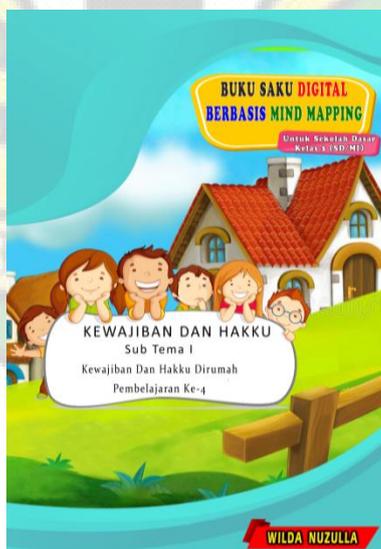
Halaman tentang penulis yaitu berisi biodata penulis seperti nama, tanggal lahir, alamat serta identitas kemahasiswaan yang dilengkapi photo penulis.



Gambar 4.16 Halaman Tentang Penulis

### p. Cover Belakang

Cover belakang merupakan bagian penutup dari buku tersebut.



Gambar 4.17 Cover Belakang

### 3. *Development* ( Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dikembangkan media untuk melihat kelayakan media yang sudah dibuat. Setelah itu dilakukan validasi media oleh validator ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi tersebut yaitu dilihat dari aspek kevalidan media untuk dapat diambil keputusan apakah media layak untuk di uji cobakan atau tidak. Penilaian media ini dilakukan oleh satu orang yang ahli di bidang desain media yaitu Ibu Wati Oviana, S. Pd.I., M.Pd. dan satu orang validasi ahli materi yaitu dosen yang ahli dibidang tematik yaitu Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd. agar dapat diketahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Dengan kekurangan itu peneliti mencoba untuk memperbaiki atau merevisi desain media sebelumnya.

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media saja, yaitu Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* . Sehingga, dalam penelitian ini tidak dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahaman siswa apakah meningkat setelah menggunakan media tersebut atau tidak meningkat sama sekali. Jadi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran saja dan untuk menguji kelayakan media dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### a. **Validasi ahli**

##### 1) Validasi Ahli Media

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil koreksi oleh tim ahli baik ahli media ataupun ahli materi terhadap produk yang telah

dikembangkan yaitu berupa Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping*. Validasi ahli media yaitu terdiri dari 14 pernyataan mengenai media yang dikembangkan, kemudian validator menjawab dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yaitu dengan kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Penilaian awal oleh ahli media terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* yaitu dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Lembar Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi sesuai dengan penataan penulisan				√	
2.	Dalam buku saku ide permasalahan didefinisikan dengan sangat jelas				√	
3.	Keruntutan penyajian buku saku				√	
4.	Penyajian gambar, dan <i>mind mapping</i> ,				√	
5.	Membuat siswa lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang ada dalam buku saku				√	
6.	Ketetapan penggunaan ukuran buku saku				√	
7.	ketetapan dalam penggunaan huruf				√	
8.	Ketetapan dalam penggunaan warna buku saku				√	
9.	Keterbacaan kalimat dalam penulisan				√	
10.	Desain layout buku saku					√
11.	Ada hubungan antar informasi yang jelas sehingga setiap informasi terasosiasikan satu dengan yang lainnya.					√
12.	Unik sehingga membantu memperkuat daya ingat				√	
13.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>					√
14.	Pemilihan video pembelajaran sesuai dengan materi					√

<b>Jumlah Skor</b>				<b>40</b>	<b>20</b>
<b>Total Jumlah Skor diperoleh</b>	<b>60</b>				
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>70</b>				
<b>Persentase</b>	$\frac{60}{70} \times 100\% = 85,71\%$				
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>				

**Tabel 4.3** Komentar dan Saran Oleh Validator Media

<b>Nama</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uraikan Materi sesuai dengan indikator</li> <li>2. Lengkapi gambar yang sesuai</li> <li>3. Warna jangan terlalu kontras</li> </ol>

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media terhadap desain ataupun tampilan dalam media yang telah dikembangkan adalah sangat baik. Untuk menghitung presentase hasil validasi ini, maka dapat diperoleh hasil dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 60 dari 14 butir pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert yang terbesar yaitu skor 5 dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga dapat diperoleh skor maksimal  $5 \times 14 = 70$ . Setelah diperoleh hasil skor maksimal selanjutnya dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{60}{70} \times 100\% = 85,71\%$$

Setelah dikonversikan berdasarkan skala Likert, maka hasil menunjukkan dengan kriteria sangat layak digunakan. Dengan demikian, ada beberapa yang harus diubah dan perlu ditambahkan sesuai dengan saran validator ahli media.

## 2) Ahli Materi

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil koreksi oleh tim ahli baik ahli media ataupun ahli materi terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu berupa Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping*. Validasi ahli materi dilakukan oleh validator yang ahli bagian materi tematik. Lembar validasi ahli materi terdiri dari 12 pernyataan, kemudian validator menjawab dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yaitu dengan kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Berikut merupakan lembar validasi ahli materi yang sudah diniai oleh validator materi:

**Tabel 4.4** Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar ( KD)				√	
2.	Kesesuain materi dengan indikator					√
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Kejelasan dalam penyampaian materi				√	
5.	Kelengkapan materi				√	
6.	Kemenarikan materi					√
7.	Kesesuain materi dengan gambar, dan <i>mind mapping</i>				√	
8.	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia					√
9.	Bahasa yang digunakan dalam media buku saku digital mudah untuk dipahami					√

10	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran				√	
11	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa				√	
12.	Kemudahahan dalam memahami alur materi					√
<b>Jumlah Skor</b>					<b>24</b>	<b>30</b>
<b>Total Jumlah Skor diperoleh</b>		<b>54</b>				
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>60</b>				
<b>Persentase</b>		$\frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

**Tabel 4.5** Komentar dan Saran Oleh Validator Materi

<b>Nama</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Azmil Hasan Lubis, M.Pd	1. Resolusi gambar yang digunakan di tingkatkan

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah sangat baik. Untuk menghitung presentase hasil validasi ini, maka dapat diperoleh hasil dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 54 dari 12 butir pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert yang terbesar yaitu skor 5 dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga dapat

diperoleh skor maksimal  $5 \times 12 = 60$ . Setelah diperoleh hasil skor maksimal selanjutnya dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Setelah dikonversikan berdasarkan skala Likert, maka hasil menunjukkan dengan kriteria sangat layak digunakan. Dengan demikian, ada beberapa yang harus diubah dan perlu ditambahkan sesuai dengan saran validator ahli materi.

b. Revisi Produk (Media)

Revisi produk atau media merupakan tahapan pada pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* yaitu berdasarkan tim ahli. Pada tahapan ini peneliti melakukan perbaikan atau merevisi produk kembali terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* berdasarkan saran yang telah diberikan oleh tim ahli. Selanjutnya setelah dilakukan penilaian terhadap produk yang dinilai oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi, maka ada beberapa saran atau masukan terhadap produk yang telah dikembangkan agar produk benar-benar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran atau masukan yang diberikan oleh validator ahli media yaitu pada bagian materi disesuaikan dengan kompetensi dasar, ada beberapa bagian perlu ditambahkan materi dan warna perlu diubah di beberapa bagian buku. Sedangkan validator ahli materi mengatakan secara keseluruhan materi sudah bagus. Akan tetapi perlu ditambahkan tingkat resolusi gambar di beberapa halaman ditingkatkan lagi.

Selanjutnya peneliti merevisi dan memperbaiki produk berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli media maupun validator ahli materi agar dapat menghasilkan produk yaitu media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* lebih baik dari sebelumnya. Berikut merupakan hasil desain awal media dan setelah di revisi

**Tabel 4.6** Bagian Halaman Materi Pembelajaran

Desain media sebelum revisi	Desain media setelah revisi	Keterangan
		<p>Pada materi Bahasa Indonesia untuk halaman pertama sebelum direvisi tidak sesuai dengan indikator langsung dengan media penjelasan dulu baru teks agar sesuai dengan indikatornya.</p>
		<p>Halaman selanjutnya materi Bahasa Indonesia kata kata yang umum digunakan dulu baru yang terakhir teksnya.</p>

<p><b>Kalimat Saran</b></p> <p>Lanjutan teks Aku Ingin Senang di Sekolah</p> <p>Udin dan teman-temannya mengikuti saran Kepala Sekolah. Sekarang setiap siswa bertemu dengan siapa saja. Siswa selalu berbicara dengan sopan.</p> <p>Siswa tidak segan mengucapkan terima kasih kepada siapapun. Siswa juga selalu meminta maaf jika berbuat salah. Udin merasa senang berada di sekolah.</p> <p>9</p>		<p>Ini bagian terakhir dari materi Bahasa Indonesia yaitu teks bacaan.</p>
<p><b>Kewajiban dan Hakku Dirumah</b></p> <p>Kalian memang masih anak-anak. Namun, kalian sudah harus tahu apa yang harus kalian lakukan dan apa yang tidak boleh kalian lakukan. Tak hanya itu, kalian harus tau apa yang harus kalian dapat selama berada dirumah.</p> <p>Lalu, apa saja hak dan kewajiban kalian dirumah....?</p> <p>18</p>	<p><b>Kewajiban dan Hakku di Rumah</b></p> <p>Apa yang dimaksud dengan</p> <p><b>Kewajiban</b>      <b>Hak</b></p> <p>Kewajiban adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita lakukan, dilaksanakan, tumakan, perenuhi.</p> <p>Hak adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita dapatkan, terima, peroleh.</p> <p>18</p>	<p>Untuk materi PPKN sebelum direvisi halaman pertama langsung mengarahkan pertanyaan jadi menurut ahli media sebaiknya penjelasan dulu jangan duluan pertanyaan.</p>
<p><b>Kewajiban dan Hakku Dirumah</b></p> <p><b>Hakku Dirumah</b></p> <p>Makanan adalah salah satu hak yang harus kita dapat saat berada dirumah, karena hal tersebut merupakan menu utama untuk bertahan hidup.</p> <p><b>Kewajibanku Dirumah</b></p> <p>Tugas kita selaku anak adalah membantu orang tua saat berada dirumah, terutama mengenai tentang membersihkan semua sampah sisa makanan.</p> <p>Pakaian merupakan kebutuhan pokok manusia, karena kita membutuhkannya untuk melindungi dan menutupi tubuh.</p> <p>Tugas kita selaku anak adalah menjaga kebersihan pakaian, agar pakaian selalu bersih dan bebas dari penyakit.</p> <p>19</p>	<p><b>Kewajiban dan Hakku di Rumah</b></p> <p>Kalian memang masih anak-anak. Namun, kalian sudah harus tahu apa yang harus kalian lakukan dan apa yang tidak boleh kalian lakukan. Tak hanya itu, kalian harus tau apa yang harus kalian dapat selama berada dirumah.</p> <p>Lalu, apa saja hak dan kewajiban kalian dirumah....?</p> <p>19</p>	<p>Untuk materi PPKN selanjutnya, baru dengan memberi pertanyaan</p>

<p><b>Istirahat dan Pengisian Waktu Luang</b></p> <p>Masa kanak-kanak merupakan masa dimana kondisi fisik mengalami proses pertumbuhan. Untuk itu dibutuhkan aktifitas jasmani melalui olah raga maupun non olah raga. Aktifitas jasmani tersebut misalnya istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</p> <p>Lalu, apa sajakah bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan...?</p>  <p>32</p>	<p><b>Istirahat dan Pengisian Waktu Luang</b></p> <p>Apakah yang dimaksud dengan istirahat dan waktu luang..?</p> <p>Istirahat adalah berhenti (jelas) sebentar dari suatu kegiatan (untuk melepaskan lelah); rehat.</p> <p>Waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuai haki.</p>  <p>36</p>	<p>Pada materi Pjok untuk halaman materi pertama itu belum sesuai dengan indikator jadi menurut ahli media tukarkan saja materinya dengan dengan halaman keduan materi Pjok.</p>
---	---	--

