

PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS MIND MAPPING PADA MATERI MENDENTIFIKASI TEKS PERSUASIF

Wawan Mahatir Solve Mendrofa¹, Imansudi Zega²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias^{1,2}

Email: wawanmahatir@gmail.com, imansudizega1979@gmail.com

Corresponding author:

Nama : Wawan Mahatir Solve Mendrofa
 Institusi : Universitas Nias
 Email : wawanmahatir@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku saku berbasis Mind mapping pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai sehingga layak, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis (analysis), desain/perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Media pembelajaran buku saku yang dikembangkan melalui tahap uji validasi oleh tiga validator (ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli desain), uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai telah teruji valid dan layak oleh validator materi dan isi pada revisi II 96,25%, validator ahli bahasa pada revisi II 100%, dan validator desain pada revisi II 98,3%. Kepraktisan media pembelajaran buku saku pada uji perseorangan sebesar 95,5%, uji kelompok kecil sebesar 95,5%, dan uji lapangan 92,2% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian diatas media pembelajaran buku saku berbasis Mind mapping pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai yang telah dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi syarat dan layak digunakan.

Kata kunci: Buku Saku, Mind Mapping, Teks Persuasif

Abstract: *Development of A Pocket Book Based on Mind Mapping on Material Identifying Persuasive Text.* This research aims to develop learning media in the form of Mind mapping-based pocket books on the material of identifying persuasive text in class VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai so that it is feasible, practical, and effective. This research is a type of development research or Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis (analysis), design / design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). The pocket book learning media developed through the validation test stage by three validators (material and content experts, linguists, and design experts), individual tests, small group tests, and field tests conducted at SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Based on the results of the study, pocket book learning media on the material of identifying persuasive texts in class VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai has been tested valid and feasible by material and content validators at revision II 96.25%, linguist validators at revision II 100%, and design validators at revision II 98.3%. The practicality of pocket book learning media in the individual test was 95.5%, small group test was 95.5%, and field test was 92.2% with a very practical category. The effectiveness of learning media has also been tested very effective with the percentage of classical completeness reaching 100%. Based on the results of the above research, the Mind mapping-based pocket book learning media on the material identifies.

Keywords: Pocket Books, Mind Mapping, Persuasive Texts

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia dan setiap orang berhak dalam mendapatkan pendidikan yang layak. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut harus dilakukan yang namanya perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, (Zalukhu et al., 2023). Meningkatkan kualitas pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dan hal ini merupakan tanggung jawab guru sebagai tenaga pendidik atau pengajar. Sebagaimana dikatakan dalam Kurikulum Merdeka

Belajar, seorang pendidik harus berani untuk melakukan inovasi serta perubahan dalam kultur pembelajaran. Dalam hal ini, ada beberapa komponen penting yang harus diperhatikan seorang guru dalam menunjang pembelajaran yang efektif: pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik dan taktik pembelajaran. Tenaga pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran supaya siswa mempunyai minat belajar yang tinggi, lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan memiliki semangat atau selalu antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran tersebut berkualitas dan siswa mampu meraih prestasi yang memuaskan. Menurut Nasution (Dwianti et al 2021: 677) “Hasil belajar siswa merupakan suatu tujuan dari proses pembelajaran yang perlu mengetahui, mengajarkan, dan mempraktikkan oleh guru agar dapatkan hasil prestasi.”

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen pembelajaran yang salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (Zaki &Yusri 2020: 813) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang mampu membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Sedangkan menurut Latuheru (Hasan et al 2021: 86), media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Dari pendapat ahli tersebut, kita dapat mengetahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang sangat diperlukan atau dibutuhkan oleh seorang tenaga pendidik atau guru dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan berimbas pada hasil belajar siswa dan keberhasilan pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini dikarenakan, apabila media belajar yang digunakan menarik bagi siswa maka hal itu akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan membaca buku atas dorongan dari dirinya sendiri. Namun, ketersediaan dari media pembelajaran masih terbatas. Terbukti dari buku teks mata pelajaran yang berkualitas masih kurang memadai.

