

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PEMBELAJARAN BERBASIS MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Aliyah¹, Ira Restu Kurnia²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa

Email: aliyah.aliyah1705@gmail.com¹, kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak: Rendahnya Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi karena kurangnya inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran kelas. Diperlukan adanya media buku pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti buku pembelajaran berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk uji kevalidan dilakukan penilaian tiga ahli yaitu ahli materi dengan persentase yang diperoleh 95.00%, ahli bahasa dengan persentase 90.00%, ahli media dengan persentase 95.00%. Selain perolehan tiga ahli, untuk mengetahui kelayakan juga menggunakan penilaian dari respon pendidik dan peserta didik, adapun dari respon pendidik menghasilkan persentase 92.50% dan yang dihasilkan oleh respon peserta didik menghasilkan 90.15%. maka dapat dikatakan bahwa media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan untuk pembelajaran didalam kelas. Sedangkan untuk menguji keefektifan bahwa penilaian diambil dari Motivasi Siswa, dengan menggunakan angket dan menghasilkan persentase 91.00%. Maka dapat dikatakan bahwa buku media pembelajaran berbasis *mind mapping* efektif untuk digunakan pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pemetaan Pikiran, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS.

Abstract: Low motivation of student learning can be influenced by the lack of innovation in the use of classroom learning media. It is necessary to have an interesting learning book media so that students can be even more motivated in learning. This study aims to develop learning media such as mind mapping-based learning books to increase student motivation in social studies lessons in elementary schools. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. For the validity test, three experts were assessed, namely material experts with a percentage of 95.00%, linguists with a percentage of 90.00%, media experts with a percentage of 95.00%. In addition to the acquisition of three experts, to find out the feasibility of also using assessments from the responses of educators and students, while the responses of educators produce a percentage of 92.50% and those produced by student responses produce 90.15%. then it can be said that mind mapping-based learning book media can be stated to be very valid and very feasible to use for learning in the classroom. Whereas to test the effectiveness that the assessment is taken from Student Motivation, by using a questionnaire and producing a percentage of 91.00%. So it can be said that mind mapping-based learning media books are effective for use in classroom learning

Keywords: Learning Media, Mind Mapping, Learning Motivation, Social Studies Lessons.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2016).

Dalam pembelajaran dikelas di perlukannya media pembelajaran agar siswa tidak merasa jemu dan bosan dalam belajar, media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar (Nugraheni, 2017). Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media buku pembelajaran berbasis *Mind Mapping*, hal ini didukung dengan penelitian terdahulu bahwa *mind mapping* merupakan media pembelajaran yang membebaskan peserta didik untuk menuangkan ide atau konsep sehingga mudah dipahami (Qondias & Sulfemi, 2016;2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya media dalam belajar, agar siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran di kelas. Adapun media yang digunakan adalah media berbasis *mind mapping* karena *mind mapping* salah satu media yang menarik dan tidak membosankan, pembelajaran akan menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Dalam penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Mei 2023 melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN Waluya 01, diketahui bahwa siswa hanya mendapat informasi dari sumber buku tema saja sehingga siswa kurang dapat memahami pelajaran IPS. Dalam pembelajaran di kelas dengan jumlah siswa kelas IV yaitu 41 siswa, guru mencoba menjelaskan materi dengan menggunakan peta konsep, siswa hanya dapat mengetahui pembelajaran tetapi tidak dapat menyimpulkan pelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan buku pembelajaran berbasis *mind mapping* sebagai bahan ajar dengan materi yang sudah dirangkum dan dituangkan ke dalam buku pembelajaran yang berbasis *mind mapping* agar siswa lebih dapat termotivasi lagi dalam belajar

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Buku Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar” yang bertujuan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar.

