

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Electronic Pocket Book* Berbasis Metode *Mind Mapping* Muatan IPS SD

Agist Hasanah*, Herlina Usman, Prayuningtyas Angger Wardhani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: agisthasanah3@gmail.com, prayuningtyasangger@unj.ac.id, herlina@unj.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2024

Revised : July 08th, 2024

Accepted : August 16th, 2024

Abstract: Dalam era digital seperti sekarang, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dengan masuknya teknologi ke dalam proses pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran Muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di tingkat Sekolah Dasar (SD), penggunaan media yang tepat menjadi krusial untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah metode *Mind Mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa banyak kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran *Electronic Pocket Book* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D dengan model ADDIE. Penelitian ini dibatasi pada analisis kebutuhan dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Johar Baru 15 Pagi. Instrumen pengumpulan data berupa kuisioner dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peserta didik menganggap bahwa mengalami kesulitan belajar IPS merupakan materi yang cukup kompleks dan guru merasakan materi yang kompleks membuat kesulitan dalam membuat dan memilih media. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran *electronic pocket book* berbasis *mind mapping* di sekolah dasar.

Keywords: Electronic Pocket Book, IPS, Mind Mapping

PENDAHULUAN

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu pelajaran yang ada di sekolah dasar. Salah satu Tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk membangun diri sendiri untuk ikut bertanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa, dan Negara agar mampu berkontribusi bagi masyarakat sekitar. Terlalu banyak materi yang harus dipahami oleh siswa SD, Materi IPS dapat menjadi terlalu kompleks dan sulit untuk dipahami. Guru harus mencoba mengurangi kompleksitas konsep dan mencoba menjelaskan konsep dengan lebih baik. Untuk memahami materi IPS yang terlalu kompleks maka diperlukan komponen pembelajaran yang terdiri dari guru, siswa, tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Pane & Dasopang, 2017). Salah satu dari tiga kompetensi yang harus dimiliki dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kreatif dan inovatif, seperti yang disebutkan oleh (Effendi & Wahidy, n.d.). Guru yang kreatif dan inovatif akan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Dengan teknologi, guru dapat menghadirkan berbagai sumber daya pembelajaran yang luas dan beragam, memfasilitasi kolaborasi global, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil survey awal melalui wawancara di SDN Johar Baru 15 Pagi, guru berpendapat bahwa kompleks nya mata pelajaran IPS menjadi salah satu tantangan guru dalam mengajar siswa di kelas, dengan media pembelajaran hanya dengan sebuah powerpoint yang ditampilkan melalui proyektor serta media peta, globe yang disediakan sekolah membuat guru membutuhkan media lain untuk mencakup semua materi, Guru juga sesekali menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah jigsaw, Guru berpendapat bahwa banyak siswa yang senang jika menggunakan metode ini tetapi metode jigsaw ini tidak dapat mencakup semua materi seluruhnya artinya membuat waktu belajar lebih terbatas. Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan guru menyadari bahwa dibutuhkan media serta metode pembelajaran selain yang sudah digunakan untuk menunjang siswa dalam melakukan pembelajaran baik di

sekolah maupun dirumah. Hal tersebut didukung penelitian awal yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya ditemukan bahwa pembelajaran IPS rumit, abstrak, dan susah dipahami oleh siswa, karena pembelajaran hanya mengacu pada buku teks, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa merasa bosan saat belajar IPS, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang abstrak (Mustari & Sari, 2017).

Dari pernyataan-pernyataan di atas, maka peneliti ingin berkontribusi untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran untuk mengubah cara pandang guru mengenai materi IPS yang kompleks serta membuat siswa dapat memahami materi IPS seluruhnya dengan baik. Media yang akan dikembangkan yaitu pocket book berbasis metode mind mapping. *Pocket book* ini akan berbentuk *mind mapping* yang mana *Mind mapping* adalah suatu cara memetakan sebuah informasi yang digambarkan ke dalam bentuk cabang-cabang pikiran dengan berbagai imajinasi. Peta pikiran merupakan suatu teknik yang menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya (Pudjiati et al., 2022). Menurut Shoimin (2014:105) *Mind mapping* adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan (Usman & Fanilasari, 2023). *Mind mapping* akan memberikan ringkasan materi kepada siswa dengan banyak gambar dan warna yang menarik. Sistem *mind mapping* mempunyai banyak keunggulan yaitu proses pembuatan *mind mapping* menyenangkan, karena tidak semata-mata hanya mengandalkan otak kiri saja sehingga mudah diingat serta menarik perhatian mata dan otak (Edward, 2009).

