

MULTIPLIER EFFECT

Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Vol 1 No 3, 2024

DESAIN DAN UJI COBA TERBATAS MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS MIND MAPPING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

¹Tiara Sri Dasneri, ²Wardani Purnama Sari

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email:¹ tiarasridasneri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada materi Ketenagakerjaan untuk kelas XI di SMAN 8 Mandau dengan melakukan uji tingkat validitas yang berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan, serta mengetahui praktikalitas Buku Saku Berbasis Mind Mapping. Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, design, development, implementation, and evaluation). Instrumen pengumpulan data berupa lembar validitas yang di isi oleh 2 orang validator yang mana hasil yang diperoleh kategori valid dengan memenuhi aspek kelayakan isi 96%, aspek kebahasaan 94%, aspek penyajian 100%, dan aspek kegrafisan 85%. Sedangkan Buku Saku berbasis Mind Mapping yang sudah valid di uji cobakan kepraktisannya dengan memperoleh persentase skor dari respon pengguna oleh guru sebesar 98,75% dan persentase rata-rata oleh peserta didik sebesar 94,97% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa buku saku berbasis mind mapping yang dikembangkan valid dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi ketenagakerjaan.

Kata Kunci : Buku saku berbasis mind mapping, Ketenagakerjaan

Abstract

This research aimed at developing Mind Mapping based pocket book on Employment material at the eleventh grade of State Senior High School 8 Mandau by testing validity test based on the aspects of content appropriateness, language, presentation, and graphics, and finding out practicality of Mind Mapping based pocket book. Research and Development method was used in this research with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The instruments of collecting data were validation sheet filled by 2 validators. The result obtained was on valid category, and it met the aspects of content appropriateness 96%, language 94%, presentation 100%, and graphics 85%. Mind Mapping based pocket book that was valid was tested its practicality, and the score percentages from user response were 98.75% by the teachers and 94.97% by students with very good category. Based on the results obtained, it could be concluded that Mind Mapping based pocket book developed was valid and able to be implemented in the learning process on Employment material.

Keywords: Mind Mapping Based Pocket Book, Employment

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pelmbelajaran. Media pelmbelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.¹

Media pembelajaran digunakan siswa sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah data, orang, atau benda apa pun yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar lebih efektif. Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk tujuan pembelajaran, misalnya buku teks dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Sumber belajar meliputi bahan ajar. Bahan ajar merupakan aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Dengan menggunakan bahan ajar, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah, dan peserta didik dapat terbantu dan belajar dengan lebih mudah.²

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Mandau masih terbatas pada buku paket dan lks. Buku paket yang digunakan di SMA Negeri 8 Mandau memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat yang terlalu panjang sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket. Permasalahan lainnya adalah siswa kurang terlibat dalam buku pelajaran dan memerlukan kesederhanaan untuk memahaminya sepenuhnya seperti buku saku. Dalam buku paket yang digunakan oleh guru terdapat peta konsep dan ringkasan pada setiap materi yang disajikan, sehingga siswa lebih tertarik membaca peta konsep dan ringkasan materi saja. Jadi, diperlukan buku yang praktis buku yang mampu dibawa kelmana saja, seperti itu buku saku berbasis mind mapping.³

Menurut Masita dan Wulandari, buku saku adalah buku berukuran mungil yang dapat dimasukkan dalam saku dan nyaman untuk dibawa serta dibaca kapan pun dan di mana pun. Penelitian ini menghasilkan sebuah buku saku yang ukurannya lebih kecil dari buku teks yang sudah ada dan melmbelrikan uraian materi. Selain itu juga dilengkapi dengan grafis dan warna untuk menggugah minat membaca siswa. Siswa lebih suka membaca buku yang

¹ Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 172.

² Depdiknas.. Perangkat Pembelajaran KTSP SMA. (Jakarta: Depdiknas, 2008)

³ Sri Melyanti, Pengembangan Desain Buku Saku berbasis Mind Mapping untuk pembelajaran ekonomi kelas XI, *Skripsi* (UNM) hlm 2

banyak gambar dan warnanya. Buku saku adalah publikasi tambahan untuk siswa yang melnampilkan desain cetak.