Menurut (Indriana, 2011) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Adapun menurut (Miarso, 2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan menurut ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah pengajaran didalam kelas, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Mind Mapping adalah salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan instrumen yang dapat membantu memetakan isi atau materi sehingga lebih mudah dipelajari dan dianalisis. Sebagai satu instrumen, *mind mapping* dapat dikategorikan sebagai *cognitive organizers* yang bekerja sebagai stimulator agar kognisi manusia dapat bekerja lebih efektif dan efisien (Chen, C. dan Jeng-Fung, H., 2014). *Mind mapping* membantu individu agar mampu menempatkan informasi ke dalam suatu sistem kognisi dan mengeluarkannya kembali (*recall*) untuk dimanfaatkan sebagai dasar pengetahuan. Sebagai suatu alat, *mind mapping* dapat diandalkan sebagai teknik mencatat yang kreatif dan efektif membantu individu untuk memetakan pikirannya (Buzan, 2013).

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas, *Mind Mapping* adalah media belajar yang memetakan informasi, merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur, karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk mempermudah belajar siswa dan mendapatkan hasil yang optimal.

Dengan adanya media pembelajaran , siswa bisa dapat termotivasi dalam belajar. Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut (Dalyono, 2009) motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang memiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Sedangkan menurut (Hamzah, 2011) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-

siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan definisi menurut para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah motivasi yang tumbuh dari kemauan diri siswa, jika siswa yang tidak memiliki minat belajar maka tidak tumbuh motivasi siswa dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Metode penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2014) bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan atau R&D adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk dan dapat menyempurnakan produk yang telah di revisi agar memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Menurut (Endang Mulyatiningsih 2012) pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*desain*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi dan revisi. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk buku pembelajaran yang berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, buku berbasis *mind mapping* ini diajukan kepada siswa dalam pembelajaran sebagai sumber tambahan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (Endang Mulyatiningsih : 2012) dengan prosedur pengembangan produk meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Buku berbasis *mind mapping* tentang pelajaran IPS ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa pada kelas IV di sekolah dasar. Dalam proses pengembangkan buku menggunakan penilaian dari berbagai subjek, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru wali kelas SD Negeri Waluya 01, dan siswa kelas IV SD Negeri Waluya 01. Uji coba yang diteliti untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Berikut adalah tabel model pengembangan ADDIE, yaitu sebagai berikut:

Tabel Model Pengembangan ADDIE

Analisis data pada penelitian ini berupa data yang bersifat angka atau kuantitatif yang berasal dari hasil lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon pendidik dan peserta didik, serta megetahui keefektifan dan kelayakan motivasi belajar siswa.

Dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa diperoleh data melalui hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P : Angka presentase atau skor penilaian

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : Jumlah frekuensi/ skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Hasil Validasi

Kriteria	Presentase
Tidak Valid	0% - 25%
Kurang Valid	26% - 50%
Valid	51% - 75%
Sangat Valid	76% - 100%

Analisis data yang dilakukan menggunakan data deskriptif. Dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitaif. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari respon pendidik dan peserta didik. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan, data yang diperoleh diubah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Angka presentase atau skor penilaian

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : Jumlah frekuensi/ skor maksimal

Setelah diketahui presentasenya maka dapat diketahui bahwa media sudah layak atau belum berdasarkan kriteria berikut:

Setelah diketahui presentasenya maka dapat diketahui bahwa media sudah layak atau belum berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Kriteria	Presentase
Tidak Layak	0% - 25%
Kurang Layak	26% - 50%
Layak	51% - 75%
Sangat Layak	76% - 100%

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Dari hasil uji coba terbatas mengenai respon pendidik dan peserta didik terhadap efektivitas peningkatan motivasi belajar siswa dihasilkan dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Angka presentase atau skor penilaian

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : Jumlah frekuensi/ skor maksimal

Dari hasil skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat motivasi peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Hasil Efektivitas Media

Kriteria	Presentase
Tidak Efektif	0% - 25%
Kurang Efektif	26% - 50%

Efektiv	51% - 75%
Sangat Efektiv	76% - 100%

Sumber (Sugiyono, 2015))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas IV SD Negeri Waluya 01. Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, ditemukan masalah terhadap kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS.

