



Development of a digital pocket based on mind mapping to improve learning outcomes

Adena Nurasiah Siregar¹, Daulat Saragi², Anita Yus³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

adenasrg1999@gmail.com¹, saragidaulat@gmail.com², anitayus.dikdas@gmail.com³

ABSTRACT

Learning in elementary schools needs to be supported by learning media that not only present information but are also interesting, practical, and easily accessible to students. This study discusses the development of a mind-mapping-based digital pocketbook on Gotong Royong for grade IV. The study aims to describe the feasibility, practicality, and effectiveness of a mind-mapping-based digital pocketbook to improve student learning outcomes in Pancasila Education for grade IV. This study uses a research-and-development approach, applying the ADDIE model. The study was conducted at Sabilina Private Elementary School, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The research subjects were all 30 fourth-grade students in the 2023/2024 academic year. The results showed that the developed mind mapping-based digital pocketbook was declared very good, valid, and suitable for use based on assessments by material experts, media experts, and language experts. The use of this digital pocketbook has proven effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education learning. The integration of digital media with mind mapping techniques can address learning needs that require concise, visual, and contextual presentation of material, particularly in the implementation of the Kurikulum Merdeka.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 9 May 2025

Revised: 20 Jan 2026

Accepted: 25 Jan 2026

Publish online: 27 Feb 2026

Keyword:

digital pocket book; mind mapping; learning results

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar perlu didukung oleh media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menarik, praktis, dan mudah diakses oleh murid. Penelitian ini membahas tentang perkembangan buku saku digital berbasis mind mapping pada materi Gotong Royong kelas IV. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan buku saku digital berbasis mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Sabilina, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis mind mapping yang dikembangkan dinyatakan sangat baik, valid, dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penggunaan buku saku digital ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Integrasi media digital dengan teknik mind mapping mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut penyajian materi secara ringkas, visual, dan kontekstual, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: buku saku digital; hasil belajar; mind mapping

How to cite (APA 7)

Siregar, A. N., Saragi, D., Yus, A. (2026). Development of a digital pocket based on mind mapping to improve learning outcomes. *Inovasi Kurikulum*, 23(1), 245-256.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright 2026, Adena Nurasiah Siregar, Daulat Saragi, Anita Yus. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: adenasrg1999@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi, nilai, dan keterampilan murid secara berkelanjutan sepanjang hayat. Pendidikan tidak hanya berlangsung di lingkungan formal, tetapi juga dipengaruhi oleh perubahan sosial dan perkembangan zaman yang terus bergerak dinamis (Hudin *et al.*, 2018; Zamani, 2022). Memasuki era revolusi industri dan abad ke-21, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran, sehingga menuntut adanya inovasi media dan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik murid masa kini. Abad ke-21 menuntut murid untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta literasi teknologi dan informasi (Tohani & Aulia, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu didukung oleh media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menarik, praktis, dan mudah diakses oleh murid. Salah satu media yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah buku saku digital. Media ini menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan fleksibel serta dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Rusdi *et al.*, 2025; Ulfa *et al.*, 2025). Buku saku digital juga dipahami sebagai buku elektronik kecil yang memuat informasi esensial untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap materi pembelajaran (Yuniarni *et al.*, 2024).

Agar penyajian materi dalam buku saku digital lebih sistematis dan mudah dipahami, diperlukan pendekatan visual yang mampu membantu murid mengorganisasi informasi. Salah satu pendekatan yang efektif adalah *mind mapping* (Sunarti & Fatmawati, 2025). *Mind mapping* merupakan teknik mencatat dan mengorganisasi informasi secara visual yang memanfaatkan hubungan antar gagasan untuk memudahkan proses berpikir dan mengingat (Ridho & Imron, 2023). Pemetaan pikiran memungkinkan murid untuk fokus pada ide-ide utama dan hubungan antar konsep, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kreatif (Taib, 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan pemahaman konsep murid dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat pencapaian murid terhadap tujuan yang telah ditetapkan, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang tercermin dalam perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran (Sarumaha & Harefa, 2022). Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup afektif dan psikomotor secara terpadu (Sunilawati, 2022). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter murid yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan kemanusiaan. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah *et al.*, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikemas secara kontekstual dan menarik agar murid tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami dan mengimplementasikannya.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan buku saku digital dan media berbasis *mind mapping*. Pengembangan buku saku digital terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid serta mendapatkan respons positif dari guru dan murid (Rifati *et al.*, 2025). Media pembelajaran berbasis Android dan digital juga menunjukkan kemampuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid dibandingkan pembelajaran konvensional (Rakhman *et al.*, 2024). Selain itu, penerapan *mind mapping* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar murid karena membantu mengorganisasi informasi secara visual dan sistematis (Sukardi & Turhan, 2025). Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Swasta Sabilina, ditemukan bahwa murid kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi Pendidikan Pancasila. Pembelajaran cenderung berorientasi pada hafalan, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta buku ajar yang digunakan kurang menarik dan sulit dipahami. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar murid. Selain itu, guru belum mengembangkan media pembelajaran secara optimal, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan murid.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta menjadi alternatif sumber belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila.