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi dalam otak dan mengambil infomasi keluar dari otak. Tony Buzan juga mengungkapkan bahwa mind map membantu belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, selrta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga melmungkinkan melndapat aksels selkeltika (daya ingat yang selmpurna) atas selgala hal yang diinginkan. Buku saku berbasis mind mapping adalah bahan ajar berbelntuk buku kecil berisikan materi pembelajaran berupa peta pikiran krelatif, dan efektif yang mudah diingat dan dipahami oleh siswa.⁴

Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Mandau adalah salah satu sekolah yang terbesar dilingkungan kecamatan Mandau. Saat ini di SMA Negeri 8 Mandau masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS, berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 8 Mandau mengakatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi menggunakan LKS dan buku paket yang tebal dan kurang menarik, sehingga penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping, dimana buku saku berbasis mind mapping ini berbentuk peta pikiran yang memanfaatkan citra visual dan prasaran grafis untuk membentuk kesan, sehingga menjadi bahan ajar yang menarik dan lebih mudah dipahami karena didalam buku saku mind mapping memuat kata kunci dalam sebuah topik.

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru ekonomi kelas XI IPS SMA Nelgelri 8 Mandau mengakatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi menggunakan LKS dan buku paket yang tebal dan kurang menarik, sehingga penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping, dimana buku saku berbasis mind mapping ini berbentuk peta pikiran yang memanfaatkan citra visual dan prasaran grafis untuk membentuk kesan, sehingga menjadi bahan ajar yang menarik dan lebih mudah dipahami karena didalam buku saku mind mapping memuat kata kunci dalam sebuah topik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam kategori *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Borg and Gall, *Research and Development* merupakan proses

⁴ Buzan, Tony. Buku Pintar Mind Map. (Jakarta:Gradesain Pustaka Utama, 2006)

atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analyze (analisis), Design (desain/merancang), Developmelnt (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluations (evaluasi). Model ADDIE dalam penelitian hanya dilakukan pada tahap Analyze, Desain, Delvelopment dan Implementation dimana penelitian hanya mendesain serta diterapkan media pembelajaran dalam kelompok kecil.⁵ Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Mandau, khususnya pada kelas XI. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Agustus 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah pihak yang melakukan penilaian terhadap produk Buku Saku berbasis Mind Mapping yang dihasilkan, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli uji praktikalitas. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui Dokumentasi, angket.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan antara lain : *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya implementasi penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada 20 siswa SMA Negeri 8 Mandau maka diperoleh hasil evaluasi dari adanya pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*. Adapun hasil yang diperoleh dilihat dari jawaban respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* yang terdapat pada Lampiran 21 Hal.141 dan penilaian dan saran peserta didik pada Lampiran 20 Hal.137.Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*, dapat diketahui Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memberikan umpan balik, Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* memberikan kebebasan peserta didik untuk menentukan topik belajar, Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* bisa digunakan

⁵ Yenni Kurniawati, Metode Penelitian Pendidikan : Bidang Ilmu Pendidikan Kimia (Pekanbaru: CV. Cahaya Firdaus, 2019), hal 82.

dimanapun dan kapanpun secara mandiri, Materi yang disajikan pada media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* ini menjadi salah satu alternatif media atau bahan ajar kreatif dan menarik yang diterapkan di SMAN 8 Mandau. Buku Saku merupakan sumber belajar untuk peserta didik yang termasuk dalam desain cetak yang yang memiliki Kelebihan Media Buku Saku berbasis *Mind Mapping* :

1. Materi dapat dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.
2. Buku saku berbasis *mind mapping* mudah dibawa kemana saja.
3. Tampilan buku saku berbasis mind mapping yang menarik dilengkapi dengan gambar dan warna.