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kurikulum karena adanya pergantian kurikulum, dari Kurikulum 2013 sehingga berganti menjadi Kurikulum Merdeka, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi pada Pelajaran IPS. Pada tahap analisis kurikulum ini meliputi materi yang ada di buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada buku kurikulum merdeka dan dari silabus yang berlaku di SD Negeri Waluya 01. Untuk analisis pada kebutuhan siswa, diperlukannya media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan isi materi dari pelajaran IPS yang berisi Kerajaan Islam di Indonesia.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua peneliti melakukan tahap perancangan media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* sesuai dengan format buku pembelajaran. Buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dirancang secara menarik dan bahasa yang digunakan untuk materi sesuai dengan KBBI. Pada tahap perancangan ini yang pertama, mengambil materi dari buku Paket Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan mengambil jurnal yang relevan sebagai referensi untuk lebih mengembangkan materi yang ada di buku paket pelajaran. Adapun perancangan yang dibuat untuk buku pembelajaran berbasis *mind mapping* yaitu melalui kerangka-kerangka sebagai berikut :

1. Judul Buku
2. Isi Materi
3. *Mind Mapping*

-
4. Kesimpulan
 5. Daftar Pustaka

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*Development*) dilakukan penilaian produk dari media yang akan dikembangkan dan sudah dicetak berbentuk penjilidan. Pada tahap pengembangan , menghasilkan rangkaian hasil validasi, yaitu :

1. Hasil validasi ahli

Penilaian produk ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, untuk mengetahui hasil validasi dari media buku pembelajaran berbasis mind mapping. Adapun rangkaian hasil validasi yaitu sebagai berikut :

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Septian Mukhlis, S.Pd., M.Pd yang merupakan Guru di SD Negeri Cililitan 02, Jakarta Timur. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi dari buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan menggunakan penilaian angket berskala 1-4. Selain penilaian kelayakan isi materi pada media buku pembelajaran berbasis *mind mapping*, ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki media yang telah direvisi agar kualitas media menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas. Berikut adalah rekapitulasi kelayakan dari penilaian ahli materi untuk media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* yaitu sebagai berikut :

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku
Pembelajaran *Mind Mapping* oleh Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi
		Jumlah Skor
1.	Kelayakan Materi	12
2.	Penyajian Materi	18
3.	Kesesuaian Karakteristik	8
JUMLAH		38
RATA-RATA		95.00%
KATEGORI		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dari ahli materi dapat dikategorikan “Sangat Valid” dengan nilai presentase 95.00% yang berarti media yang dikembangkan “Buku sudah layak diujicobakan dengan masukan saran dan revisi”.

Ahli Bahasa dalam penelitian ini adalah Ibu Avini Martini, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Ilmu Pendidikan, Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas April. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan kesesuaian tingkat bahasa dan tipografi dari buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan menggunakan penilaian angket berskala 1-4. Selain penilaian kelayakan kebahasaan yang digunakan pada media buku pembelajaran berbasis *mind mapping*, ahli bahasa juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki media yang telah direvisi agar kualitas media menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas. Berikut adalah rekapitulasi kelayakan dari penilaian ahli bahasa untuk media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* yaitu sebagai berikut :

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Pembelajaran
Mind Mapping oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Kelayakan	Ahli Bahasa
		Jumlah Skor
1.	Kesesuaian Tingkat Bahasa	8
2.	Tipografi	26
JUMLAH		36
RATA-RATA		90.00%
KATEGORI		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil penilaian buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dari ahli bahasa dapat dikategorikan “Sangat Valid” dengan nilai presentase 90.00% .