Tabel 4.7 Penambahan Materi dan Soal

Penambahan materi dan soal untuk pelajaran PPKN	Penambahan materi dan soal untuk pelajaran PJOK	Keterangan
<p><b>Ayo Membaca</b></p> <p><b>BERSYUKUR MEMILIKI MAKANAN</b></p> <p>Setiap hari Siti makan makanan yang telah disediakan oleh ibunya. Sebelum dan sesudah makan, Siti selalu berdoa kepada Allah swt atas rezeki yang telah diberikan kepadanya. Setelah berdoa, Siti mengambil makanan secukupnya dan tidak berlebihan. Siti selalu menghabiskan makanan yang telah diambil. Siti selalu bersyukur atas semua makanan yang ada.</p> <p>Dengan melaksanakan kewajiban terhadap makanan, Siti mendapatkan hak. Siti mendapatkan makanan yang bersih, Siti juga memilih makanan yang sehat. Siti mendapatkan sarapan sebelum pergi ke sekolah. Selain itu, Siti juga mendapatkan makanan dan minuman di siang hari dalam kondisi yang sehat dan bersih.</p>  <p>25</p>	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <p><b>ISTIRAHAT SIANG</b></p> <p>Siti wajib membantu ibu di rumah. Usai makan siang, Siti mengangkat pakaian dari jemuran. Usai membantu ibu, Siti beristirahat. Beristirahat itu adalah hak setiap orang.</p> <p>Ada banyak cara untuk beristirahat. Beristirahat bisa dengan cara tidur atau bersantai. Dapat juga dengan cara menggerakkan diri. Tujuannya adalah membuat tubuh tenang.</p> <p>Siti beristirahat dengan tidur. Tidur siang dapat menghilangkan rasa lelah. Tidur siang juga menyehatkan badan. Tidur siang dapat menenangkan pikiran. Dengan tidur siang tubuh akan kembali segar dan bersemangat.</p> <p>Kalian juga memiliki hak untuk beristirahat.</p>  <p>42</p>	<p>Jadi ada materi yang perlu ditambah untuk mapel Bahasa Indonesia dan PPKN agar sesuai dengan indikator maenurut ahli media</p>
<p><b>Ayo Membaca</b></p> <p><b>BERSYUKUR MEMILIKI PAKAIAN</b></p> <p>Manusia wajib melindungi tubuhnya. Ana juga selalu melindungi tubuhnya dengan mengenakan pakaian yang rapi. Memiliki pakaian adalah hak setiap orang. Ana mendapatkan pakaian dari orang tuanya.</p> <p>Ana memiliki berbagai pakaian untuk dipakainya sehari-hari. Ana memiliki pakaian untuk bermain dan tidur. Ana juga memiliki seragam sekolah. Pakaian Ana selalu bersih dan rapi.</p> <p>Pakaian membuat Ana merasa nyaman. Pakaian dapat melindungi tubuh Ana dari udara dingin dan panas matahari. Pakaian juga dapat menjaga Ana dari gangguan serangga.</p> <p>Ana bersyukur memiliki pakaian. Ana menjalankan kewajiban terhadap pakaian dengan baik. Ana juga selalu mengenakan pakaian sesuai kebutuhan agar tidak cepat kotor dan rusak.</p> <p>Ana juga berpakajian sesuai kebiasaan yang berlaku di tempat tinggalnya. Tidak lupa pula Ana juga mencuci bajunya apabila sudah kotor.</p>  <p>26</p>	<p><b>Soal Evaluasi Tentang Istirahat dan Pengisian Waktu Luang</b></p> <p>3. Setiap orang memiliki kebiasaan tersendiri dalam beristirahat dan mengisi waktu luangnya. Tuliskan cara mengisi waktu luangmu di rumah tentang beristirahat dan mengisi waktu luang! Berilah judul cerita yang kamu tulis!</p>  <p>45</p>	<p>Disini penambahan materi mapel Bahasa Indonesia dan soal untuk mapel Pjok</p>

<p><b>Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Makanan</b></p> <p>3. Setiap orang memiliki aturan yang wajib diikuti tentang kewajiban dan hak terhadap makanan.</p> <p>Tuliskan cerita tentang kebiasaanmu di rumah tentang hak terhadap makanan dan kewajibannya ! Berilah judul cerita yang kamu tulis !</p>  <p style="text-align: right;"><b>29</b></p>	<p><b>Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Pakaian</b></p> <p>3. Setiap orang memiliki aturan yang wajib diikuti tentang kewajiban dan hak terhadap pakaian.</p> <p>Tuliskan cerita tentang kebiasaanmu di rumah tentang hak terhadap pakaian dan kewajibannya ! Berilah judul cerita yang kamu tulis !</p>  <p style="text-align: right;"><b>31</b></p>	<p>Jadi ada soal yang perlu ditambahkan agar sesuai dengan indikator yaitu pada mapel Bahasa Indonesia</p>
---	---	--

Tabel 4.8 Perubahan warna

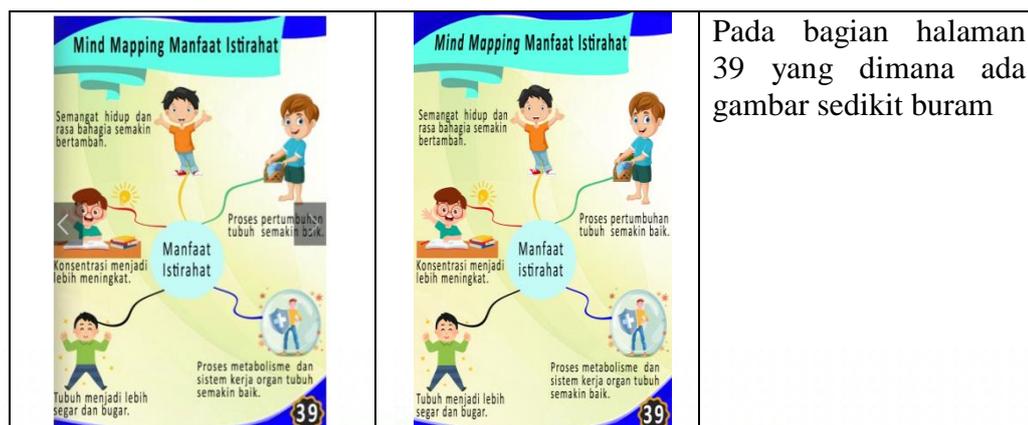
Warna sebelum direvisi	Warna sesudah di revisi	Keterangan
<p><b>PPKN</b></p> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.</li> <li>Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> <li>Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> <li>Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>15</b></p>	<p><b>PPKN</b></p> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.</li> <li>Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> <li>Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> <li>Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>15</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada Kompetensi Dasar mapel PPKN.</p>
<p><b>PPKN</b></p> <p><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>16</b></p>	<p><b>PPKN</b></p> <p><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>16</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada Indikator mapel PPKN.</p>

<p style="text-align: center;"><b>PPKN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>2.2.Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>3.2.Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>4.2.Siswa dapat menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>17</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PPKN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>2.2.Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>3.2.Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>4.2.Siswa dapat menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>17</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada tujuan mapel PPKN.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PJOK</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.8.Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> <li>4.8.Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>29</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PJOK</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.8.Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> <li>4.8.Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>33</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada Kompetensi Dasar mapel Pjok</p>
<p style="text-align: center;"><b>PJOK</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1.Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> <li>3.2.Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>30</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PJOK</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1.Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> <li>3.2.Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>34</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada indikator mapel Pjok</p>

<p style="text-align: center;"><b>PJOK</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Siswa dapat Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> <li>3.2. Siswa dapat Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>31</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PPKN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>2.2.Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>3.2.Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> <li>4.2.Siswa dapat menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.</li> </ol>  <p style="text-align: right;"><b>17</b></p>	<p>Ada beberapa perubahan warna yang perlu diubah menurut ahli media agar warnanya tidak terlalu kontras yaitu pada perubahan pada tujuan mapel Pjok</p>
--	---	--

Tabel 4.9 Resolusi gambar

Media sebelum direvisi	Media sesudah direvisi	Keterangan
		<p>Disini ada beberapa gambar perlu ditingkatkan berdasarkan saran masukan dari ahli materi yaitu pada halaman 21 yang dimana gambar sedikit buram.</p>
		<p>Pada bagian halaman 22 yang dimana gambar ada sedikit buram.</p>



#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini produk yang telah direvisi berdasarkan pada tahap sebelumnya, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk ini yaitu media buku saku digital berbasis *mind mapping* uji coba terhadap media ini dilakukan pada 1 orang guru dan 28 orang siswa di SD Negeri Lamreung Aceh Besar pada tanggal 3 s/d 4 Desember 2022. Uji coba dilakukan secara langsung di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Pada saat penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu selanjutnya memperkenalkan media yang sudah peneliti kembangkan dan menjelaskan cara menggunakan media tersebut. Setelah itu peneliti membagikan angket penilaian yang berisi 8 pernyataan yang akan dijawab nantinya oleh siswa dengan 2 kategori jawaban yaitu “Iya” dan “Tidak”.

##### a. Hasil Respon Siswa

Berikut adalah tabel persentase respon siswa terhadap Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

Tabel 4.10 Lembar Angket Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya (2)	Tidak (1)
1.	Saya mudah memahami materi yang ada didalam buku saku digital dibandingkan dengan buku kurikulum 2013 tema kewajiban dan hakku	28	
2.	Saya senang belajar dengan media pembelajaran buku saku karena mudah dipahami dan tampilanya menarik	28	
3.	Tampilan media buku saku membuat saya lebih semangat dalam belajar	28	
4.	Saya mudah dalam memahami bahasa yang digunakan dalam buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	28	
5.	Media buku saku membuat saya menjadi aktif bertanya	20	8
6.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	28	
7.	Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas	25	3
8.	Media buku saku membuat rasa ingin tahu saya bertambah	28	
<b>Jumlah Frekuensi</b>		213	11
<b>Jumlah Skor</b>		426	11
<b>Total Jumlah Skor</b>		437	
<b>Persentase</b>		95,1%	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Menarik</b>	

Data dari angket respon siswa yang diperoleh dari 28 siswa dengan menjawab 8 butir pernyataan yaitu berdasarakan kategori pilihan Ya dengan nilai 2

dan Tidak dengan nilai 1. Jadi untuk menghitung persentase hasil dari angket respon siswa, bisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Setelah dikonversikan berdasarkan skala guttman, maka dapat diperoleh hasil dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, ada beberapa bagian yang perlu ditambah agar nantinya siswa aktif dalam belajar dan bisa dengan mudah menyelesaikan soal-soal. Dari tabel 4.10 bisa dihitung persentase item-item pernyataan yaitu dengan cara sebagai berikut:

1). Persentase dengan kategori “Iya” = Skor 2

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{426}{448} \times 100\% = 95,1\%$$

2). Persentase dengan kategori “Tidak” = Skor 1

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{224} \times 100\% = 4,9\%$$

### b. Hasil Respon Guru

Berikut adalah tabel persentase respon guru terhadap Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

**Tabel 4.11** Lembar Angket Hasil Respon Guru

No	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media buku saku digital sesuai dengan Kompetensi Dasar				√	
2.	Materi dalam media buku saku digital sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
3.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi dalam buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> mudah untuk dipahami				√	
4.	Media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					√
5.	Warna tulisan dan gambar pada media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> sesuai					√
6.	Media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini mudah untuk dipahami					√
7.	Desain media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan perkembangan siswa				√	
8.	Dalam pembelajaran media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini efektif dan menarik					√
9.	Secara keseluruhan media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini layak digunakan pada tema “Kewajiban dan Hakku” Subtema 1 Pembelajaran 4					√
<b>Jumlah Skor</b>					<b>12</b>	<b>30</b>
<b>Total Jumlah Skor diperoleh</b>		<b>42</b>				

<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>45</b>
<b>Persentase</b>	$\frac{42}{45} \times 100\% = 93,33\%$
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Menarik</b>

**Tabel 4.12** Komentar dan Saran Oleh Respon Guru

<b>Nama</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Maulidar, S.Pd	Dengan adanya buku saku digital ini lebih memudahkan guru dalam menyajikan materi untuk anak-anak. Anak-anak pun lebih bersemangat dalam belajar. Guru-guru lebih banyaj lagi belajar tentang buku saku digital ini. Penjelasan mengenai buku saku digital ini sangat menarik.

