

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN KEBERAGAMAN BUDAYA MELALUI MEDIA POCKET BOOK BERBASIS MIND MAPPING DI KELAS IV SDN BRENGGOLO 1

Adisti Mutiara Early Harisky¹, Abdul Aziz Hunaifi², Wahyudi³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: adistimutiara15@gmail.com¹, hunaifi@unpkdr.ac.id², wahyudi@unpkdr.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi Keberagaman Budaya Pendidikan Pancasila kurang efektif. Akibatnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan untuk memahami materi. Peneliti membuat media pembelajaran dengan permasalahan ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dimana model ini memiliki 5 tahapan yang terdiri dari (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket melalui Teknik analisis data (validitas, kepraktisan, keefektifan). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Kevalidan dilihat dari validasi ahli media *Pocket Book* yang memperoleh presentase nilai sebesar 85,71%. Sedangkan validasi ahli materi memperoleh presentase nilai 92%. Dengan demikian media *Pocket Book* dapat dikatakan cukup valid. (2) Kepraktisan dilihat dari hasil angket respon guru media *Pocket Book* memperoleh respon sebesar 92%. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh respon sebesar 97%. Dengan demikian media *Pocket Book* dapat dikatakan sangat praktis. (3) Keefektifan dilihat dari hasil *post-test* siswa uji terbatas diperoleh rata-rata 80. Sedangkan hasil *post-test* uji coba luas diperoleh rata-rata 90. Sehingga media *Pocket Book* pada materi Keberagaman Budaya dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Pocket Book*, Pendidikan Pancasila SD.

Abstract: This research is based on the results of observations that show that learning the material of Cultural Diversity of Pancasila Education is less effective. As a result, students are less active in learning and have difficulty understanding the material. Researchers create learning media with this problem. The purpose of this study is to test the validity, practicality, and effectiveness of learning media. The development model used is the ADDIE model. Where this model has 5 stages consisting of (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. The data collection technique used by researchers is a questionnaire through data analysis techniques (validity, practicality, effectiveness). The results of this development research are as follows. (1) Validity is seen from the validation of *Pocket Book* media experts who obtained a percentage value of 85.71%. While the validation of material experts obtained a percentage value of 92%. Thus, the *Pocket Book* media can be said to be quite valid. (2) Practicality is seen from the results of the *Pocket Book* media teacher response questionnaire, which obtained a response of 92%. While the results of the student response questionnaire obtained a response of 97%. Thus, the *Pocket Book* media can be said to be very practical. (3) Effectiveness seen from the results of the limited test student *post-test* obtained an average of 80. While the results of the extensive trial *post-test*

obtained an average of 90. So the Pocket Book media on the Cultural Diversity material can be said to be effective.

Keywords: *Learning Media, Pocket Book, Pancasila Education for Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses humanisme yang memanusiakan manusia, pendidikan harus mampu membangun individu yang memiliki kemampuan unggul dan kepribadian yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang lain. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membangun individu yang berbeda dari orang lain yang dapat makan, meneguk, berpakaian, dan memiliki rumah. Pendidikan pada dasarnya adalah proses humanisme yang memanusiakan manusia, memberikan mereka apa yang mereka butuhkan untuk hidup. Untuk mengemban dan melaksanakan tanggung jawab yang besar untuk mencerdaskan anak bangsa, pendidik harus bekerja sama dan berkolaborasi dengan memperoleh berbagai kompetensi, terutama dalam hal kompetensi profesional dan pedagogik; menguasai materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan teori belajar (Syarifuddin, 2022).

Proses pendidikan yang paling dasar adalah belajar. Kualitas pendidikan harus diperhatikan dan tidak dapat dicegah. Guru membantu siswa mendapatkan fasilitas yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Bagaimana siswa terlibat dengan lingkungan belajar mereka dan aktivitas pembelajaran yang tertanam di dalamnya disebut sebagai proses pembelajaran. Proses pembelajaran meliputi bagaimana siswa terlibat dengan ide, konsep, dan sumber daya untuk mengembangkan pengetahuan, melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan profesional pembelajaran serta partisipasi dalam [praktik sosial](#) (Kes McCormick, 2015).