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Ria Kurniasari, M.Pd yang merupakan Dosen Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas April. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan tampilan, kemasan, dan penggunaan dari buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan menggunakan penilaian angket berskala 1-4. Selain penilaian kelayakan media yang digunakan pada media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* ahli media memberikan kritik dan saran yang membangun dengan penilaian “Layak untuk uji coba dilapangan tanpa revisi”. Berikut adalah rekapitulasi penilaian dari ahli media, yaitu sebagai berikut :

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Pembelajaran
Mind Mapping oleh Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media
		Jumlah Skor
1.	Tampilan	24
2.	Kemasan	8
3.	Penggunaan	6
JUMLAH		38

RATA-RATA	95.00%
KATEGORI	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 hasil penilaian buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dari ahli media dpt dikategorikan “sangat Valid” dengan nilai presentase 95.00% .

Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil presentase dari ketiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, yaitu :

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Buku Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* oleh Validator

Validator	Hasil	Presentase
Ahli Materi	Sangat Valid	95.00%
Ahli Bahasa	Sangat Valid	90.00%
Ahli Media	Sangat Valid	95.00%
RATA-RATA	93.20%	
KATEGORI	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 7 dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dikategorikan Sangat Layak dari tiga validasi dengan nilai rata-rata 93.20%. Sehingga dengan adanya hasil nilai dari validasi buku media pembelajaran berbasis *mind mapping* dinyatakan valid dan layak dengan catatan dari berbagai kritik dan saran dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, karena bertujuan untuk menyempurnakan produk buku pembelajaran berbasis *mind mapping*.

2. Hasil Respon Pendidik dan Peserta didik

Respon pendidik dalam penelitian ini adalah Ibu Hijrah Fithriani, S.Pd yang merupakan Guru Kelas IV di SD Negeri Waluya 01, Cikarang Utara. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan tampilan, penyajian media, isi dan bahasa dari buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan menggunakan angket berskala 1-4. Selain penilaian kelayakan, respon pendidik juga memberikan kritik dan saran, serta revisi yang bertujuan untuk perbaikan produk agar menjadi lebih baik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Adapun kritik dan saran seperti “Layak di uji coba dilapangan dengan di revisi”. Berikut adalah rekapitulasi hasil penilaian dari respon pendidik, yaitu sebagai berikut :

Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Pembelajaran
Mind Mapping oleh Guru Kelas

No	Aspek Kelayakan	Respon Pendidik
		Jumlah Skor
1.	Tampilan	10
2.	Penyajian Media	4
3.	Isi	15
4.	Bahasa	8
JUMLAH		37
RATA-RATA		92.50%
KATEGORI		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 8 hasil penilaian buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dari respon pendidik dapat dinyatakan “Sangat Valid” dengan nilai presentase 92,50% yang berarti media yang dikembangkan sudah terbilang valid dan layak untuk di uji cobakan dengan masukan kritik dan saran dari respon pendidik.

Respon peserta didik ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Waluya 01, Ciakarang Utara. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tampilan, penyajian media, isi dan bahasa dari buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan menggunakan penilaian angket berskala 1-4. Selain penilaian angket peserta didik juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki media yang akan dikembangkan didalam kelas. Berikut adalah rekapitulasi kevalidan dan kelayakan media dari respon peserta didik, yaitu:

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Diketahui :

Skor Ideal (N) : Skor Jawaban Tertinggi \times Jumlah Butir Instrumen \times

$$\text{Jumlah Subjek} = 4 \times 10 \times 41 = 1.640$$

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

$$P = \frac{1.478}{1.640} \times 100\% = \frac{147.800}{1640} = 90.15\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 hasil angket respon peserta didik di atas dapat disimpulkan bahwa buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dinyatakan “Sangat Layak” dengan nilai presentase 90.15% yang berarti media yang dikembangkan terbilang valid dan layak untuk di uji cobakan dengan masukan kritik dan saran dari respon peserta didik.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi (*implementation*) dilakukannya uji coba produk secara terbatas kepada subjek uji coba setelah direvisi oleh validator. Adapun subjek uji coba adalah 41 (empat puluh satu) siswa. Tujuan dari uji coba buku pembelajaran berbasis *mind mapping* untuk mengetahui apakah buku pembelajaran berbasis *mind mapping* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas atau tidak. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus sampai 24 Agustus 2023.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media buku pembelajaran berbasis *mind mapping*. Data yang dikumpulkan berupa angket. Angket ini diperoleh berupa data untuk mengetahui Indikator Motivasi Belajar yang berisi Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan atau cita-cita, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Hasil rekapitulasi dari 41 siswa di kelas IV SD Negeri Waluya 01 untuk mengetahui hasil keefektifan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Diketahui :