Untuk menghitung persentase hasil dari angket respon guru, dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 42 dari 9 butir pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert yang terbesar yaitu skor 5 dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga dapat diperoleh skor maksimal  $5 \times 9 = 45$ . Setelah diperoleh hasil skor maksimal selanjutnya dapat langsung dimasukkan ke dalm rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{42}{45} \times 100\% = 93,33\%$$

Setelah dikonversikan berdasarkan skala Likert, maka dapat diperoleh hasil dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, ada beberapa bagian yang perlu ditambah agar nantinya siswa aktif dalam belajar dan bisa dengan mudah menyelesaikan soal-soal.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap ini adalah tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah di uji cobakan yaitu dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengenai kemenarikan media tersebut.

## **B. Pembahasan**

### **1. Desain Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind mapping***

Desain pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III SD Lamreung Aceh Besar yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap *analysis* yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Melalui wawancara dengan guru kelas III , peneliti memperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran tematik sebagian besar guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, dan powerpoint, Akan tetapi belum maksimal, selain itu juga ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa susah mendapatkan materi karena minimnya buku tematik yang ada di

sekolah. Selain itu buku tematik membuat siswa kesulitan dalam memahami materi karena dalam pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran, dengan begitu sering kali membuat siswa kebingungan untuk memahami materi yang disebabkan kurangnya penjelasan materi dan tidak terfokuskan pada satu bidang ilmu. Salah satunya di tema “kewajiban dan hakku” subtema 1 pembelajaran ke 4 yaitu dimana saat guru mengajar materi yang dalam buku tema hanya sedikit penjelasannya, sehingga membuat siswa susah memahami materi. Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* agar nantinya siswa mudah memahami materi yang ada dalam buku tanpa ada rasan bosan dan jenuh. Buku saku digital berbasis *mind mapping* ini bisa dibuka dengan handphone, laptop ataupun komputer, disekolah ini mempunyai lab komputer namun hanya terbatas. Solusi apabila komputer tidak cukup maka satu komputer bisa dipakai satu komputer berdua.

Pada tahap design, peneliti membuat rancangan atau mendesain produk dari tahap analisis sebelumnya. Pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan dilakukan nantinya, seperti menentukan bentuk cover media, menentukan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, mencari materi, dan mencari soal-soal yang berkenaan dengan materi. Materi yang dikembangkan pada media buku saku digital berbasis *mind mapping* ini yaitu, tema 4, subtem 1 dan pembelajaran ke 4.

Pada tahap *development* ini merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dari hasil validasi oleh validator media yaitu dilakukan oleh satu orang

dosen ahli bagian media dan validator materi dilakukan oleh satu orang dosen ahli dibidang tematik agar nantinya dapat diketahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Dari hasil validasi pengembangan terhadap media buku saku digital berbasis *mind mapping* terdapat penambahan materi di mapel Bahasa Indonesia dan PJOK, perubahan warna dan resolusi gambar ditingkatkan.

Tahap *implementation* yaitu uji coba dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba dilakukan oleh 1 orang guru dan 28 orang siswa di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Uji coba dilakukan secara langsung di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Pada saat penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu selanjutnya memperkenalkan media yang sudah peneliti kembangkan dan menjelaskan cara menggunakan media tersebut. Setelah itu peneliti membagikan angket penilaian yang berisi 8 pernyataan yang akan dijawab nantinya oleh siswa dengan 2 kategori jawaban yaitu “Iya” dan “ Tidak”.

Tahap terakhir adalah *Evaluation* (Evaluasi) yaitu pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah di uji cobakan yaitu dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengenai kelayakan media tersebut.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping***

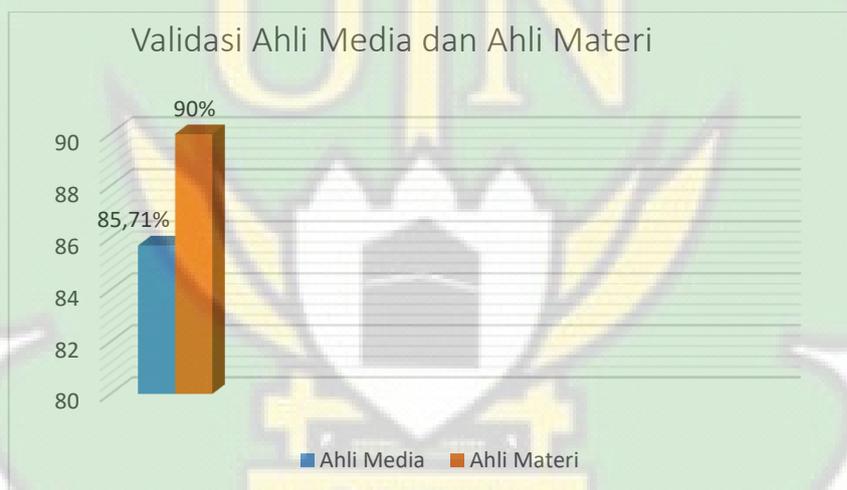
### **1. Hasil Validasi Ahli**

Pada tahap ini , produk divalidasi oleh 2 orang ahli yakni ahli media dan ahli materi dosen dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh. Validasi ahli media difokuskan pada penyajian materi, ide permasalahan didefinisikan dengan sangat

jasas, keruntutan penyajian buku saku, penyajian gambar, dan *mind mapping*, membuat siswa lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang ada dalam buku saku, ketetapan penggunaan ukuran buku saku, ketetapan dalam penggunaan huruf, ketetapan dalam penggunaan warna buku saku, keterbacaan dalam penggunaan huruf, ketetapan dalam penggunaan warna buku saku, keterbacaan kalimat dalam penulisan, desaian layout buku saku, ada hubungan antar informasi yang jelas sehingga setiap informasi terasosiasi satu dengan lainnya, unik sehingga membantu memperkuat daya ingat, kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*, dan pemilihan video pembelajaran sesuai dengan materi. Validasi ahli media yaitu memperoleh hasil “sangat layak”. Sedangkan validasi ahli materi difokuskan pada kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan dalam penyampaian materi, kelengkapan materi, kemenarikan materi, kesesuaian materi dengan gambar, dan *mind mapping*, kesesuaian dengan penggunaan kalimat dengan Kaidah Bahasa Indonesia, Bahasa yang digunakan dalam media buku saku digital mudah untuk dipahami, kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran, kesesuaian materi dengan perkembangan siswa, dan kemudahan dalam memahami alur materi. Validasi ahli materi yaitu memperoleh hasil “sangat layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh saran yaitu uraikan materi sesuai dengan indikator, lengkapi gambar yang sesuai dan gambar jangan terlalu kontras. Hasil validasi ahli materi memperoleh saran yaitu resolusi gambar yang digunakan di tingkatkan. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menjadi acuan

untuk merevisi media pembelajaran yang sedang dikembangkan agar media tersebut menjadi lebih baik lagi.

Hasil validasi bisa dilihat dari total persentase yang diperoleh berdasarkan penilaian yang telah diisi oleh kedua tim ahli. Hasil validasi ahli media diperoleh skor yaitu 85,71% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor yaitu 90% dengan kriteria sangat layak. Berikut merupakan hasil penilaian ahli media oleh Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. dan ahli materi oleh Bapak azmil Hasan Lubis, M.pd. selaku dosen PGMI disajikan dalam bentuk grafik berikut ini:



**Gambar 4.18** Grafik Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil dari grafik di atas menunjukkan bahwa media sudah divalidasi dengan menggunakan skala 1-5 oleh kedua tim yaitu tim ahli media dan ahli materi dengan memperoleh kriteria "sangat layak". Komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi mengatakan di dalam lembar validasi untuk ahli media yaitu materi sesuaikan dengan indikator, warna terlalu kontras dan ahli materi

memberikan komentar resolusi gambar ditingkatkan. Sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Eni Siskowati tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diindentikkan dengan presentase skor. Semakin besar persentase skor hasil analisis data, maka semakin baik tingkat kelayakan produk dari hasil penelitian pengembangan.<sup>33</sup>

## 2. Hasil Respon Siswa

Setelah direvisi produk, uji coba dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Uji coba dilakukan pada 28 siswa dengan diberikan angket yang beisi 8 butir pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran buku saku digital.

Berdasarkan respon siswa, dapat diperoleh hasil bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media yang telah dikembangkan. Jumlah skor persentase yang diperoleh dari 28 siswa yaitu skor sebesar 95,1% dengan kategori “sangat layak” dari jawabn “Ya” dan “Tidak” 4,9%. Hasil respon siswa disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini:

---

<sup>33</sup> Eni Siskowati, "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV". *Jurnal pendidikan Tambusai*, Vol 6. No. 1, 2022, h. 49.



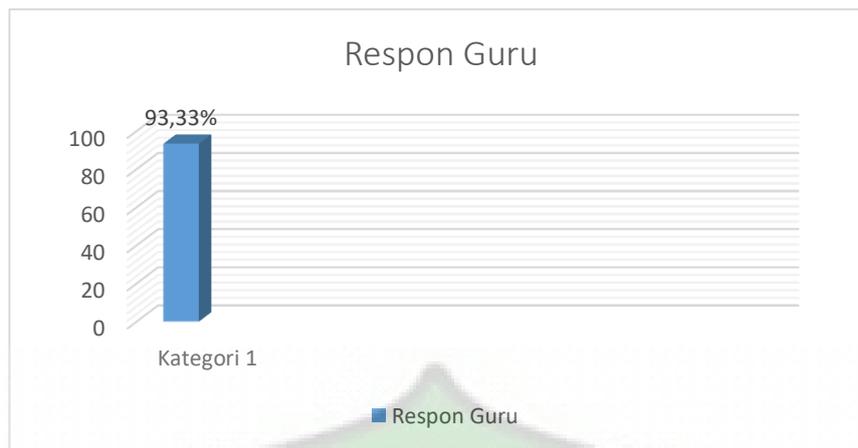
**Gambar 4.19** Grafik Respon Siswa

Sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh lisnawati yang menyatakan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar dengan sangat efektif dalam proses pembelajaran di kelas dibuktikan dengan respon siswa sebesar 95%. Dengan demikian, dengan media tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah, selain itu dapat menambahkan referensi dalam pembelajaran.<sup>34</sup> Maka dapat disimpulkan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

### 3. Respon Guru

Dari hasil penilaian guru wali kelas III SD Negeri Lamreung terhadap media buku saku digital berbasis *mind mapping* yaitu mendapatkan hasil dengan memperoleh skor 93,33% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon guru disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini:

<sup>34</sup> Lisnawati, M.Khorul Amri, and Eka Fitria Ningsih, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis *Mind Mapping*”. *attractive: Innovative Education*, Vol. 1, No. 1, Juli 2019, h. 13.



**Gambar 4.20** Grafik Respon Guru

Dengan adanya media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dalam buku saku digital materinya lengkap dibandingkan dengan buku tematik kurikulum 2013 dan siswa dapat dengan mudah memahami materi karena materinya lengkap dan bisa dibuka kapan saja dengan menggunakan handphone, komputer ataupun laptop. Sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Fauzan Irsyadi, Guru sangat setuju dengan adanya media berupa buku saku yang disertai dengan *mind mapping*. Tampilan yang diharapkan guru pada media buku saku berbasis *mind mapping* yaitu adanya daftar isi, adanya gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi, *mind map* yang berwarna, huruf yang menarik, dan adanya petunjuk penggunaan media. Secara umum guru sangat setuju apabila terdapat media pembelajaran yang menarik berupa buku saku yang disertai dengan *mind mapping* agar guru mudah dalam penyampaian materi.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Fauzan Irsyadi Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPS". *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 10, No.1, 2019, h 13.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik pada tema “kewajiban dan hakku” subtema 1 di pembelajaran ke 4 kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III SD Lamreung Aceh Besar yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis) dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi. Permasalahan yang di dapat dari hasil analisis yaitu guru belum maksimal dalam menggunakan media, minimnya buku tematik yang ada di sekolah dan kurangnya penjelasan materi yang ada dalam buku tematik tema “kewajiban dan hakku” Subtema 1 dan Pembelajaran 4. *Design* (Desain) yaitu tahapan pembuatan desain media. Dalam merancang buku saku digital ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan seperti menentukan berapa halaman yang akan dipakai, memilih warna yang sesuai, menentukan indikator dari setiap mapel, mencari materi yang sesuai dengan indikator, mendesain gambar-gambar yang sesuai, memasukkan video, membuat soal evaluasi dan meng *publish* sehingga bisa diakses melalui link. *Development* (Pengembangan) yaitu tahapan untuk melihat kelayakan media yang sudah dibuat. *Implementation* (Implementasi) pada tahap ini produk yang sudah direvisi di uji cobakan dalam kegiatan

pembelajaran. *Evaluation* (Evaluasi) adalah tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang di uji cobakan dengan memberikan angket respon guru dan siswa.