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang harus dipelajari dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pertumbuhan nilai-nilai, moral, dan sikap dan perilaku siswa harus menjadi prioritas utama dalam pendidikan Pancasila. Tujuan mengajarkan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan warga negara Indonesia yang berpancasila dengan sesama dan dengan negara lain. Pendidikan Pancasila sangat penting karena nilai-nilainya adalah prinsip sikap untuk berbangsa dan bernegara. Filosofi Pancasila berasal dari nilai-nilai budaya dan perspektif orang Indonesia. Dalam hal ini, pendidikan Pancasila di sekolah sangat penting untuk diterapkan. Sekarang, ahli waris negara

mempertimbangkan untuk mengurangi nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dimulai sejak masa kecil dengan mendengarkan dan membaca teks. Dalam hal ini, penerapan pendidikan Pancasila di sekolah sangat penting. Ahli waris negara sekarang mempertimbangkan penurunan nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dimulai sejak kecil dengan mendengarkan dan membaca teks Pancasila, yang dilakukan setiap hari senin selama upacara pengibaran bendera (Melani, 2022).

Meskipun ukuran yang kecil, pocket book dapat dikatakan sebagai suatu media sumber belajar yang dapat digunakan pada proses pembelajaran (Satrianingsih et al., 2017). Media sebagai alat perantara menyampaikan informasi atau bahan pelajaran dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Setyono (2013:118-126) dalam Mashita dan Komalasari (2016), Media Pocket Book, juga disebut sebagai buku saku, adalah buku berukuran kecil yang berisi informasi yang dapat dibawa dan dibaca di mana saja, membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk dibaca. Desain buku ini dipenuhi dengan berbagai gambar, huruf, dan warna yang menarik, mendorong siswa untuk membaca dan berbagi ide atau gagasan yang mereka miliki. Karena materi disajikan dengan mudah dan dapat digunakan saat istirahat atau di kelas, alat ini membantu siswa belajar lebih cepat. Buku teks, rekaman audio, video, perangkat lunak interaktif, dan permainan edukatif adalah contoh media pendidikan. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, tujuan utama adalah pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat produk baru, menilai kekuatan produk yang sudah ada, dan membuat dan menghubungkan produk baru. Pada tahap pengembangan produk, model pengembangan ADDIE digunakan karena dianggap lebih efisien. *Pocket Book* diujicobakan pada subjek penelitian siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 setelah divalidasi oleh ahli materi dan media. Angket, hasil pre-test, hasil post-test, dan hasil observasi adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pengembangan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diproses melalui analisis kualitatif dan kuantitatif.

Uji coba model atau produk ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang diuji. Ahli media dan materi dipilih untuk menguji

validitas produk media *Pocket Book* ini. Namun, guru kelas adalah subjek uji coba praktis dari produk media *Pocket Book* yang berbasis *Mind Mapping*. Selain itu, SDN Brenggolo 1 memiliki 35 siswa kelas IV yang mempelajari efektivitas produk media *Pocket Book*. Mereka mengikuti uji coba terbatas 10 siswa dan uji coba luas 25 siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tersebut diketahui dari analisis kebutuhan yang menjadi dasar untuk mengetahui kebutuhan produk pengembangan yang akan dibuat agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru. Selain itu, hasil analisis kinerja setelah pengembangan media pembelajaran adalah tahap penting untuk mengevaluasi seberapa efektif media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Observasi kelas memungkinkan peneliti melihat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Pocket Book* untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada CP “Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman temannya sesuai budaya, suku budaya, bahasa, agama, dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat”.

Salah satu keunggulan dari media pembelajaran *Pocket Book* adalah mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa. Siswa dimotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran karena formatnya yang interaktif. Selain membuat pelajaran lebih menarik, hal ini membantu siswa mengingat lebih baik. Dengan membuat media pembelajaran *Pocket Book*, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan dan memaksimalkan potensi mereka untuk mencapai tujuan akademik mereka. Produk ini merupakan kemajuan dalam dunia pendidikan karena memberikan akses yang lebih baik ke materi pembelajaran yang berkualitas.

Pocket Book media pembelajaran yang mudah dibawa dan sederhana, dirancang untuk memberi siswa akses cepat dan praktis ke materi pelajaran. Analisis hasil, setelah digunakan, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana buku pelajaran memengaruhi pemahaman dan keterlibatan siswa. Selain itu, interpretasi hasil juga dapat mencakup analisis tentang bagaimana buku pelajaran berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan siswa. Hasil interpretasi juga dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan inovasi lebih lanjut dalam

pendidikan. Desain awal pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Bahan-bahan media *Pocket Book*

- a) Menggunakan kertas photo paper untuk sampul buku memiliki keunggulan yang membuat menjadi pilihan yang baik karena permukaan yang halus, yang meningkatkan kualitas cetak dan memberikan tampilan yang menarik.
- b) Kertas HVS A4 memiliki permukaan yang baik untuk menulis, sehingga cocok untuk buku catatan, buku tulis, dan buku pelajaran. Siswa akan lebih mudah untuk mencatat atau menandai informasi penting di buku.