Skor Ideal (N) : Skor Jawaban Tertinggi \times Jumlah Butir Instrumen \times

$$\text{Jumlah Subjek} = 4 \times 10 \times 41 = 1.640$$

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

$$P = \frac{1.475}{1.640} \times 100\% = \frac{147.500}{1640} = 91.00\%$$

Data uji keefektifan keseluruhan produk buku pembelajaran berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, telah memperoleh data dari angket motivasi siswa dengan perolehan nilai rata-rata 91.00% dalam kategori buku pembelajaran berbasis *mind mapping* "Sangat Efektif" untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di dalam kelas.

E. Tahap Perbaikan (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan evaluasi berupa revisi media buku pembelajaran berbasis *Mind Mapping* dari hasil penilaian 3 validator yaitu oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dengan adanya buku pembelajaran berbasis *mind mapping* sebagai media belajar yang

digunakan oleh peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan buku pembelajaran berbasis *mind mapping* yang ditampilkan secara menarik dan mengandung nilai sosial untuk siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* yang diberikan kepada Guru Kelas IV dan peserta didik bahwa diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan adalah media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* pada pelajaran IPS materi Kerajaan Islam di Indonesia. Media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar IPS, karena buku pembelajaran berbasis *mind mapping* berisi rangkuman dari materi yang ada di buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Materi yang mencakup Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, materi tersebut sesuai dengan standar capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan dan diterapkan dengan menggunakan Kurikulum Merdeka. Media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* materi Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta respon pendidik dan peserta didik. Data hasil meningkatkan motivasi belajar telah di uji coba produk dengan T penilaian angket motivasi belajar yang bertujuan untuk mengetahui keefektivan media. Media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* diterapkan di dalam kelas dengan jumlah seluruh siswa 41 orang siswa kelas IV SD Negeri Waluya 01 dengan tujuan untuk uji coba mengetahui keefektivan media yang dikembangkan.

Media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dilakukan uji validasi oleh tiga ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Presentase hasil skor yang diperoleh 95.00% ahli materi, 90.00% ahli bahasa, 95.00% ahli media. Uji validasi juga mendapatkan penilaian dari respon pendidik dan respon peserta didik. Presentase hasil skor yang diperoleh oleh respon pendidik 92.50% dan respon peserta didik 93.20%. Dari hasil presentase penilaian validasi oleh validator, respon pendidik dan peserta didik, maka hasil tersebut dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid dan sangat layak.

Sedangkan untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran, dilakukan uji coba media untuk megetahui apakah buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar atau tidak, dan hasil angket lembar efektiv motivasi belajar mendapat

perolehan dengan presentase 91.00% , maka dapat dikatakan media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji coba validitas terhadap pengembangan buku pembelajaran berbasis *mind mapping* oleh tiga validator, yaitu ahli materi diperoleh 95.00%, ahli bahasa 90.00% dan ahli media 95.00%. Dengan rekapitulasi rata-rata 93.20% dapat dikategorikan Sangat Valid, sehingga media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil respon pendidik dan respon peserta didik, media buku pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dikategorikan sangat valid dan sangat layak dengan hasil presentase respon pendidik 92.50% dan respon peserta didik 90.15%. Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik maka buku pembelajaran berbasis *mind mapping* layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chen, C. dan Jeng-Fung, H. (2014). *The Effects of Teaching with Graphics Organizers on the Thinking Organizers of Students*. US: China Education Review.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Journal of Mathematics Education*. Vol 1 No. 2., 11.
- Qondias, A. &., & Sulfemi, W. B. (2016; 2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores; model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat,Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Indonesia; Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 12.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia

Group.