Buku saku adalah buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca (Nuzula, 2013). Buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dengan keadaan apapun, karena buku saku tersebut dapat dibawa kemana-mana (Seyono, 2013). Dengan menggunakan buku saku yang berbasis *mind mapping* maka akan lebih praktis digunakan oleh siswa dan lebih mudah untuk memahaminya, hal ini sejalan dengan penelitian (Toro et al., 2021) yang

mengatakan bahwa Materi pembelajaran yang rumit dan luas akan lebih dipahami siswa dengan mengkonstruksikan materi ke dalam suatu gagasan dalam bentuk *mind mapping*. Sejalan dengan pendapat bahwa *mind mapping* menyenangkan untuk dibuat, dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat (Daryanto & Karim, 2017). Melalui buku saku peserta didik juga akan membuat *mind mapping*, sehingga dapat memudahkan otak mereka memahami dan menyerap materi dengan cepat (Daryanto & Karim, 2017).

Didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Elidad Gloria Pas & Krisma Widi Wardani yang menyatakan hasil uji validitas media, bahwa media buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya di Wilayah ASEAN” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD oleh ahli media 1 dan 2 memperoleh skor 77 dan 80 dari skor ideal 100 dengan persentase dari masing-masing ahli yaitu 77% dan 80%. Hasil uji validitas yang dari kedua ahli media memperoleh skor rata-rata persentase 78.5% dengan kategori “Tinggi”. Uji validitas oleh ahli media mencakup aspek kebahasaan dengan 6 indikator, dan kegrafikan dengan 14 indikator. Dari hasil uji validitas tersebut maka buku saku berbasis *mind mapping* dengan tema “Sosial Budaya” untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD dinyatakan layak untuk digunakan setelah melakukan perbaikan sesuai saran perbaikan dari kedua ahli media. Berdasarkan uraian diatas peneliti menilai perlunya penggunaan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis metode *Mind Mapping* dengan materi yang berbeda dari penelitian sebelumnya di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, ketika kita melakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, kemudian produk yang dihasilkan tadi di uji apakah efektif untuk dipergunakan dengan prosedur model pengembangan menurut Robert Maribe Branch yaitu *ADDIE* yaitu *Anaylisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pribadi (2011) Mengemukakan bahwa model ini

menggunakan 5 tahapan yakni : 1) Tahap *analysis* (analisa) merupakan suatu proses mendefinisikan suatu apa yang dipelajari oleh siswa yaitu dengan melakukan *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan *task analysis* (Analisis tugas), 2) Desain (perancangan) yaitu membuat rencana awal mengenai pembelajaran, 3) *Development* (pengembangan) Pengembangan adalah proses mewujudkan apa yang sudah di rancang, 4) *Implementation* yaitu langkah nyata untuk menerpkan sistem yang sudah kita buat, 5) *Evaluation* (umpan balik) yaitu proses untuk melihat apakah sistem yang sudah dibuat berhasil sesuai harapan atau tidak. Pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada tahap *needs assesment* (analisis kebutuhan). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, ketika kita melakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, kemudian produk yang dihasilkan tadi di uji apakah efektif untuk dipergunakan (Sugiyono, 2017). Metode penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Johar Baru 15 Pagi. Populasi dalam penelitian ini adalah 14 peserta didik kelas 5. Teknik yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah wawancara, pengisian angket atau kuisisioner. Angket atau kuisisioner yang diberikan berisikan pertanyaan dan pernyataan yang berhubungan dengan media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Johar Baru 15 Pagi. Guru membutuhkan media pembelajaran selain yang biasa digunakan, untuk meningkatkan kebutuhan pemahaman siswa mengenai materi peta sumber daya alam indonesia Instrumen wawancara analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru terdiri dari 11 pertanyaan dengan masing-masing jawaban berupa uraian. Adapun hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran Pocket Book berbasis metode Mind Mapping dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Guru

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban Analisis Pertanyaan
1.	Bagaimana suasana pembelajaran IPS yang sudah berlangsung selama Bapak/Ibu ajarkan?	Guru berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan ditengah kompleks nya pelajaran IPS dikelas 5.
2.	Model/pendekatan/metode pembelajaran apa yang sudah pernah digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran IPS?	Guru menggunakan metode Jigsaw.
3.	Apakah model/ pendekatan/ yang digunakan Bapak/Ibu sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran yang ingin dicapai?	Guru merasa metode yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas 5.
4.	Media pembelajaran apa yang sudah pernah digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran IPS?	Guru hanya menggunakan media gambar serta media yang dibuat dari kardus.
5.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Guru merasa media yang digunakan sudah sesuai tetapi dikarenakan keterbatasan media serta waktu nya guru merasa materi yang diberikan belum semua nya tersampaikan.
6.	Materi pembelajaran apa yang sulit diajarkan dalam pembelajaran IPS?	Guru menjawab bahwa banyak materi IPS yang terbilang sulit untuk disampaikan, dikarenakan isinya yang kompleks salah satu materi yang sulit menurut guru adalah peta.
7.	Kendala apa yang dihadapi Bapak/Ibu saat pemilihan model/pendekatan/metode dan pemilihan media ?	Guru merasa sejauh ini kendala didapati dari segi media guru berpendapat bahwa masih kurang media yang disediakan sekolah dalam pembelajaran IPS disekolah ini, guru juga berpendapat dikarenakan banyaknya materi IPS ini terkadang materi yang disampaikan masih belum tersampaikan semuanya.
8.	Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui tentang media <i>Pocket Book</i> (buku saku) berbasis mind mapping?	Guru mengetahui media pembelajaran pocket book tetapi belum pernah menggunakan dalam