Hasil studi lapangan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 hanya belajar melalui ceramah dan tanya jawab. Karena guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran sendiri, pengembangan media pembelajaran adalah solusi. *Pocket book* dibuat semenarik mungkin karena banyaknya fitur siswa. Ini dilengkapi dengan model mind mapping dan desain gambar berwarna yang membuat materi lebih mudah dipahami. *Pocket book* media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman materi.

1. Hasil Uji Validasi Produk

a. Validasi Ahli Materi

Tse = total skor empiris

TSh = total skor maksimal

$$(V\text{-ah}) = \frac{46}{50} \times 100\% = 92.00\%$$

Validator ahli materi telah melakukan validasi yang menghasilkan presentase sebesar 92.%, yang menunjukkan bahwa materi dalam *Pocket Book* yang dibuat sangat valid sesuai dengan kriteria kevalidan. Validator juga menyarankan beberapa perbaikan untuk mempermudah bacaan singkat dari soal pre-test dan post-test agar lebih fokus pada peserta didik.

b. Validasi Ahli Media

Tse = total skor empiris

TSh = total skor maksimal

$$(V\text{-ah}) = \frac{42}{49} \times 100\% = 85.71\%$$

Validasi ahli materi menghasilkan presentase sebesar 85.71%, menunjukkan bahwa media pembelajaran Pocket Book valid sesuai dengan kriteria kevalidan yang tercantum pada tabel 3.10. Validator ahli media menyarankan bahwa font tulisan harus diperbesar, gambar harus lebih jelas, dan soal evaluasi harus disertakan dengan petunjuk. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk sangat valid dan layak untuk diuji cobakan atau digunakan.

6. Pengujian Model Terbatas

Pada pengujian model terbatas ini subjek yang digunakan adalah 10 siswa dari 35 siswa. Hasil dari angket respon guru mendapatkan presentase 92% pada media *Pocket Book*, yang menunjukkan bahwa itu sangat praktis untuk digunakan, dan respon siswa mendapatkan presentase 96%. Hasil uji kepraktisan *Pocket Book* oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis untuk digunakan.

a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Respon guru pada media *Pocket Book* memperoleh presentase sebanyak 92% yang berarti media pembelajaran *Pocket Book* sangat praktis untuk digunakan. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Pocket Book* memperoleh presentase 96%. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan.

b. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

Keseluruhan ketuntasan siswa didasarkan pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75. Dari data tersebut semua siswa memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75, yang berarti bahwa 100% siswa memenuhi KKTP. Dengan demikian, *Pocket Book* adalah alat pembelajaran yang efektif.

c. Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil dari nilai siswa di uji coba terbatas menunjukkan bahwa 10 dari 10 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai diatas KKTP. Oleh karena itu, media ini memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan tinggi sehingga dapat dilakukan untuk uji coba luas.

7. Pengujian Model Luas

25 siswa berpartisipasi dalam uji coba luas tuntas. Secara keseluruhan, ketuntasan siswa didasarkan pada KKTP, yaitu 75. Pocket book juga efektif jika memenuhi standar keefektifan ujian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku sangat bermanfaat.

a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Pocket Book* memperoleh presentase 97%. Dengan itu, media dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan.

b. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

Dari data tersebut nilai siswa di uji coba luas memperoleh presentase 88%, bahwa dari 22 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75. Dengan demikian, media pembelajaran *Pocket Book* bisa dikatakan efektif untuk digunakan.

c. Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Secara keseluruhan, ketuntasan siswa, yaitu 75, didasarkan pada KKTP. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 88% siswa memenuhi KKTP. Pocket book juga memenuhi standar keefektifan yang dinilai oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku sangat efektif.