2. Hasil validasi mengenai kelayakan media yang diperoleh dari 2 ahli validator, yaitu dari ahli media diperoleh skor dengan 85,71% dan dari ahli materi diperoleh skor dengan 90% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil Respon siswa terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar dengan memperoleh skor 95,1% yaitu dengan kriteria sangat menarik. Hasil respon guru kelas III terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar dengan memperoleh skor 93,33% yaitu dengan kriteria sangat menarik

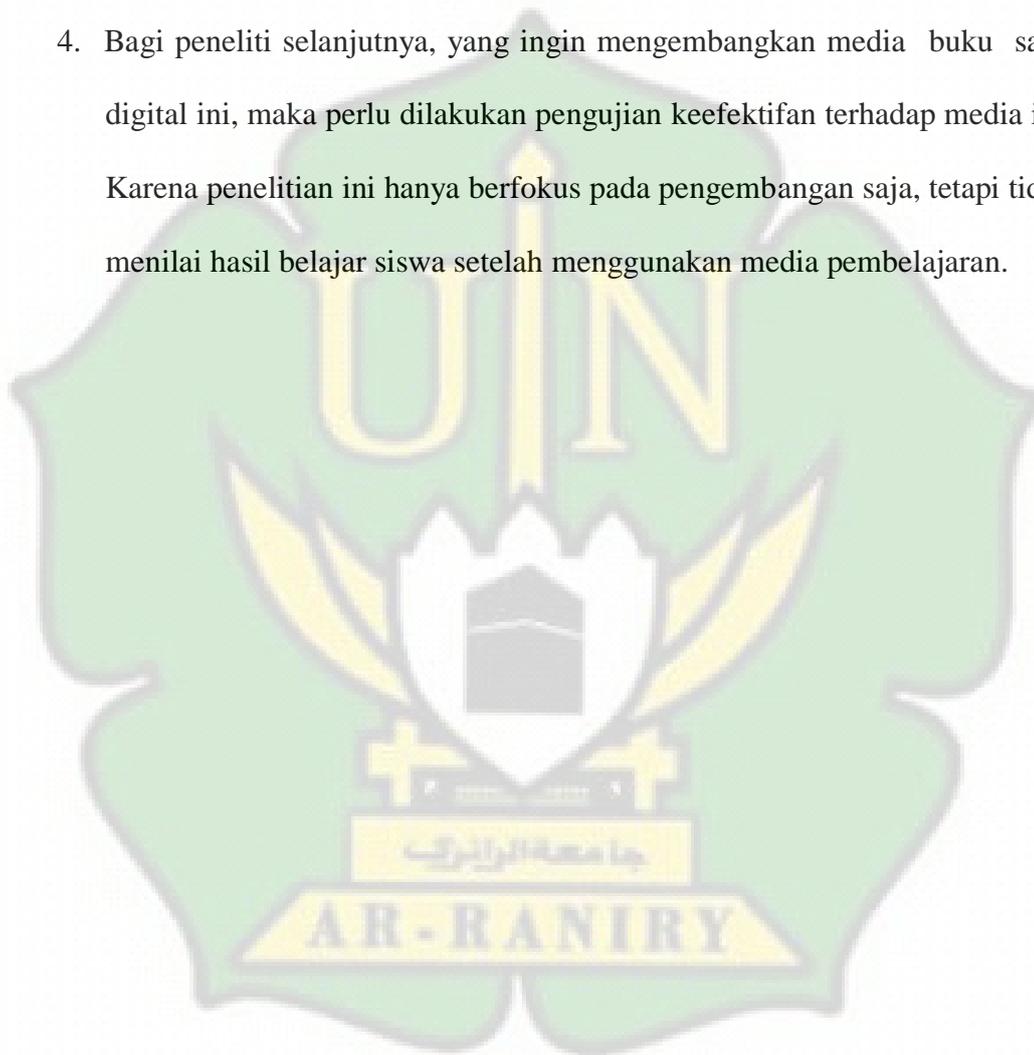
## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka diperlukan beberapa saran terhadap pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dalam mempublish buku saku digital sebaiknya bisa di akses tanpa harus ada link atau internet agar nantinya siswa dan guru bisa dengan mudah membukanya tanpa harus ada koneksi internet.
2. Produk media ini hanya terbatas pada buku tema “kewajiban dan hakku”

subtema 1 dan pembelajaran ke 4, oleh sebab itu perlu pengembangan lebih lanjut pada pembelajaran ke 5 atau subtema 2 pembelajaran 1 dan bahkan di tema lain.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dalam pengembangan media pembelajaran buku saku digital sebaiknya soal evaluasi bisa diketik langsung di buku.
4. Bagi peneliti selanjutnya, yang ingin mengembangkan media buku saku digital ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap media ini. Karena penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan saja, tetapi tidak menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajagrafindo Persabda.
- AH Sanaki, Hujair. 2013. *Desain Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba DiPenegara.
- April Widodo, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar, Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (2).
- Azhar arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Deri Firmansyah, Dicki Fauzi Firdaus. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Alikasi Sarkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. Lampung, *Jurnal Terampil dan Pembelajaran Dasar*, 7(2).
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ega rimawati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kota Pena.
- Emi Sulistri, dkk. 2020. Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawan, Mataram, *Jurnal Kependidikan*.
- Fauzan Irsyad Ali, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPS, *Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 13.
- Fitria Kartikasari, dkk. 2016. Pengembangan Modul Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro, Surabaya: *Jurnal sPendidikan Akuntansi*, 4(3).
- Giri wiarto. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitass.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ihsan El Khuluqo. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Jamil, dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Margono, 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Muslich Anshori dan Sri Iswati. 2009. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: UNAIR.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rifky, Dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan*, Lampung: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Diklat.
- Rohani, dkk. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Sumatra Utara: *Jurnal AXIOM*.
- Rusman, 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Steffi Adam, Dkk. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, Batam: *Jurnal CBIS*.
- Sugiono. 2019. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadadesain Group.
- Tegar Pambudhi, Dkk. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Berkarakter Nasionalisme Kelas IV SD Bayumas*, Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8 (1).
- Windura, Susanto. 2006. *Mind Map for Business Effectiveness*. Jakarta: Gradesain Pustaka Utama.
- Yudi dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akdemik dan Research Institue.
- Yuni Sare dan Petrus Citra. 2006. *Antropologi SMA/MA XIII*, Jakarta: Grasindo.

## LAMPIRAN 1

## SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: [fk.uin-ar-raniry.ac.id](http://fk.uin-ar-raniry.ac.id)

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
Nomor: B-1696/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2023

TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI.  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 10 Agustus 2022

## MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-12499/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022  
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed sebagai pembimbing pertama
2. Zikra Hayati, S.Pd I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Wilda Nuzulla  
NIM : 190209054  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023  
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
pada Tanggal : 25 Januari 2023



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

## LAMPIRAN 2

## SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15053/Un.08/FTK.1/TL 00/11/2022

25 November 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
 Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

**Kepala SDN Lamreung Aceh Besar**

Di -  
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

**N a m a** : Wilda Nuzulla  
**N I M** : 190 209 054  
**Prodi / Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Semester** : VII  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.  
**A l a m a t** : Desa Rukoh, Kota Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

**SDN Lamreung Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping untuk Siswa Kelas III SDN Lamreung Aceh Besar.**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Kelembagaan,

  
 Habiburrahim  


Kode 7352

## LAMPIRAN 3

## SURAT TELAH PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SDN LAMREUNG**

Jln. Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kode Pos : 23371 Email : sdnegerilamreung10@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA

NO. 422 / 365 / 2022

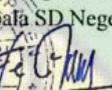
Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, B-15053/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022, maka Kepala Sekolah SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Wilda Nuzulla  
NIM : 190209054  
Jurusan / Prodi : PGMI  
Jenjang : S - I

Benar nama tersebut diatas telah diberikan izin penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar, pada tanggal 03 Desember 2022 dalam rangka menyusun Tugas Akhir ( Skripsi ) :

**“ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas III SDN Lamreung Aceh Besar ”**

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamreung, 05 Desember 2022  
Kepala SD Negeri Lamreung  
  
**Fetti Elfiani, S.Pd.I, M.Pd**  
Nip. 19770225 200801 2 001

*F*

## LAMPIRAN 4

## SURAT PENGANTAR VALIDASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
 EMAIL : [ftk.uin@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.uin@ar-raniry.ac.id) Web: [ftk.uin.ar-raniry.ac.id](http://ftk.uin.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-530/Un.08/PGMI/11/2022  
 Lampiran : -  
 Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 28 November 2022

Kepada Yth:  
 Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.  
 di-

Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*  
 Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Wilda Nuzulla  
 NIM : 190209054  
 Prodi : PGMI  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.*

Ketua Prodi-PGMI

Mawardi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
 EMAIL : [ftk.uin@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.uin@ar-raniry.ac.id) Web: [ftk.uin.ar-raniry.ac.id](http://ftk.uin.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-537/Un.08/PGMI/11/2022  
 Lampiran : -  
 Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 29 November 2022

Kepada Yth:  
 Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd.  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*  
 Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Bapak untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Wilda Nuzulla  
 NIM : 190209054  
 Prodi : PGMI  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.*

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

## LAMPIRAN 5

### ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK  
SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Stata-1 (SI) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung"