		pembelajaran IPS disekolah. Se jauh ini guru hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti, globe, peta, proyektor. Lalu Guru juga menjawab belum mengetahui media pocket book dengan berbasis mind mapping.
9.	Apabila akan dikembangkan media pembelajaran Pocket Book untuk membantu pembelajaran IPS materi peta sumber daya alam Indonesia, menurut Bapak/Ibu guru apakah tertarik? Dan apakah media ini sudah sesuai?	Guru tertarik, menggunakan media pocket book dengan metode berbasis mind mapping karena guru berpendapat bahwa media ini cukup sesuai dikarenakan praktis dan efektif bisa dibawa kemana-mana serta karena berbentuk mind mapping maka lebih ringkas jadi dapat lebih mudah untuk memahami materi IPS yang kompleks terutama pada materi peta sumber daya alam Indonesia.

Tabel 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	N	TS	STS
Saya mengalami kesulitan belajar	28,6%	7,1%	35,7%	21,4%	7,1%
Guru selalu mengajarkan Saya menggunakan media pembelajaran dalam belajar IPS	50%	42,9%	7,1%	0%	0%
Saya menyukai penggunaan media pembelajaran dalam belajar IPS	64,3%	14,3%	21,4%	0%	0%
Saya sering menggunakan media pembelajaran yang dioperasikan melalui (Android, Laptop atau PC)	42,9%	21,4%	21,4%	0%	14,3%
Saya memerlukan media pembelajaran yang mudah dibawa kemanapun dan kapanpun	57,1%	7,1%	0	7,1%	28,6%
Saya merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru dalam belajar IPS	50%	42,9%	7,1%	0%	0%
Saya merasa kurang memahami materi IPS yang disampaikan oleh guru	42,9%	42,9%	7,1%	0%	7,1%
Saya mengetahui apa itu media pembelajaran Pocket Book (Buku Saku)	28,6%	14,3%	14,3%	28,6%	14,3%
Saya pernah menggunakan media pembelajaran pocket book (buku saku)	21,4%	35,7%	0%	28,6%	14,3%
Saya tertarik menggunakan media pembelajaran Pocket Book (buku saku)	57,1%	14,3%	21,4%	7,1%	0%

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket wawancara guru yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi IPS. Media yang digunakan hanya sebatas gambar diproyektor atau pada globe, dan peta saja. Dalam pengajaran guru pernah menggunakan metode *jigsaw*. *Jigsaw puzzle* merupakan permainan yang pemainnya mencocokkan sebuah gambar atau bentuk yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. Media *Jigsaw* bermanfaat bagi kreativitas siswa, tingkat keaktifan, dan pemahaman perasaannya sendiri sehingga pembelajarannya maju. Media *Jigsaw* merupakan materi pendidikan yang pada hakikatnya menawarkan pengalaman menyenangkan dan menyenangkan melalui

permainan, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menarik (Nurpratiwiningsih et al., 2019).

Guru memiliki kendala saat pengajaran dikarenakan terbatasnya waktu serta media yang digunakan dan materi IPS yang cukup kompleks maka banyak materi yang belum tersampaikan dengan jelas. Guru merasa kesulitan mengajarkan materi peta pada siswa. Kesulitan yang dihadapi oleh guru sering kali disebabkan oleh kurangnya atau bahkan tidak adanya pelatihan serta panduan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran. Fasilitas dan sarana prasarana juga seringkali tidak memadai atau bahkan tidak tersedia sama sekali. Jika ada, kemungkinan besar fasilitas tersebut sangat minim atau terbatas. Selain itu, penggunaan sistem guru kelas menyebabkan seorang guru harus mengajar

beberapa mata pelajaran sekaligus. Tugas tambahan yang diberikan kepada guru selain mengajar seringkali membuat mereka harus meninggalkan tempat kerja dan tugas mengajar (Frumensius B. Dole, 2020).