Berdasarkan penelitian awal melalui observasi pada kegiatan magang 1, 2, dan 3 yang dilaksanakan peneliti di SMP Negeri 1 Hiliserangkai, peneliti telah mewawancarai salah satu guru dan siswa SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Di ketahui bahwa media belajar yang digunakan siswa setiap hari adalah buku teks pelajaran. Khususnya di mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih saja terdapat siswa yang tidak membawa buku teks pelajaran dengan alasan berat. Bukan hanya di mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mata pelajaran lain pun demikian. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya, setiap hari siswa membawa lebih dari satu buku teks mata pelajaran ke sekolah, terlebih lagi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah sudah kembali normal. Rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks pelajaran juga merupakan salah satu penyebab siswa malas membawa buku teks pelajaran. Siswa lebih suka membaca buku yang berisi ringkasan materi yang disampaikan guru. Keadaan seperti ini tentunya kurang memberi harapan bagi kelangsungan suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Melihat permasalahan tersebut, media pembelajaran alternatif yang didesain peneliti adalah media berupa buku saku dengan berbasis Mind mapping. Menurut Eliana dan Solikhah (Setiyaningrum & Suratman 2020: 306), “Buku saku diartikan sebagai buku yang berukuran kecil sehingga efektif untuk dibawa ke mana saja dan dapat dibaca kapan saja.” Sedangkan “Mind map

dapat diartikan sebagai teknik mencatat yang kreatif dan efektif membantu individu untuk memetakan pikirannya,” Buzan (Kustian 2021: 30-31). Pemetaan pikiran dapat membantu pembelajar dalam mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis, serta bagaimana mengorganisasi gagasan. Ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak dan cara ini juga menyenangkan, menyenangkan dan kreatif.

METODE

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yakni metode penelitian pengembangan atau Research and Development. Menurut Sugyono (Handayani et al 2019 : 14) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Selain itu, menurut Setyosari (Handayani et al 2019 : 14) pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, dapat berupa proses, produk dan rancangan. Adapun menurut Nana Syaodih Sukmadinata (Titling et al 2016 : 122) penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model *ADDIE*, (Pinta et al., 2023). Menurut Cheung (Rohaeni 2020 : 123) menyatakan bahwa *ADDIE* adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Sedangkan menurut Andriani (Nurmalasari et al 2022 : 3), model *ADDIE* merupakan suatu kerangka yang digunakan untuk mengembangkan produk penelitian. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *ADDIE* adalah model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk atau media penelitian yang diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan lain sebagainya, (Linda et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Prosedur pengembangan media pembelajaran buku saku ini, peneliti menggunakan model *ADDIE* meliputi lima tahap yang terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Pada Tahap analisis (*Analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran buku saku. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Analisis Kebutuhan merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Analisis Karakter Peserta Didik untuk mengetahui minat belajar dan tingkat kemampuan akademik siswa.

Pada tahap Perancangan (*Design*) yang merupakan tahap kedua dilakukan perancangan media buku saku berbasis *Mind mapping* sesuai dengan format penyusunan buku saku pelajaran. Buku Saku dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami yang berisi materi sekaligus soal latihan. Kegiatan awal yang peneliti lakukan yakni, mengumpulkan buku-buku yang relevan sebagai bahan referensi dalam penyusunan kerangka buku saku dengan materi Mengidentifikasi teks persuasif. Tahap perancangan ini meliputi beberapa tahapan yaitu: (a) Judul buku saku, judul dalam media buku saku dibuat menarik sesuai dengan materi yang akan dikembangkan yaitu Mengidentifikasi teks persuasif. (b) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, buku saku yang dikembangkan berisi kompetensi yang harus dipenuhi oleh siswa dalam mempelajari materi. Kompetensi inti dan kompetensi dasar disesuaikan dengan silabus yang

digunakan oleh sekolah. (c) *Mind mapping*, disajikan dalam buku saku berisi hubungan antara materi yang dibahas pada materi tertentu. (d) Isi materi, materi pada buku saku mencakup materi yang berhubungan dengan tema yang akan dikembangkan. (e) Daftar pustaka, Daftar pustaka pada media buku saku merupakan sumber-sumber yang dijadikan acuan pada penyusunan buku saku.