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,



Wilda Nuzulla



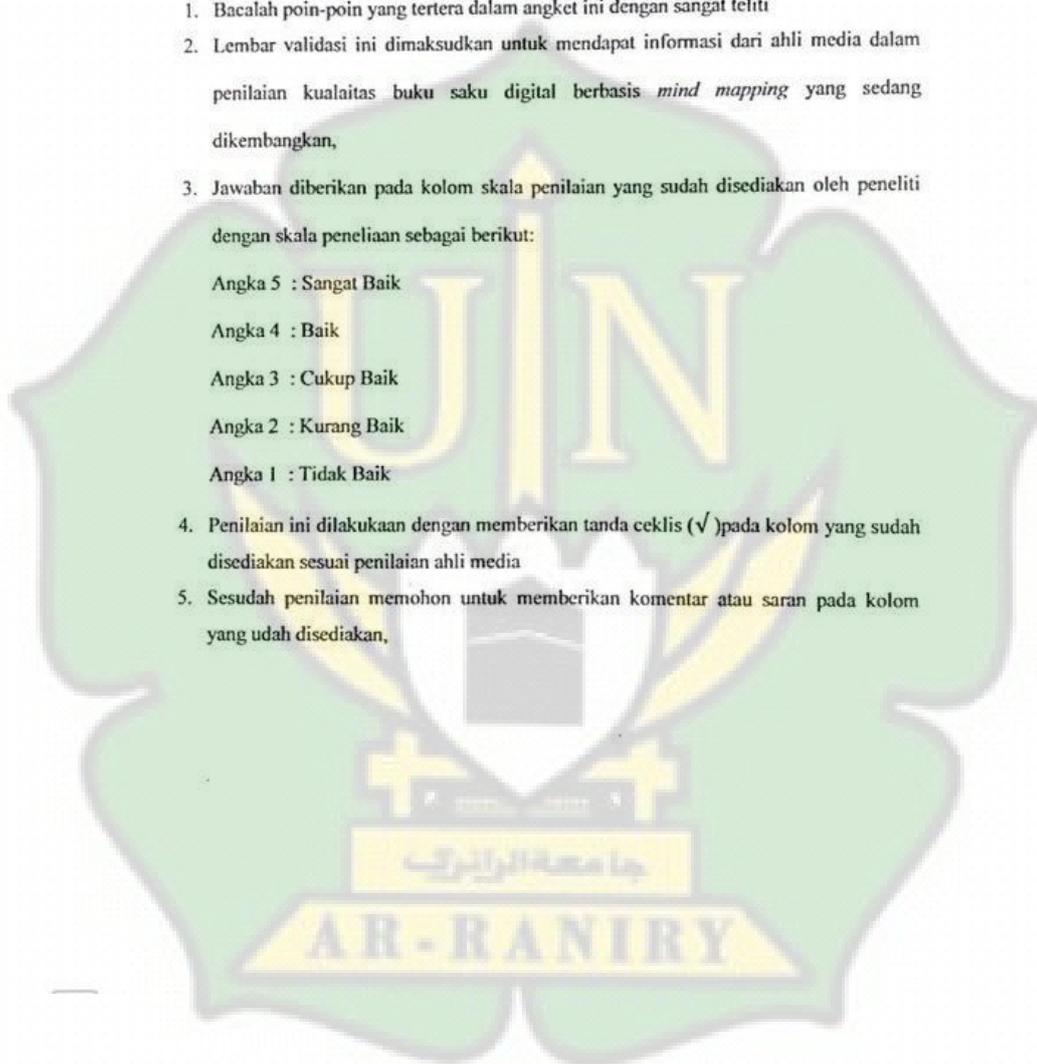
**A. Identitas Ahli**

Nama Lengkap : Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen

**B. Petunjuk Pengisian**

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas buku saku digital berbasis *mind mapping* yang sedang dikembangkan,
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan oleh peneliti dengan skala penilaian sebagai berikut:  
Angka 5 : Sangat Baik  
Angka 4 : Baik  
Angka 3 : Cukup Baik  
Angka 2 : Kurang Baik  
Angka 1 : Tidak Baik
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai penilaian ahli media
5. Sesudah penilaian memohon untuk memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan,



## C. Instrumen Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi sesuai dengan penataan penulisan				✓	
2.	Dalam buku saku ide permasalahan didefinisikan dengan sangat jelas				✓	
3.	Keruntutan penyajian buku saku				✓	
4.	Penyajian gambar, dan <i>mind mapping</i> ,				✓	
5.	Membuat siswa lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang ada dalam buku saku				✓	
6.	Ketetapan penggunaan ukuran buku saku				✓	
7.	ketetapan dalam penggunaan huruf				✓	
8.	Ketetapan dalam penggunaan warna buku saku				✓	
9.	Keterbacaan kalimat dalam penulisan				✓	
10.	Desain layout buku saku					✓
11.	Ada hubungan antar informasi yang jelas sehingga setiap informasi terasosiasikan satu dengan yang lainnya.					✓
12.	Unik sehingga membantu memperkuat daya ingat				✓	
13.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>					✓
14.	Pemilihan video pembelajaran sesuai dengan materi					✓

**D. Komentar atau Saran**

Urutkan materi sesuai indikator lengkapi dg gambar y sesuai warna jangan terlalu kontras

**E. Kesimpulan**

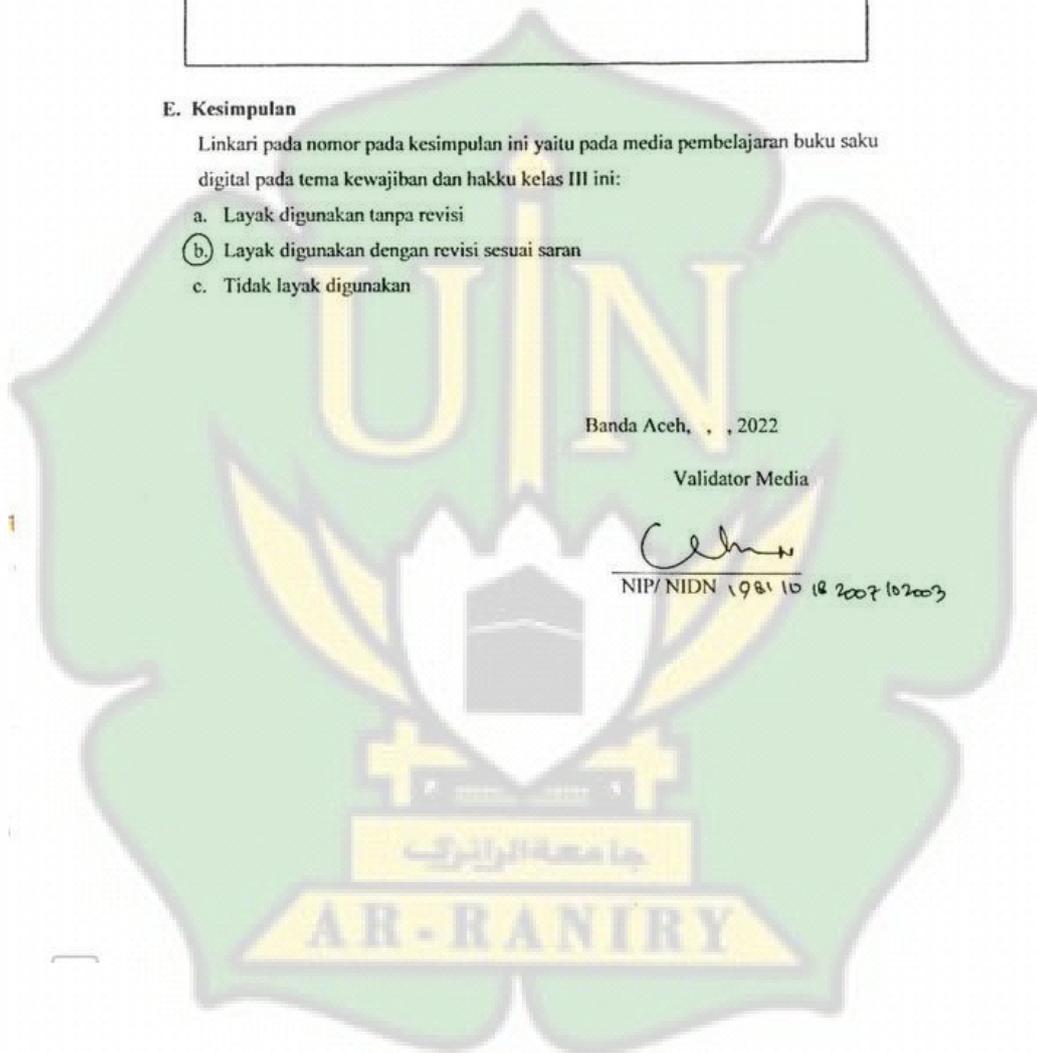
Linkari pada nomor pada kesimpulan ini yaitu pada media pembelajaran buku saku digital pada tema kewajiban dan hakku kelas III ini:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Banda Aceh, , 2022

Validator Media

  
NIP/NIDN 198110182007102003



## IAMPIRAN 6

### ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MATERI

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK  
SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

Assalamua' laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

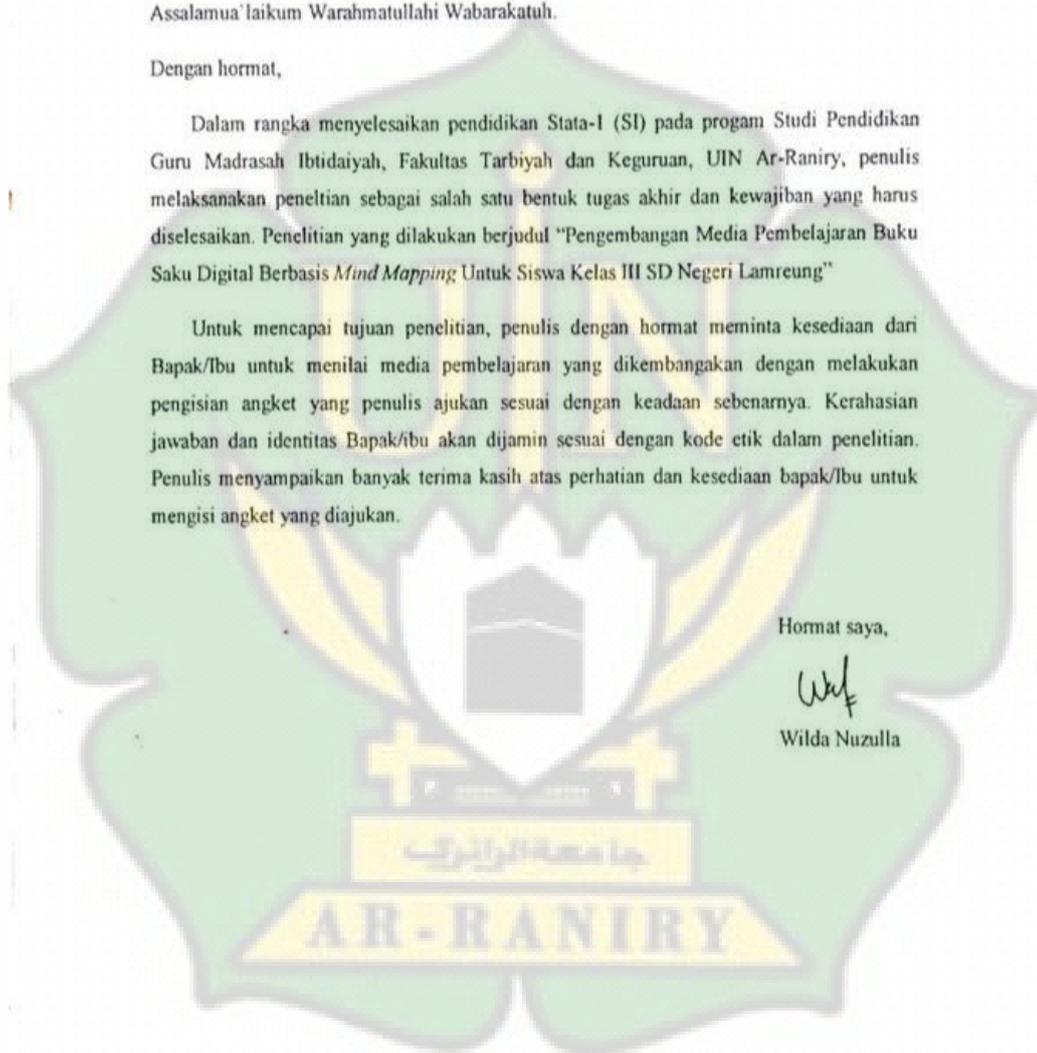
Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Stata-1 (SI) pada progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung"

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,



Wilda Nuzulla



**A. Identitas Ahli**

Nama Lengkap : Azmil Masan Lubis, M.Pd.