Guru mendukung dan tertarik dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Pocket Book*. Buku saku, atau pocket book, adalah sebuah buku berukuran kecil yang memuat informasi yang mudah disimpan dan dibawa ke mana-mana, serta dapat dibaca di berbagai tempat untuk memudahkan para pembacanya. Media ini dirancang dengan variasi gambar, huruf, dan warna yang menarik, dengan tujuan merangsang motivasi siswa untuk membacanya dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengeluarkan gagasan atau ide yang mereka miliki (Nurmalia et al., 2022). karena lebih praktis, efektif serta mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi IPS yang kompleks terutama pada materi Indonesiaku Kaya Raya.

Menurut Buzan (2005), Mind Map adalah metode pencatatan yang kreatif dan efektif yang secara harfiah memetakan pikiran-pikiran kita. Pendapat Swardarma (2013) menyatakan bahwa Mind Map adalah teknik yang memanfaatkan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan elemen grafis lainnya untuk membentuk kesan (Elita, 2018). Angket kebutuhan siswa diberikan kepada siswa kelas V SDN Johar Baru 15 Pagi untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis metode *mind mapping* dalam materi Indonesiaku Kaya Raya. Menurut Penelitian yang serupa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Kelas IV Pada Materi Keberagaman Budaya Tentang Rumah Adat Di Pulau Jawa” bahwa, media pembelajaran Buku Saku dalam muatan pembelajaran IPS sangat tepat digunakan untuk peserta didik, dimana pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku didalamnya terdapat desain dan warna yang menarik, terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi yang singkat (Prasetyani et al., 2023).

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa terdiri dari 4 indikator dengan total 9 item pertanyaan, indikator sikap siswa dalam penelitian kali ini terdiri atas 3 pertanyaan, Indikator kehadiran media pembelajaran 2, Indikator kebutuhan media pembelajaran 2, dan

indikator kriteria media pembelajaran terdiri atas 2 pertanyaan. Hasil survey dikelas V SDN Johar Baru 15 Pagi menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajarannya, tetapi banyak siswa yang merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru. Siswa membutuhkan media yang akses melalui perangkat mobile seperti Handphone, Laptop, atau PC siswa juga memerlukan media dapat dibawa kemanapun dan dipelajari kapanpun. Guru dan siswa mendukung adanya pengembangan media Pocket Book, karena media tersebut memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa dan praktis digunakan dimanapun dan kapanpun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan pengembangan media *pocket book* berbasis metode *mind mapping* dalam pembelajaran IPS dibutuhkan. Selain siswa merasa bosan dengan media, guru juga merasa adanya kompleksitas dalam materi IPS di kelas 5 digunakan sehingga para siswa mengalami hambatan kesulitan belajar IPS, Siswa juga membutuhkan media yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun untuk menunjang pembelajaran siswa baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *pocket book* berbasis metode *mind mapping* Sekolah Dasar dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan terarah kepada para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT atas kelancaran dan kemudahan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada kepala SDN Johar Baru 15 Pagi atas izin untuk melakukan penelitian ini, serta kepada Ibu guru kelas V, dan seluruh siswa kelas VB yang telah membantu dan menjadi subjek penelitian ini, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (n.d.).
PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM

- PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21.*
- Elita, U. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(2), 177–182.
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.372>
- Frumensius B. Dole, W. I. N. S. D. (2020). Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Pembelajaran IPS Berorientasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Belantika Pendidikan*, 3(1), 16–23.
- Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU INTERAKTIF DALAM MUATAN PEMBELAJARAN SBdP. *JURNAL PENELITIAN BIDANG PENDIDIKAN*, 30(1), 74.
<https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i1.56919>
- Mustari, M., & Sari, Y. (2017). Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 113–123.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583>
- Nurmalia, L., Prasanti, A., Syahidah, H., & Azizah, (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II*.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal KONTEKSTUAL* (Vol. 01, Issue 1).
- Padangsidimpuan Afridapane, I. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Pas, E. G., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9715–9725.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4172>
- Prasetyani, D. A., Widyaningrum, A., Fita, M., Untari, A., Universitas, P., & Semarang, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU KELAS IV PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA TENTANG RUMAH ADAT DI PULAU JAWA. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9.
- Pudjiati, I., Usman, H., & Harefa, M. M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Teknik Mind Mapping. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1381–1386.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3903>
- Rahmi Anita Azmi, K. R. H. M. (n.d.). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN. *JIPP*, 4.
- Toro, K., Utomo, S., & Suad, S. (2021). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Bentuk Keberagaman di Indonesia Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.5827>
- Usman, H., & Fanilasari, R. (2023). Kreativitas Belajar Peserta Didik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4284/htp>
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media