Pada tahap pengembangan merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran buku saku sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Setelah media pembelajaran buku saku telah selesai dikembangkan, selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran buku saku kepada validator (materi/isi, bahasa, dan desain) untuk mendapatkan kritik, saran, dan masukan demi perbaikan agar menghasilkan media pembelajaran buku saku yang layak sebelum diuji cobakan di lapangan, (Hidayat Harefa et al., 2023).

Kualitas hasil pengembangan pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* di sekolah menengah pertama, menurut ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak dari para ahli validasi dan responden. Kualitas media pembelajaran buku saku khususnya pada materi teks persuasif kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai di lihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan modul bahan ajar mendapat nilai rata-rata 96,25% dengan kategori sangat layak. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 95,8%, keakuratan mencapai 100%, kelengkapan sajian 93,75%, sistematika sajian mencapai 87,5%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100%.

Tabel 1. Penilaian kelayakan buku saku oleh validator ahli materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	95,8%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	93,75%	Sangat Layak
4	Sistematika Sajian	87,5%	Sangat Layak
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran buku saku khususnya pada validasi bahasa berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 100%, Keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 100%.

Tabel 2. Penilaian kelayakan buku saku oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas modul bahan ajar khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan modul bahan ajar mendapat nilai rata-rata 98,3% dengan kategori sangat layak. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam motivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai

stimulus belajar, kemampuan media untuk umpan balik dengan segera, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran, efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, keamanan media bagi siswa, dan kualitas media, (Halawa et al., 2023).

Uji coba perseorangan, respon peserta didik mencakup 4 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan. Hasil respon peserta didik pada uji coba perseorangan memberikan hasil atau nilai bahwa buku saku yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 95,5% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media pembelajaran buku saku dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa buku saku uji coba perseorangan berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga buku saku sudah valid dan praktis.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VIII SMP negeri 1 Hiliserangkai dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 4 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa buku saku yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dan praktis dengan skor pemerolehan mencapai 95,5% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media berupa buku saku dapat diterima. Tingkat pencapaian media pembelajaran berupa buku saku uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga buku saku sudah valid dan praktis.

Tabel 3. Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

No.	Uji Coba	Nilai	Keterangan
1	Uji Perseorangan	95,5%	Sangat Praktis
2	Uji Kelompok Kecil	95,5%	Sangat Praktis
3	Uji Lapangan	92,2%	Sangat Praktis

Pada tahap uji coba lapangan jumlah responden sebanyak 19 orang peserta didik, peserta didik yang 19 orang tersebut memperoleh nilai di atas KKM sehingga keseluruhan peserta didik pada uji lapangan tuntas. Respon peserta didik pada tahap uji lapangan dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai dengan mengambil sampel sebanyak 19 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 4 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan.. Hasil respon peserta didik pada uji lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa media buku saku yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 92,2% dengan kategori “sangat praktis”. Tingkat pencapaian media pembelajaran berupa buku saku pada uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga buku saku dinyatakan valid dan praktis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai yang telah dilakukan peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai telah dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) sehingga layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kelayakan media pembelajaran buku saku pada materi

mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validasi materi dan isi mencapai 96,25% kriteria sangat layak, validasi bahasa mencapai 100% kriteria sangat layak, dan validasi desain mencapai 98,3% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai memperoleh kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang dilakukan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji perseorangan mencapai 95,5%, uji kelompok kecil 95,5%, dan pada uji lapangan mencapai 92,2%. Efektivitas media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi teks persuasif di kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai telah dilakukan evaluasi dan memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji perseorangan 93,3% dengan kriteria sangat efektif, pada uji kelompok kecil mencapai 90,8% kriteria sangat efektif, dan pada uji lapangan 90% dengan kriteria yang sangat efektif sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Saran yang dapat dirumuskan yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku selanjutnya dapat dilaksanakan lebih efektif lagi dengan beberapa saran yakni mendorong agar dapat menggunakan media pembelajaran buku saku pada saat kegiatan proses pembelajaran karena telah diuji dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik harus memiliki banyak pedoman dalam belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran buku saku yang lebih efektif lagi dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa' dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arida et al. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Persuasif dengan Menggunakan Teknik Pemodelan Siswa Kelas VIII SMPN L Sidoharjo Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 22. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jurnaldiksa>
- Azizah et al. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model *Mindmapping* Berbasis Pendekatan SAVI. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 121. <https://journal.um.ac.id/index.php/jpptp>
- Budiarti et al. (2018). Pengembangan Buku Saku Pembelajaran IPS SD. <https://ejournal.ac.id/index.php/kreasi/article/download/1257/688>
- Dwianti et al.(2021). Pengaruh Media PowerPoint dalam Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas_Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 677. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Elvina. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Proses Keterampilan Membaca Intensif dengan Strategi *Preview, Question, Read, Self-Recitation, Test* (PQRST). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 39. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/1025>
- Gunardi & Sahiyah. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Pembiasaan Literasi Sebelum Memulai Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Singapadu. *Jurnal PGSD, PJKR, PPKN dan Matematika*, 2(2), 4. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jp3m/article/view/110>
- Handayani et al. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(3), 14. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>
- Hanum. (2021). Kemampuan Menulis Teks Persuasi oleh Siswa Kelas VIII-5 SMP Negeri 4

- Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 46. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/benchmarking/article/view/9909>
- Hasan et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- E Hidayati. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akutansi (JPAK)*, 1(3), 6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/article/view/3683>
- Huda, M. M., et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 156-170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Indriyani. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 19. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682>
- Karo-Karo S & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 94. <http://jurnal.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/0>
- Kusmayadi, ismail. (2019). *Buku Ringkasan Materi Dan Latihan Brilian Bahasa Indonesia*. Grafindo Media Pratama
- Kustian. (2021). Penggunaan Metode *Mind mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-31. <https://jurnal4i.com/index.php/academia/article/download/384/351>
- Melyanti. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Nurmalasari et al. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 5(1), 3. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Pamuji. (2017). Kemampuan Membaca Cepat dengan Metode Skimming Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Merlung Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 72. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/4369>
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.
- Qoiriyah. (2021). *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind mapping Sebagai Bahan Ajar Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di MAN 2 Jember*. Skripsi. Fakultas Tabriyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Rismawati, M., et al. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Materi Bentuk Aljabar Untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 7(1), 131-138 <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Rohaeni. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013

- Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 123. <https://jurnal.unj.ac.id/index.php/instruksional/article/download/6258/4038>
- 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>
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA
- Sumianto & Aprinawati. (2021). Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 77. <https://irje.org/index.php/irje>
- Sujarwo & Kholis. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 898. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16504>
- Sukendra, I Komang, & Atmaja I Kadek S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Jawa Timur: Mahameru Press.
- Susanti. (2016). Metode *Mind mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 37. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/9060>
- Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/0>
- Telaumbanua, Aslina, & Noveri A. J. Harefa. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *Ta'ehao: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 142-152. <https://doi.org/10.562017/ta'ehao.v1i1.xx>
- Titling et al. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 122. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Viranti & Hastuti. (2022). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Yang Disusun Secara Kronologis Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Kronologi*, 1(1), 285. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/365>
- Widianto & Subyantoro. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 3. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Yuliana. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Flash* Untuk Model Pembelajaran Kooperatif.
- Zaki & Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 813. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/pikhtibar>
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06 (01), 5793–5800.