Pekerjaan : PNS / Dosen

**B. Petunjuk Pengisian**

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas buku saku digital berbasis *mind mapping* yang sedang dikembangkan,
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan oleh peneliti dengan skala penilaian sebagai berikut:  
Angka 5 : Sangat Baik  
Angka 4 : Baik  
Angka 3 : Cukup Baik  
Angka 2 : Kurang Baik  
Angka 1 : Tidak Baik
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai penilaian ahli materi di point (E)
5. Sesudah penilaian memohon untuk memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan,



## C. Kisi-kisi instrumen penilaian

Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
Kelayakan isi	1. Kesesuaian materi dengan dengan kompetensi dasar	1,2,3,4,5,6,7,
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
	4. Kejelasan penyampaian materi	
	5. Kelengkapan materi	
	6. Kemenarikan materi	
	7. Fungsi gambar dan <i>mind mapping</i>	
	8. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran	
Kelayakan Kebahasaan	1. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1,2,3,4 dan 5
	2. Kejelasan penggunaan kata dan bahasa	
	3. Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia	
	4. Kemudahan memahami alur materi	

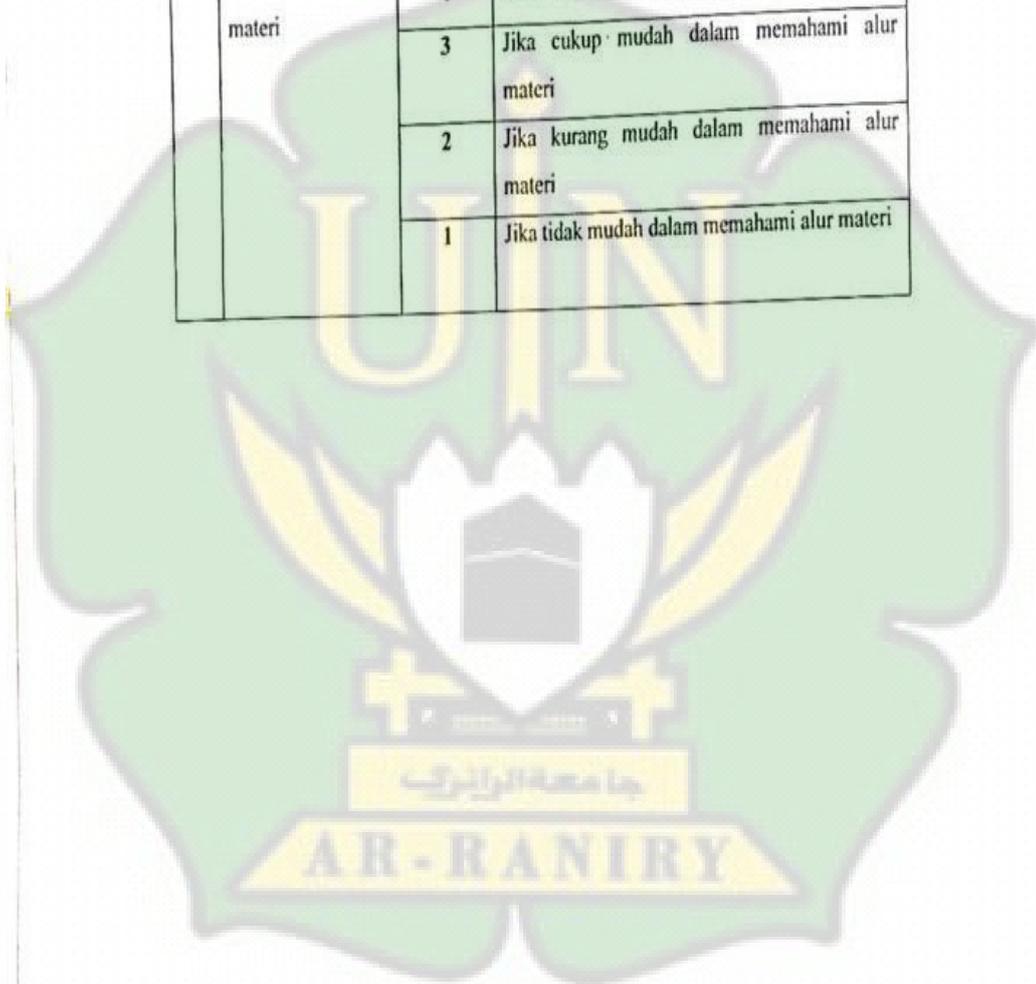
## D. Rubrik penilaian

No	Pernyataan	Skor	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	Jika materi sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		4	Jika materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		3	Jika materi cukup sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		2	Jika materi kurang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		1	Jika materi tidak sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Jika materi sangat sesuai dengan indikator
		4	Jika materi sesuai dengan indikator
		3	Jika materi cukup sesuai dengan indikator
		2	Jika materi kurang sesuai dengan indikator
		1	Jika materi tidak sesuai dengan indikator
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Jika materi sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4	Jika materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3	Jika materi cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2	Jika kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
		1	Tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
4.	Kejelasan penyampaian materi	5	Jika dalam materi jelas penyampaiaannya dan mudah dipahami
		4	Jika dalam materi jelas penyamapaiannya tetapi sedikit sulit untuk dipahami
		3	Jika dalam materi kurang jelas dan sedikt sulit untuk dipahami
		2	Jika dalam penyampaian materi kurang dan sulit untuk dipahami

		1	Materi tidak jelas dan sulit untuk dipahami
5.	Kelengkapan materi	5	Jika materi sangat lengkap
		4	Jika materi lengkap
		3	Jika materi cukup lengkap
		2	Jika materi kurang lengkap
		1	Jika sangat tidak lengkap
6.	Kemenarikan materi	5	Jika materi sangat menarik
		4	Jika materi menarik
		3	Jika materi cukup menarik
		2	Jika materi kurang menarik
		1	Jika materi tidak menarik
7.	Kesesuaian materi dengan gambar, dan <i>mind mapping</i>	5	Jika gambar dan <i>mind mapping</i> sangat sesuai dengan materi
		4	Jika gambar dan <i>mind mapping</i> , sesuai dengan materi
		3	Jika gambar dan <i>mind mapping</i> cukup sesuai dengan materi
		2	Jika gambar dan <i>mind mapping</i> kurang sesuai dengan materi
		1	Jika gambar dan <i>mind mapping</i> tidak sesuai dengan materi
8.	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan	5	Jika penggunaan kalimat dalam buku saku sangat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
		4	Jika penggunaan kalimat dalam buku saku sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia

	kaidah bahasa Indonesia	3	Jika penggunaan kalimat dalam buku saku cukup sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
		2	Jika penggunaan kalimat dalam buku saku kurang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
		1	Jika penggunaan kalimat dalam buku saku tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
9	Bahasa yang digunakan dalam buku saku mudah untuk dipahami	5	Jika bahasa yang digunakan dalam buku saku sangat mudah untuk dipahami
		4	Jika bahasa yang digunakan dalam buku saku mudah untuk dipahami
		3	Jika bahasa yang digunakan dalam buku saku cukup mudah untuk dipahami
		2	Jika bahasa yang digunakan dalam buku saku kurang mudah untuk dipahami
		1	Jika bahasa yang digunakan dalam buku saku tidak bisa dipahami
10	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran	5	Jika soal evaluasi sangat sesuai dengan materi pembelajaran
		4	Jika soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran
		3	Jika soal evaluasi cukup sesuai dengan materi pembelajaran
		2	Jika soal evaluasi kurang sesuai dengan materi pembelajaran
		1	Jika soal evaluasi tidak sesuai dengan materi pembelajaran
11	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5	Jika materi sangat sesuai dengan perkembangan peserta didik
		4	Jika materi sesuai dengan perkembangan peserta didik
		3	Jika materi cukup sesuai dengan perkembangan peserta didik

		2	Jika materi kurang sesuai dengan perkembangan peserta didik
		1	Jika materi tidak sesuai dengan perkembangan peserta didik
12.	Kemudahan dalam memahami alur materi	5	Jika sangat mudah dalam memahami alur materi
		4	Jika mudah dalam memahami alur materi
		3	Jika cukup mudah dalam memahami alur materi
		2	Jika kurang mudah dalam memahami alur materi
		1	Jika tidak mudah dalam memahami alur materi



## E. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar ( KD)				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Kejelasan dalam penyampaian materi				✓	
5.	Kelengkapan materi				✓	
6.	Kemenarikan materi					✓
7.	Kesesuaian materi dengan gambar, dan <i>mind mapping</i>				✓	
8.	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
9.	Bahasa yang digunakan dalam media buku saku digital mudah untuk dipahami					✓
10.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran				✓	
11.	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa				✓	
12.	Kemudahan dalam memahami alur materi					✓

**F. Komentar atau Saran**

- Resolusi gambar yang digunakan ditingkatkan.  
~~Kalau bisa~~

**G. Kesimpulan**

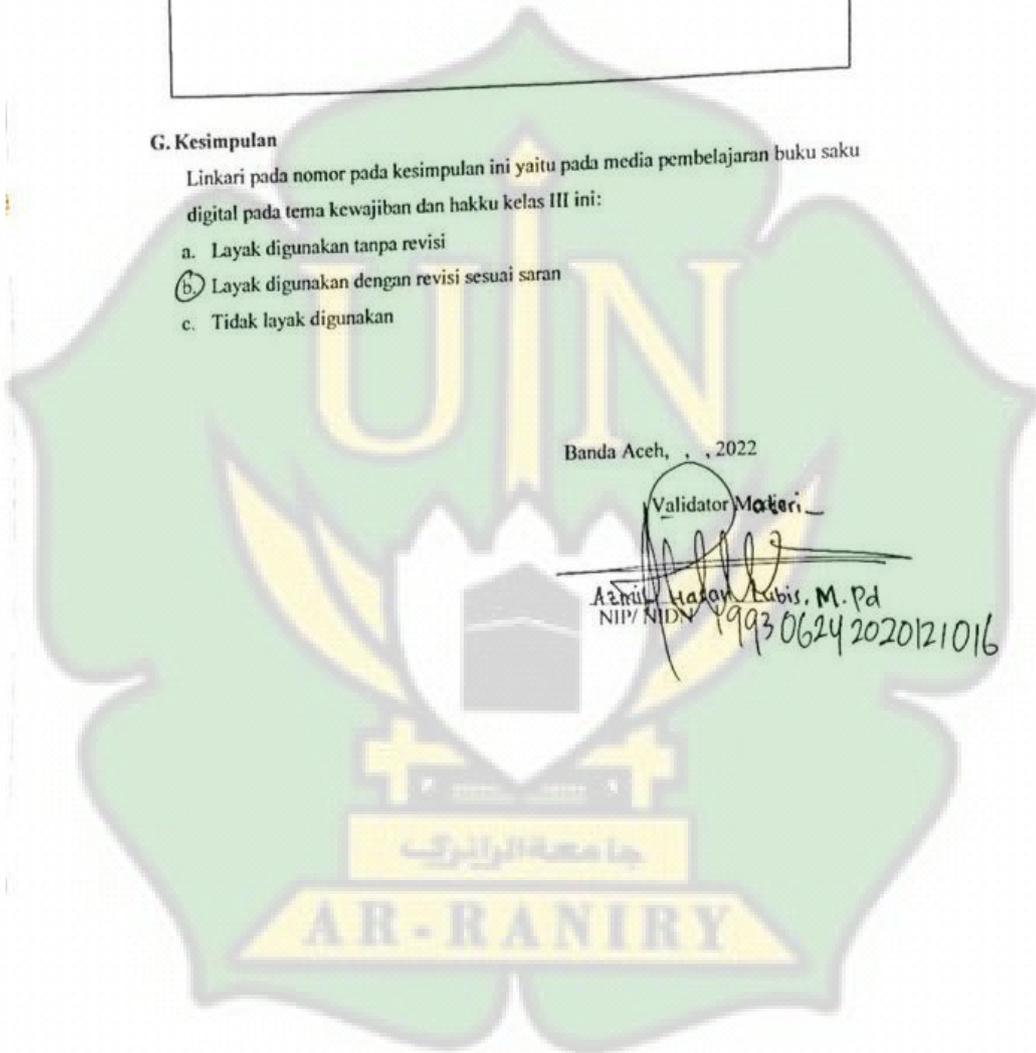
Linkari pada nomor pada kesimpulan ini yaitu pada media pembelajaran buku saku digital pada tema kewajiban dan hakku kelas III ini:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Banda Aceh, . . , 2022

Validator Materi

Azhul Hafid Lubis, M.Pd  
NIP/NIDN 199306242020121016



## LAMPIRAN 7

## ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK  
SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

**A. Identitas Asli**

Nama Lengkap : M. RAYYAN AMRULLAH

Sekolah : Lamreung

Kelas : IIIA

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini:

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom "YA" atau "Tidak" sesuai dengan pendapat kalian
2. Selain memberikan skor penilaian, mohon tuliskan komentar pada tempat yang telah disediakan

**C. Instrumen Penilaian**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya mudah memahami materi yang ada didalam buku saku digital dibandingkan dengan buku kurikulum 2013 tema kewajiban dan hakku	✓	
2.	Saya senang belajar dengan media pembelajaran buku saku karena mudah dipahami dan tampilanya menarik	✓	
3.	Tampilan media buku saku membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓	

4.	Saya mudah dalam memahami bahasa yang digunakan dalam buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	✓	
5.	Media buku saku membuat saya menjadi aktif bertanya	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	✓	
7.	Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas	✓	
8.	Media buku saku membuat rasa ingin tahu saya bertambah	✓	

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* ini!

buku saku digital sangat menarik dan saya  
suka belajar

Banda Aceh, , 2022

Siswa

(.....)

