

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET*
BOOK BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SDN BRENGGOLO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri



OLEH :

ADISTI MUTIARA EARLY HARISKY

NPM : 2114060029

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses humanisme yang kemudian dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Dengan demikian, pendidikan perlu mampu mengembangkan individu yang memiliki kemampuan luar biasa dan karakter yang bermanfaat bagi diri sendiri serta orang lain. Siswa, dalam hal ini, bukanlah mesin yang bisa diatur; sebaliknya, mereka adalah generasi yang perlu kita dukung dan amati saat mereka tumbuh menuju kematangan. Kita perlu mendukung mereka untuk menjadi individu yang kritis, berpikir secara kritis, dan memiliki moral. Pendidikan tidak hanya menciptakan individu yang berbeda dari yang lain, yang dapat beraktivitas makan dan minum, berpakaian, serta memiliki tempat tinggal, inilah yang disebut dengan memanusiakan manusia. (Ab Marisyah1, Firman2, 2019).

Proses pendidikan yang paling penting adalah belajar. Kualitas pendidikan juga harus diperhatikan; tidak ada yang dapat mencegah kualitas pendidikan berubah. Guru membantu siswa mendapatkan layanan untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif memilih, menyaring, memberi makna, dan menguji kebenaran informasi yang diterimanya dalam kegiatan pembelajaran (Aryani et al., 2019), bukan sekedar meniru dan membentuk gambaran atas apa yang diajarkan atau diamati oleh pengajar (Aryani et al., 2019). Guru harus kreatif dalam kegiatan pembelajarannya untuk mengatasi masalah ini dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dan produktif dalam belajar.

Fokus pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) adalah untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa sejak dini, sehingga mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan ditanamkan Pancasila dan memiliki kemampuan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam berbagai cara. Berdasarkan model yang diterapkan, penyampai perlu memakai

kosakata sehari-hari supaya siswa bisa menerima dan memahami pesan yang disampaikan. Jika siswa dapat melakukannya dengan mudah atau membuktikannya, maka mereka akan merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran tanpa merasa tertekan (Angganing, P., & Yuliana, I. 2019). Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan moral, etika, dan karakter siswa serta meningkatkan kesadaran dan kebanggaan mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Brenggolo 1 pada 11 Juni 2024 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih relatif monoton dan guru lebih cenderung menggunakan pendekatan ceramah. Selain itu, media pembelajaran tidak menarik dan tidak inovatif, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Guru masih bergantung pada media foto dan video online. Pembelajaran di kelas dimulai dengan meminta siswa membuka buku mereka dan membaca satu halaman. Kemudian, guru menjelaskan topik apa yang dibahas dalam buku tersebut. Seiring berjalannya waktu, banyak siswa berhenti mendengarkan pelajaran dan melakukan hal-hal yang tidak diajarkan di kelas, seperti banyak berbicara dan bertengkar dengan teman sebangku.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa karena jumlah media pembelajaran yang terbatas, siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi. Buku harian sebagai alat pembelajaran dapat membuat siswa lebih terlibat dan menyenangkan dalam pelajaran. Selain melakukan observasi dan wawancara, dokumen juga dianalisis terkait kemampuan siswa dalam memahami materi. Dapat dilihat dari fakta bahwa 15 siswa memiliki nilai dibawah KKTP.

Media pembelajaran harus inovatif dan kreatif untuk membuat materi pelajaran mudah diterima oleh guru dan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dan penghubung antara guru dan siswa, berfungsi sebagai penerima informasi dan mendorong siswa untuk belajar secara menyeluruh dan bermakna (Hasan *et al.*, 2021). Oleh karena itu, alat pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Guru harus kreatif dalam membuat media

pembelajaran yang menarik bagi siswa karena media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan memahami apa yang diajarkan guru.

Media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan oleh guru untuk mengatur kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mengingat materi budaya yang beragam. Guru harus lebih kreatif saat menggunakan media pembelajaran. *Pocket Book* adalah salah satu alat pembelajaran yang praktis dan efektif, dan kecil sehingga mudah dibawa ke mana pun. Selain itu, materi disajikan secara ringkas dan siswa dapat belajar lebih cepat dengan *Pocket Book*. *Pocket Book* adalah alat pembelajaran yang murah, efektif, dan praktis yang membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah. Media pendidikan dapat mencakup buku teks, rekaman audio, video, perangkat lunak interaktif, dan permainan edukatif. Pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami adalah tujuan utama dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Buku teks bisa dikembangkan menjadi *Pocket Book* atau yang lebih populer disebut dengan *pocket book*. Menurut Armelia D., Prihatin, I., & Susiaty, U.D. (2019), *pocket book* atau buku saku adalah jenis media pembelajaran cetak yang hampir mirip dengan booklet, tetapi *pocket book* ini dirancang dalam ukuran kecil dan praktis sehingga mudah dibawa ke mana saja. Dalam desain buku saku ini disertai gambar yang mendukung konten dan warna sehingga menciptakan tampilan yang menarik. Dalam studi ini, buku saku yang akan dirancang berlandaskan pemetaan pikiran. Penelitian tentang *Pocket Book* telah banyak dilakukan oleh para peneliti diantaranya adalah (Pangabea 2020) dari hasil penelitian tersebut mendapat presentase kelayakan media *Pocket Book* 93,61%. Pada penelitian lainnya yaitu di tulis oleh (Rostikawati 2020) dengan judul “Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia di Taman Margasatwa Ragunan untuk meningkatkan penguasaan Konsep Siswa”, yang hasil kesimpulan penelitiannya tersebut menyatakan bahwa aspek penyajian *Pocket Book* sebesar 82,5%. Penelitian lainnya yaitu ditulis oleh (Lidia 2020) dengan hasil media layak digunakan yang dapat dilihat