Sedangkan kekurangan Media Buku Saku berbasis *Mind Mapping* :

1. Proses pembuatan buku saku berbasis *mind mapping* membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Bahan cetak akan mudah rusak dan sobek apabila penjilidan kurang bagus

SIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada materi kelayakan isi dengan persentase 96,4%, aspek kebahasaan dengan persentase 94%, aspek kelayakan penyajian dengan persentase 100%, dan aspek kegrafisan dengan persentase sebesar 86% dengan memenuhi kategori kelayakan valid.
3. Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dinyatakan praktis atau layak digunakan dalam proses pembelajaran karena diperoleh skor dari respon pengguna sebesar 98,75% oleh guru dan persentase rata-rata sebesar 94,97 % oleh ketenagakerjaan diperoleh hasil validasi dan dinyatakan telah memenuhi aspek
4. peserta didik, sehingga buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan layak digunakan dan memperoleh kriteria sangat baik dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Buzan, Tony. 2006. Buku Pintar Mind Map. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama BNSP. 2014.
- Permenendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Chumidatus Sa,,diyah dan Dadang Argo P. 2009. Ekonomi 2 Kelas XI SMA dan MA. Jakarta: Pusat Perbukuan Deparment Pendidikan Nasional.
- Dick W.Carey, L And Carey.J.O, The Systematic Design of Instruction, Columbus, Ohio: Pearson, 2009
- Dyah Agustin, dkk. 2018. Pengaruh Metode *Mind mapping* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 5 Prabumulih. Jurnal Pendidikan Matematika RAFA. Vol.4 No.1.
- Fahrudin Arrozi dan Ketut Sutrisna. 2018. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Lama Mencari Kerja Bagi Tenaga Kerja Terdidik di Kota Denpasar. E-Jurnal EIP Unud. Vol.7 No.12
- Feby Rizka Ayuning Wulandari, Novi Ratna Dewi, dan Isa Akhlis. 2013. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi dalam Kehidupan untuk Siswa SMP USEJ.
- Hamid Hamdani. 2013. Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
- Indriana Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Desain Pembelajaran. Yogyakarta: Diva Press.
- Iskandar Wiryokusumo. (2011). Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jeipi Adianto dan Muhammad Fedryansyah. 2018. Peningkatan Kualitas Tenaga Kerja Dalam Menghadapi ASEAN Economy Community, Jurnal Pelajaran Sosial, Vol.1 No.2.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Buku saku (Defn.1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kata.web.id/bukusaku>.
- Kurniawati Yenni. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Kimia. Pekanbaru: CV. Cahaya Firdaus
- Lestari Dwi Adis. 2018. Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Materi Pengolahan Serealia dan Umbi di SMP Negeri 4 Kalasan. Jurnal Pendidikan Teknik Boga.
- Mufidah Akhtinatur. 2016. Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar Geografi pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Bagi Kehidupan di Kelas X IPA SMA Negeri Gendongan.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

- Lisnawati, M. Khoiru Amri, dan Elka Fitria Ningsih. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping Pada Materi Statistika." *Attractive, Innovative Education Journal*, no. 1 (2019): 53-72.
- Melyanti, Sri. Pengembangan Desain Buku Saku berbasis *Mind mapping* untuk pembelajaran ekonomi kelas XI, (UNM)
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 172.
- Norma Kusmintayu, dkk. 2012. Pengembangan Metode *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Bahasa Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Vol.1 No.1.
- Prastowo Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana Riska Franita, Analisa Pengangguran di Indonesia. 2016. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol.1 No.1.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistowati Annur. Pengembangan Desain Buku Saku pada mata pelajaran Matematika materi Geometri dan Aritmatika SD/MI.
- Susanto Windura. 2008. *Mind Map For Business Effectiveness*. Jakarta: Gradesain.
- Wahyuni Sri. 2015. Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SMP. Vol.2 No.5
- Warsita, Bambang. 2011. Analisis Sistem Belajar. Modul Diklat JF-PTP: Kemendikbud
- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. Hakikat Pengembangan dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.