AR-RANIRY

**ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK  
SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

**A. Identitas Asli**

Nama Lengkap : *Giadiza Zahra*  
 Sekolah : *SD Lamreung*  
 Kelas : *3/A*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom "YA" atau "Tidak" sesuai dengan pendapat kalian
2. Selain memberikan skor penilaian, mohon tuliskan komentar pada tempat yang telah disediakan

**C. Instrumen Penilaian**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya mudah memahami materi yang ada didalam buku saku digital dibandingkan dengan buku kurikulum 2013 tema kewajiban dan hakku	✓	
2.	Saya senang belajar dengan media pembelajaran buku saku karena mudah dipahami dan tampilanya menarik	✓	
3.	Tampilan media buku saku membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓	

4.	Saya mudah dalam memahami bahasa yang digunakan dalam buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Media buku saku membuat saya menjadi aktif bertanya	<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Saya mudah menyelesaikan soal-soal evaluasi karena materi yang jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	
8.	Media buku saku membuat rasa ingin tahu saya bertambah	<input checked="" type="checkbox"/>	

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* ini!

Saya senang belajar dengan buku saku digital

^^  
v

Banda Aceh, , 2022

Siswa

(*Amal*.....)

AR-RANIRY

## LAMPIRAN 8

### ANGKET RESPON GURU

#### ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI LAMREUNG

##### A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Maulibar, s.pd  
Pekerjaan : Guru Kelas

##### B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas buku saku digital berbasis *mind mapping* yang sedang dikembangkan,
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan oleh peneliti dengan skala penilaian sebagai berikut:  
 Angka 5 : Sangat Baik  
 Angka 4 : Baik  
 Angka 3 : Cukup Baik  
 Angka 2 : Kurang Baik  
 Angka 1 : Tidak Baik
4. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai penilaian ahli media
5. Sesudah penilaian memohon untuk memberikan komentar atau saran pada kolom yang udah disediakan,

## C. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media buku saku digital sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
2.	Materi dalam media buku saku digital sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi dalam buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> mudah untuk dipahami				✓	
4.	Media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
5.	Warna tulisan dan gambar pada media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> sesuai					✓
6.	Media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini mudah untuk dipahami					✓
7.	Desain media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
8.	Dalam pembelajaran media buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini efektif dan menarik					✓
9.	Secara keseluruhan media pembelajaran buku saku digital berbasis <i>mind mapping</i> ini layak digunakan pada tema "Kewajiban dan Hakku" Subtema 1 Pembelajaran ke 4					✓

D. Mohon berikan komentar dan saran tentang media buku saku digital berbasis *mind mapping* ini!

Dengan adanya *pop up* buku saku digital ini lebih memudahkan guru dalam menyajikan Materi ke anak-anak. anak-anak pun lebih bersemangat dalam belajar.

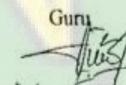
Guru-guru harus lebih banyak lagi belajar tentang Buku saku digital ini.

Penjelasan mengenai Buku saku digital ini sangat baik.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran Bapak/ Ibu yang telah memberikan izin kepada peneliti. Semoga dengan media ini peneliti bisa menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

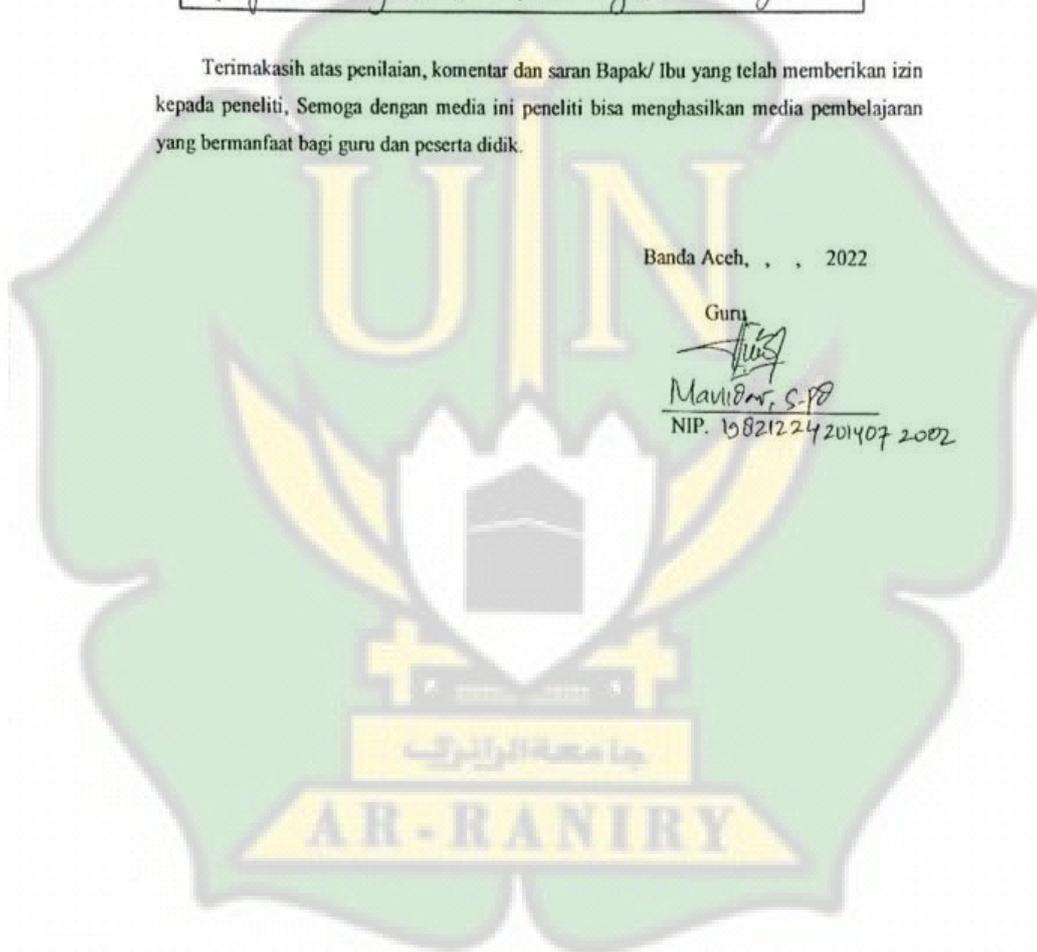
Banda Aceh, . . . 2022

Guru

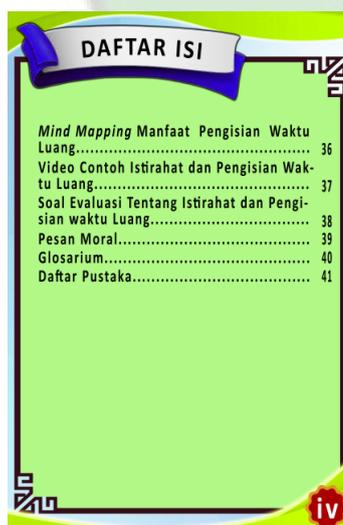


Manisari, S-PD

NIP. 198212242014072002



## HASIL MEDIA YANG TELAH DIKEMBANGKAN



### KOMPETENSI INTI

#### KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.



2

### MIND MAPPING KOMPETENSI DASAR

**Bahasa Indonesia**

3.10. Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.

4.10. Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

**PPKN**

3.2. Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

3.3. Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

3.1. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

4.2. Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

**Pembelajaran 4**

**PJOK**

3.8. Menjabarkan bentuk dan manfaat olahraga dan kegiatan waktu luang untuk menjaga kesehatan.

4.8. Menentukan bentuk dan manfaat olahraga serta kegiatan waktu luang untuk menjaga kesehatan.



3

### Bahasa Indonesia

#### Kalimat Saran

#### Kompetensi Dasar

3.10. Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.

4.10. Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.



4

#### Kalimat Saran

#### Indikator

3.10.1. Memahami ungkapan atau kalimat saran.

3.10.2. Mengidentifikasi kalimat saran yang terdapat dalam teks tulis.

4.10.1. Menyajikan ungkapan atau kalimat saran dengan tepat.



5

#### Kalimat Saran

#### Tujuan

- Setelah membaca teks, siswa dapat memahami ungkapan atau kalimat saran.
- Dengan mengamati teks tulis tentang permasalahan, siswa dapat mengidentifikasi kalimat saran yang terdapat dalam teks tulis.
- Dengan berdiskusi, siswa dapat menyajikan ungkapan atau kalimat saran dengan tepat.



6

#### Mind Mapping Kalimat Saran

**Pengertian**

Kalimat saran adalah kalimat yang berisi pendapat untuk suatu permasalahan yang terjadi.

**Tujuan**

Kalimat saran bertujuan untuk mengubah atau memberi saran mengenai sesuatu.

#### Kalimat Saran

**Contoh Kalimat saran:**

- Menurut saya, sebaiknya kita tetap berada di rumah untuk mencegah penyebaran virus.
- Seharusnya kamu belajar lebih giat agar nilaimu lebih baik lagi.
- Lebih baik kamu membersihkan ruang dapur supaya ayah tidak marah.

**Ciri-ciri Kalimat saran:**

- Adanya kosakata yang menjadi penanda baik di awal kalimat ataupun di tengah kalimat.
- Kosakata yang umum digunakan yaitu sebaiknya, alangkah baiknya, seharusnya, lebih baik dan saya harap.



7

#### Kata-Kata Yang Umum Digunakan Dalam Membuat Kalimat Saran

**Kalimat Saran**

Menurutku...

Ada baiknya...

Lebih baik...

Seharusnya...

Saran saya...

Sebaiknya...

Usul saya...



8

#### Kalimat Saran

Apa kalian ketahui tentang kalimat saran?

**Bacalah teks dibawah ini!**

**Aku Ingin Senang di Sekolah**

Setiap warga sekolah wajib membuat sekolah menjadi tempat yang menyenangkan. Guru dan siswa ingin merasa bahagia di sekolah.



9

#### Kalimat Saran

Lanjutan teks

**Aku Ingin Senang di Sekolah**

Udin dan teman-temannya juga ingin senang saat berada di sekolah. Kepala sekolah memberi saran kepada Udin dan teman-temannya.

Berikut saran Kepala Sekolah:

- Berteman dengan siapa saja.
- Saling berbagi.
- Saling menghormati.
- Saling membantu dan bekerja sama.
- Hormat kepada Guru dan sayang teman.
- Menaati aturan sekolah.



10

### Kalimat Saran

Lanjutan teks  
Aku Ingin Senang di Sekolah

Udin dan teman-temannya mengikuti saran Kepala Sekolah. Sekarang setiap siswa berteman dengan siapa saja. Siswa selalu berbicara dengan sopan.

Siswa tidak segan mengucapkan terima kasih kepada siapapun. Siswa juga selalu meminta maaf jika berbuat salah. Udin merasa senang berada di sekolah.

**11**

### Cara membuat kalimat saran

Contoh:  
Ede punya kacamata,  
harus dijaga. Ede harus jaga.

**12**

### Soal Evaluasi

Amati masalah berikut ini!  
Tuliskan saran-saranmu!

1. Udin minta dibelikan baju baru. Di lemari, baju Udin masih banyak dan masih bagus.
2. Rok Siti robek. Karena digunakan untuk lompat tali.
3. Benny ingin bermain dengan tetangganya. Ia masih mengenakan seragam sekolah.
4. Polang sekolah Rani sangat lelah. Ia tidur siang tanpa mengganti baju.

**13**

### Pesan Moral Terkait Kalimat Saran Dalam Sehari-hari

## MENYURUH SESEORANG KEPADA KEBAIKAN ADALAH SEDEKAH, MELARANGNYA ADALAH SEDEKAH.

(HR MUSLIM)

**14**

### PPKN

#### Kompetensi Dasar

- 1.2. Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.2. Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
- 3.2. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
- 4.2. Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

**15**

### PPKN

#### Indikator

- 1.2. Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 2.2. Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 3.2. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 4.2. Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.