dari validitas konstruk sebesar 81,86%. Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan sebuah media untuk membantu siswa lebih memahami materi. Peneliti mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET BOOK* BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS 4 SDN BRENGGOLO 1”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif untuk digunakan, karena guru lebih sering menggunakan foto dan video dari internet.
2. Keadaan kelas yang kurang kondusif, metode pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga siswa tidak tertarik pada pembelajaran.
3. Siswa sulit mengingat materi yang dijelaskan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Keberagaman Budaya berlangsung karena guru hanya menjelaskan materi pada video pembelajaran.

Penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV di SDN Brenggolo 1” karena teridentifikasinya permasalahan tersebut diatas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *pocket book* berbasis *mind mapping* pada materi Keberagaman Budaya kelas IV SDN Brenggolo 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *pocket book* berbasis *mind mapping* pada materi Keberagaman Budaya kelas IV SDN Brenggolo 1?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *pocket book* berbasis *mind mapping* pada materi Keberagaman Budaya kelas IV SDN Brenggolo 1?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *pocket book* di SDN Brenggolo 1 menggunakan Mind Mapping pada materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV. Apakah sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid. Ini mencakup aspek-aspek seperti konten, desain, dan efektivitas dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pocket book* di SDN Brenggolo 1 menggunakan Mind Mapping pada materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV. Ini melibatkan pengamatan terhadap kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan bagaimana media ini mendukung proses pembelajaran di kelas.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *pocket book* di SDN Brenggolo 1 menggunakan Mind Mapping pada materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV. Mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran *pocket book* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ini akan membantu menentukan dampak dari media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harap oleh peneliti pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis *Mind Mapping* adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Terciptanya materi pembelajaran Buku Saku berbasis Mind Mapping yang dapat digunakan untuk memperkuat informasi yang telah dipelajari sebelumnya dan menyampaikan informasi tentang keberagaman budaya Indonesia merupakan manfaat teoritis dari penelitian ini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi pilihan bagi pendidik atau guru sebagai solusi tambahan dalam kegiatan pembelajaran, serta

sebagai referensi atau panduan bagi guru untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih efisien.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman baru peneliti tentang mengembangkan media pembelajaran secara inovatif, kreatif, dan professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah*¹, *Firman*², *R.* (2019). Pemikiran ki hadjar dewantara tentang pendidikan. 3, 2–3.
- Angganing, P., & Yuliana, I.* (2019). Penanaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar oleh guru kelas. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 3, No. 1, pp. 585-589).
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group:Klaten
- Armelia, D., Prihatin, I., & Susiaty, U. D. (2019). Pengembangan media pocket book berbasis discovery learning terhadap kemampuan pemahaman matematis. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 3(3).
- Panggabean, D. S. O., Buulolo, E., & Silalahi, N. (2020). Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Pemesanan Bibit Pohon Dengan Regresi Linear Berganda. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 7(1), 56-62.
- Awaludin, M. T., & Rostikawati, R. T. 2020. Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia Di Taman Margasatwa Ragunan Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 4(2).
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran”, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002. Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan

- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. (2017). "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1): 81–96.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ahmad Susanto. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Buku Diklat. Sumatra Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Setiyaningrum & Suratman. (2020). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 306. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Mukminah, dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Pocket Book Siswa Dengan Teknik Evaluasi Media Puzzle Ceria Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Lensa"*, (3)

2, ISSN 2338-4417.

Tegeh I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Koentjaraningrat, 2015. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta

Amir, Hamzah. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan R&D. Yogyakarta: Literasi Nusantara.

Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., Sapriya, & Murod, M. (2023). Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi Melalui Kajian Filosofis Pembukaan UUD 1945 di Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(1), 297–311.

Santoso, G., Marsella, A. T., Permana, D. A., & Syifa, K. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Efek Pengaruh Sumpah Pemuda Terhadap Generasi Z Dalam Ikut Serta di Kegiatan Kemanusiaan Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). 02(02), 246–255.

Zulfia Latifah, A., Hidayat, H., Mulyani, H., Siti Fatimah, A., & Sholihat, A. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.