8. Hasil Pembahasan**a. Kevalidan**

Hanya setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, pengembangan media pembelajaran *pocket book* dapat dianggap sah. Produk ini layak diuji cobakan dalam kategori sangat valid, yang berarti bahwa itu sangat baik digunakan. Hasil uji coba menunjukkan kevalidan produk dari ahli media *mendapatkan presentase 85,71%*, dan presentase dari ahli materi *mendapatkan 92%*.

b. Kepraktisan

Pengembangan bahan ajar pocket book dinyatakan praktis setelah subjek uji coba diuji dan memenuhi kriteria kepraktisan. Lembar angket yang menunjukkan respon guru terhadap *Pocket Book* mendapat presentase 92% dan respon siswa mendapatkan presentase 97%. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat praktis yang berarti dapat digunakan.

d. Keefektifan

Uji coba yang dilakukan terhadap siswa di kelas IV SD menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran efektif. 22 siswa memenuhi KKTP dan memperoleh nilai rata-rata 90, yang berarti bahwa produk dinyatakan efektif apabila setidaknya $\geq 80\%$ siswa mendapatkan nilai setara dengan KKTP (75).

Untuk menjamin keberhasilan penerapan media dalam proses pembelajaran, faktor pendukung media ini sangat penting. Faktor-faktor berikut dapat mendukung penggunaan *Pocket Book*: 1) Dukungan Pendidik: Dukungan dan komitmen pendidik sangat penting untuk keberhasilan penggunaan media tersebut. Pendidik yang memahami manfaat dan cara penggunaan media tersebut dapat mendorong siswa untuk memahaminya sepenuhnya. 2) Ketersediaan sumber daya: *Pocket Book Pocket Book* yang berkualitas tinggi dan sesuai kurikulum sangat mendukung implementasi. Selain itu, memiliki akses ke sumber daya tambahan, seperti materi pendukung dan petunjuk penggunaan, juga dapat meningkatkan minat siswa.

Faktor-faktor yang menghambat penggunaan media *Pocket Book* dalam pendidikan Selain itu, ada sejumlah penghalang yang dapat mempengaruhi seberapa efektif penggunaan media. Faktor-faktor berikut harus diperhatikan untuk menghambat pelaksanaan *Pocket Book*: 1) Keterbatasan Akses: Salah satu penghalang utama untuk pelaksanaan *Pocket Book* adalah akses ke media. Siswa tidak akan dapat menggunakan media jika mereka tidak memiliki jumlah dan kualitas *Pocket Book* yang memadai. 2) Minimnya Dukungan Institusi: Lembaga pendidikan sangat penting untuk pelaksanaan *Pocket Book*, tetapi jika lembaga tersebut tidak memberikan dukungan yang cukup,

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran di SDN Brenggolo 1 menghasilkan kesimpulan berikut:

1. Validitas dinyatakan untuk pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* yang berbasis *Mind Mapping* Pendidikan Pancasila. Untuk mendapatkan kevalidan, ahli media dan ahli materi menggunakan angket validasi. Produk pengembangan media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan untuk kelas IV SDN Brenggolo 1. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 85,71% dan ahli materi mendapatkan skor 92%.
2. Pengembangan alat pembelajaran dianggap berguna. Produk pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* dianggap sangat praktis dan layak digunakan di kelas IV SDN Brenggolo 1. Hasil dari angket kepraktisan respon guru 92% dan respon siswa menunjukkan skor 97%.
3. Pengemangan media *Pocket Book* dianggap efektif. Hasil uji coba terhadap siswa menentukan keefektifan. Hasil uji coba luas menunjukkan bahwa 22 siswa memenuhi KKTP dan memperoleh nilai rata-rata 90, yang menunjukkan bahwa produk dinyatakan efektif apabila setidaknya $\geq 80\%$ siswa memperoleh nilai yang sesuai dengan KKTP (75).

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kes McCormick. Learning through renovations for urban sustainability: the case of the Malmö Innovation Platform. [Current Opinion in Environmental Sustainability](#) 16, 44-50.
- Laily Nurmalia, et.al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II. *Seminar Nasional Penelitian 2022 Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Melli Puspitasari, Nurita Primasatya, Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Pada Materi Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar.

- Melani, et. al. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2), 9940-9945.
- 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.
- Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran. Buku Diklat*. Sumatra Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Setyono, Y. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.1 No.1 ISSN 2338 – 0691.
- Satrianingsih, C. J. P., Haryani, S., dan Dewi, N. V. (2017). Model embelajaran Berbasis Masalah PBerbantuan Science Pocket Book untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Terhadap Sains. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 273–281.
- 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>.