**16**

### PPKN

#### Tujuan

- 1.2. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 2.2. Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 3.2. Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.
- 4.2. Siswa dapat menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan dan pakaian.

**17**

### Kewajiban dan Hakku di Rumah

#### Apa yang dimaksud dengan

**Kewajiban**

Kewajiban adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita lakukan, laksanakan, tunaikan, penuhi.

**Hak**

Hak adalah sesuatu yang sudah seharusnya kita dapatkan, terima, peroleh.

**18**

### Kewajiban dan Hakku di Rumah

Kalian memang masih anak-anak. Namun, kalian sudah harus tahu apa yang harus kalian lakukan dan apa yang tidak boleh kalian lakukan. Tak hanya itu, kalian harus tau apa yang harus kalian dapat selama berada dirumah.

Lalu, apa saja hak dan kewajiban kalian dirumah....?

**19**

### Kewajiban dan Hakku di Rumah

#### Hakku di Rumah

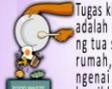


Makanan adalah salah satu hak yang harus kita dapat saat berada di rumah, karena hal tersebut merupakan menu utama untuk bertahan hidup.



Pakaian merupakan kebutuhan pokok manusia, karena kita membutuhkannya untuk melindungi dan menutupi tubuh.

#### Kewajibanku di Rumah



Tugas kita selaku anak adalah membantu orang tua saat berada di rumah, terutama mengenai tentang membersihkan semua sampah sisa makanan.



Tugas kita selaku anak adalah menjaga kebersihan pakaian, agar pakaian selalu bersih dan bebas dari penyakit.

**20**

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Makanan

#### Kewajiban terhadap makanan

- Wajib untuk membayar makanan yang dibeli.
- Wajib untuk tidak berperilaku mubazir dan membuang makanan.
- Wajib untuk menghargai makanan.
- Wajib untuk mengolah makanan sebaik mungkin sebelum dikonsumsi. Baik itu mentah maupun matang.
- Wajib untuk memercami kebersihan makanan yang dikonsumsi.

**21**

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Makanan

#### Hak terhadap makanan

- Hak untuk mengolah makanan sesuai dengan keinginan.
- Hak untuk memilih jenis makanan yang dikonsumsi.
- Hak untuk mengonsumsi makanan.
- Hak untuk menentukan seberapa banyak makanan yang dikonsumsi.
- Hak untuk memberikan makanan yang diinginkan pada orang lain.

**22**

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

#### Kewajiban terhadap pakaian

- Wajib untuk mengenakan pakaian sesuai dengan kebutuhan.
- Wajib untuk menjaga pakaian agar selalu bersih dan rapi.
- Wajib untuk mencuci pakaian apabila kotor.
- Wajib untuk merapikan pakaian apabila masih bersih.
- Wajib untuk mengumpulkan pakaian kotor pada satu tempat.

**23**

### Mind Mapping Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

#### Hak terhadap pakaian

- Hak untuk mendapatkan pakaian yang baru dan bagus.
- Hak untuk memakai pakaian yang rapi dan bersih.
- Hak untuk merawat pakaian sendiri secara mandiri.
- Hak untuk mendapatkan pakaian yang diinginkan.

**24**

### Ayo Membaca



#### BERSYUKUR MEMILIKI MAKANAN

Setiap hari Siti makan makanan yang telah disediakan oleh ibunya. Sebelum dan sesudah makan, Siti selalu berdoa kepada Allah swt atas rezeki yang telah diberikan kepadanya. Setelah berdoa, Siti mengambil makanan secukupnya dan tidak berlebihan. Siti selalu menghabiskan makanan yang telah diambil. Siti selalu bersyukur atas semua makanan yang ada.

Dengan melaksanakan kewajiban terhadap makanan, Siti mendapatkan hak. Siti mendapatkan makanan yang bersih, Siti juga memilih makanan yang sehat, Siti mendapatkan sarapan sebelum pergi ke sekolah. Selain itu, Siti juga mendapatkan makanan dan minuman di siang hari dalam kondisi yang sehat dan bersih.

**25**

### Ayo Membaca



#### BERSYUKUR MEMILIKI PAKAIAN

Manusia wajib melindungi tubuhnya. Ana juga selalu melindungi tubuhnya. Ia selalu melindungi tubuhnya dengan mengenakan pakaian yang rapi. Memiliki pakaian adalah hak setiap orang. Ana mendapatkan pakaian dari orang tuanya.

Ana memiliki berbagai pakaian untuk dipakainya sehari-hari. Ana memiliki pakaian untuk bermain dan tidur. Ana juga memiliki seragam sekolah. Pakaian Ana selalu bersih dan rapi.

Pakaian membuat Ana merasa nyaman. Pakaian dapat melindungi tubuh Ana dari udara dingin dan panas matahari. Pakaian juga dapat menjaga Ana dari gangguan serangga.

Ana bersyukur memiliki pakaian. Ana menjalankan kewajiban terhadap pakaian dengan baik. Ana juga selalu mengenakan pakaian sesuai kebutuhan agar tidak cepat kotor dan rusak.

Ana juga berpakaian sesuai kebiasaan yang berlaku di tempat tinggalnya. Tidak lupa pula Ana juga mencuci bajunya apabila sudah kotor.

**26**

### Video Contoh Kewajiban dan Hakku di Rumah




### Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Makanan

Amati masalah berikut ini !  
Tuliskan kewajiban dan hak yang benar menurutmu !

1. Bedu merasa wajib makan sepuasnya hingga banyak makanan yang tidak habis terbuang sia-sia. Hak Bedu adalah makan sebanyak banyaknya.
2. Siti merasa wajib makan sepuasnya tanpa harus memercami kebersihan. Ia merasa berhak untuk tidak memilih lagi makanan mana yang cocok buat dirinya, meskipun perutnya sakit.

**28**

**Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Makanan**

3. Setiap orang memiliki aturan yang wajib diikuti tentang kewajiban dan hak terhadap makanan.  
Tuliskan cerita tentang kebiasaanmu di rumah tentang hak terhadap makanan dan kewajibannya!  
Berilah judul cerita yang kamu tulis!

**29**

**Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Pakaian**

Amati masalah berikut ini!  
Tuliskan kewajiban dan hak yang benar menurutmu!

1. Siti merasa wajib memakai semua pakaiannya hingga lemari pakaian berantakan. Hak Siti adalah memakai pakaian 6 pasang sehari.

2. Doni merasa wajib bermain selepas pulang sekolah tanpa harus membuka baju sekolah. Ia merasa berhak untuk tidak membuka baju sekolah saat bermain dengan temannya, walaupun baju sekolahnya kotor dan sobek.

**30**

**Soal Evaluasi Kewajiban dan Hakku Terhadap Pakaian**

3. Setiap orang memiliki aturan yang wajib diikuti tentang kewajiban dan hak terhadap pakaian.  
Tuliskan cerita tentang kebiasaanmu di rumah tentang hak terhadap pakaian dan kewajibannya!  
Berilah judul cerita yang kamu tulis!

**31**

**Pesan Moral Terkait Kewajiban dan Hakku di Rumah**

**JANGAN BUANG AKU WALAU 1 BUTIR**

250 JUTA PENDUDUK INDONESIA MEMBUANG 1 BUTIR NASI = 15 TON BERAS TERBUANG PER HARI

**STOP**

**32**

**PJOK**

**Kompetensi Dasar**

3.8. Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

4.8. Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

**33**

**PJOK**

**Indikator**

3.1. Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

3.2. Menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

**34**

**PJOK**

**Tujuan**

3.1. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

3.2. Siswa dapat menceritakan pengalaman tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

**35**

**Istirahat dan Pengisian Waktu Luang**

Apakah yang dimaksud dengan istirahat dan waktu luang..?

Istirahat adalah berhenti (ngaso) sebentar dari suatu kegiatan (untuk melepaskan lelah); rehat.

Waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati.

**36**

**Istirahat dan Pengisian Waktu Luang**

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana kondisi fisik mengalami proses pertumbuhan. Untuk itu dibutuhkan aktifitas jasmani melalui olah raga maupun non olah raga. Aktifitas jasmani tersebut misalnya istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan.

Lalu, apa sajakah bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan...?

**37**

### Mind Mapping Contoh Istirahat

Mendengarkan musik.

Menonton TV.

Berkumpul bersama keluarga.

Tidur.

Berdikir dan Muhasabah.

Contoh istirahat

38

### Mind Mapping Manfaat Istirahat

Semangat hidup dan rasa bahagia semakin bertambah.

Proses pertumbuhan tubuh semakin baik.

Konsentrasi menjadi lebih meningkat.

Proses metabolisme dan sistem kerja organ tubuh semakin baik.

Tubuh menjadi lebih segar dan bugar.

Manfaat istirahat

39

### Mind Mapping Contoh Pengisian Waktu Luang

Mengulang pelajaran dan mengerjakan PR.

Bermain bersama teman.

Membersihkan dan merapikan rumah.

Mengaji.

Berolah raga.

Contoh pengisian waktu luang

40

### Ayo Membaca

#### ISTIRAHAT SIANG

Siti wajib membantu ibu di rumah. Usai makan siang, Siti mengangkat pakaian dari jemuran. Usai membantu ibu, Siti beristirahat. Beristirahat itu adalah hak setiap orang.

Ada banyak cara untuk beristirahat. Beristirahat bisa dengan cara tidur atau bersantai. Dapat juga dengan cara menggerakkan diri. Tujuannya adalah membuat tubuh tenang.

Siti beristirahat dengan tidur. Tidur siang dapat menghilangkan rasa lelah. Tidur siang juga menyehatkan badan. Tidur siang dapat menenangkan pikiran. Dengan tidur siang tubuh akan kembali segar dan bersemangat.

Kalian juga memiliki hak untuk beristirahat.

42

### Video Contoh Istirahat dan Pengisian Waktu Luang

*Waktu Luang*

Bismillah di waktu luang, kita melakukan kegiatan-kegiatan yang sifatnya santai dan tidak menuras banyak tenaga dan pikiran

43

### Soal Evaluasi Tentang Istirahat dan Pengisian Waktu Luang

Amati masalah berikut ini !  
Tuliskanlah apa yang seharusnya dilakukan Parlin, Doni, dan Siti !

1. Selepas pulang sekolah, Parlin langsung pergi bermain bola dengan temannya hingga sore hari. Pada malam harinya, Parlin susah mengerjakan PR karena kurang konsentrasi.

2. Doni dan Siti sangat sering bermain hingga lupa waktu, dan mereka berdua malas berolah raga. Suatu hari mereka berdua terlihat sangat kelelahan berjalan ke sekolah, padahal sekolah mereka dekat dengan rumah mereka.

44

### Soal Evaluasi Tentang Istirahat dan Pengisian Waktu Luang

3. Setiap orang memiliki kebiasaan tersendiri dalam beristirahat dan mengisi waktu luangnya.  
Tuliskan cerita tentang kebiasaanmu di rumah tentang beristirahat dan mengisi waktu luang !  
Berilah judul cerita yang kamu tulis !

45

### Pesan Moral Terkait Istirahat dan Pengisian Waktu Luang

#### Siang dan Malam

"Dan karena rahmat-Nya, Dia jadikan untukmu malam dan siang, supaya kamu beristirahat pada malam itu dan supaya kamu mencari sebahagian dari karunia-Nya pada siang hari dan agar kamu bersyukur kepada-Nya

Al Qashash 73

46

### GLOSARIUM

Hak: Milik; Kepunyaan

Kewajiban: (Sesuatu) Yang diwajibkan; Sesuatu yang harus dilaksanakan; Keharusan

Istirahat: Berhenti (Mengaso) sebentar dari suatu kegiatan (untuk melepaskan lelah); Rehat

Saran: Pendapat (usul, anjuran, cita-cita) yang dikemukakan untuk dipertimbangkan

47



**LAMPIRAN 10**  
**DOKUMENTASI PENELITIAN**