LITERATURE REVIEW

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada murid. Media digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, menarik, dan tidak bersifat verbalistik semata. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan murid dalam kegiatan belajar (Lubis *et al.*, 2023; Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Selain itu, media pembelajaran berperan dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra murid. Media pembelajaran mampu memperjelas makna materi yang disampaikan guru, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Karomah *et al.*, 2024). Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid.

Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran

Salah satu bentuk media pembelajaran cetak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku saku. Buku saku merupakan buku berukuran kecil yang praktis dan mudah dibawa, sehingga memungkinkan murid untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Darma *et al.*, 2025; Hidrolaksmi & Rosyidah, 2023). Karakteristik tersebut menjadikan buku saku sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kegiatan belajar mandiri murid. Buku saku dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan atau referensi pelengkap yang berfungsi untuk memperkaya pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan guru. Buku saku merupakan terbitan kecil yang memuat informasi secara ringkas dan sistematis sehingga mudah dipahami serta dapat dibaca secara berulang (Setiyaningrum & Suratman, 2020). Oleh karena itu, buku saku dapat membantu murid mengingat kembali materi pembelajaran dan memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

Buku Saku Digital

Perkembangan teknologi informasi mendorong pengembangan buku saku dalam bentuk digital. Buku saku digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, dan simbol

yang disimpan serta ditampilkan melalui perangkat elektronik portabel. Buku saku digital dapat dikemas dalam berbagai format, seperti aplikasi, *website*, maupun berkas PDF, sehingga mudah diakses oleh murid kapan saja dan di mana saja (Ghafar, 2024; Saphira *et al.*, 2023; Siregar *et al.*, 2022). Penggunaan buku saku digital dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain lebih praktis, fleksibel, dan mudah didistribusikan dibandingkan buku cetak (Ningsih & Ulya, 2024). Selain itu, buku saku digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui tampilan visual yang variatif. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, buku saku digital dapat membantu murid memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Noerdiansyah & Sudiana, 2023).

Mind mapping

Mind mapping merupakan teknik pembelajaran yang digunakan untuk memetakan konsep atau ide secara visual dari pokok permasalahan ke subkonsep yang saling berhubungan. Teknik ini memanfaatkan kemampuan visual otak untuk membantu murid mengorganisasi dan memahami informasi secara lebih sistematis (Karim *et al.*, 2025; Priya, 2024). Penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis murid karena materi disajikan dalam bentuk peta konsep yang menarik dan mudah dipahami (Maharrany & Kuntjoro, 2022). Dalam konteks pembelajaran, *mind mapping* memudahkan murid untuk merangkum materi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Oleh karena itu, pengintegrasian *mind mapping* ke dalam buku saku digital dapat membantu murid memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan bermakna.

Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada murid sejak usia dini. Pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk karakter murid agar memiliki sikap religius, nasionalis, demokratis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Anatasya & Dewi, 2021; Rizkiyah & Fatonah, 2024). Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam sikap dan perilaku murid. Dalam implementasinya di sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan media pembelajaran yang mampu mengonkretkan nilai-nilai yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti buku saku digital berbasis *mind mapping* dinilai relevan untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi Pendidikan Pancasila (Fernanda *et al.*, 2025; Sartika, 2025).

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri murid sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh (Hamidi *et al.*, 2024; Ulfah *et al.*, 2021). Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Narestuti *et al.*, 2021; Pratiwi & Meilani, 2018; Wardani *et al.*, 2024). Dengan demikian, penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping* diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar murid serta respons terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa buku saku digital berbasis *mind mapping* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan pengembangan media, termasuk analisis materi dan karakteristik murid. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain buku saku digital berbasis *mind mapping* yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Tahap penerapan dilakukan melalui uji coba media pembelajaran kepada murid kelas IV SD Swasta Sabilina untuk memperoleh data respons murid terhadap penggunaan media. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil uji coba guna mengetahui kualitas, manfaat, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV dan guru di SD Swasta Sabilina. Sampel penelitian terdiri atas 30 murid kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesesuaian subjek penelitian dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket evaluasi media untuk mengetahui respons murid terhadap buku saku digital serta tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar murid sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket dan tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain itu, validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan buku saku digital berbasis *mind mapping*. Hasil validasi dan analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan kualitas media pembelajaran sebelum digunakan secara lebih luas. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk memastikan bahwa pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* dilakukan secara sistematis dan menghasilkan media pembelajaran yang layak serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Adapun hasil penelitian pada setiap tahapan dijabarkan sebagai berikut.

Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping*. Analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi dan temuan awal di SD Swasta Sabilina Jl. Beringin Pasar 7 Tembung. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode konvensional, sehingga murid cenderung kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh.

Analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media pembelajaran digital yang praktis, menarik, dan mudah diakses oleh murid. Analisis karakteristik murid kelas IV menunjukkan bahwa murid memiliki ketertarikan

tinggi terhadap media visual dan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, analisis kurikulum dan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada materi gotong royong sebagai nilai persatuan dan kesatuan. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran, media yang dikembangkan diharapkan mampu membantu murid memahami konsep secara ringkas, sistematis, dan bermakna.

Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti merancang buku saku digital berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti telepon seluler, laptop, dan komputer. Perancangan media dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan aspek keterbacaan, kemenarikan visual, serta kesesuaian dengan karakteristik murid kelas IV sekolah dasar, sehingga media yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Desain buku saku digital mencakup penyusunan sampul depan, halaman pendahuluan, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, penyajian materi berbasis *mind map*, video edukasi pendukung, soal evaluasi, penguatan nilai-nilai etika dan karakter, glosarium, daftar pustaka, serta sampul belakang. Keseluruhan komponen tersebut dirancang secara terpadu untuk memastikan keterkaitan antara isi materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan, sehingga buku saku digital dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang. Buku saku digital berbasis *mind mapping* dikembangkan dengan menekankan visualisasi konsep melalui peta pikiran yang memuat materi gotong royong dalam Pendidikan Pancasila. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Tabel 1. Hasil Validasi Buku Saku Digital oleh Para Ahli

Validator	Skor (%)		Keterangan
	Tahap I	Tahap II	
Ahli Materi	74	92	Sangat layak
Ahli Bahasa	74,6	92	Sangat layak
Ahli Media	76	88	Layak

Sumber: Penelitian, 2025

Hasil validasi pada **Tabel 1** menunjukkan adanya peningkatan skor pada setiap tahap. Validasi ahli materi pada tahap I memperoleh skor sebesar 74%, dan meningkat menjadi 92% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media menunjukkan skor 76% pada tahap I dan meningkat menjadi 88% pada tahap II dengan kategori layak. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh skor 74,6% pada tahap I dan meningkat menjadi 92% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis *mind mapping* telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap untuk diujicobakan.

Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh para ahli selanjutnya diimplementasikan kepada murid kelas IV SD Swasta Sabilina. Implementasi dilakukan untuk mengetahui respons guru dan murid terhadap penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam proses pembelajaran.

Respons guru terhadap kelayakan buku saku digital diperoleh melalui angket evaluasi. Guru wali kelas IV memberikan penilaian terhadap aspek isi, penyajian, dan tampilan media. Hasil penilaian menunjukkan skor sebesar 92% dengan kategori sangat baik, sehingga media dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 murid kelas IV. Hasil angket respons murid menunjukkan skor keseluruhan sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 30 murid kelas IV. Hasil angket pada uji coba kelompok besar juga menunjukkan skor sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping*.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar murid. Evaluasi dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Tabel 2. Hasil Analisis Pre-Test dan Post Test Buku Saku Digital Pada Responden

Responden	Ketuntasan Belajar (%)		<i>n-gain</i>	Keterangan
	Sudah Tuntas	Belum Tuntas		
Kelompok Kecil (10 murid)	83	16	0.53	Sedang
Kelompok besar (30 murid)	90	10	0.71	Tinggi

Sumber: Penelitian, 2025

Tabel 2 memperlihatkan hasil analisis *pre-test* dan *post-test*. Pada uji coba kelompok kecil, hasil analisis menunjukkan bahwa 83% murid telah mencapai ketuntasan belajar klasikal, sedangkan 16% murid belum tuntas. Perhitungan nilai *n-gain* menunjukkan skor sebesar 0,53 dengan kategori peningkatan sedang. Pada uji coba kelompok besar, hasil menunjukkan bahwa 90% murid telah mencapai ketuntasan belajar klasikal dan 10% belum tuntas. Perhitungan nilai *n-gain* memperoleh skor sebesar 0,71 dengan kategori peningkatan tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila termasuk ke dalam kriteria layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media digital dengan teknik pemetaan konsep mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut penyajian materi secara ringkas, visual, dan kontekstual, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kelayakan buku saku digital berbasis *mind mapping* yang dinilai tinggi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar isi, tampilan, dan kebahasaan

sebagai media pembelajaran. Peningkatan skor validasi dari tahap pertama ke tahap kedua mengindikasikan bahwa proses revisi berkontribusi secara signifikan terhadap penyempurnaan kualitas media. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui model ADDIE memungkinkan perbaikan produk secara sistematis dan berkelanjutan.

Respons positif guru dan murid memperkuat temuan bahwa buku saku digital berbasis *mind mapping* tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diterima secara praktis dalam konteks pembelajaran nyata. Sementara itu, peningkatan hasil belajar murid yang ditunjukkan melalui nilai *n-gain* kategori sedang hingga tinggi mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam membantu murid memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik gotong royong sebagai nilai fundamental Pancasila.

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara untuk memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif murid (Lubis *et al.*, 2023; Zahwa & Syafi'i, 2022). Buku saku digital yang dikembangkan mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dengan menyajikan materi secara visual dan ringkas, sebagaimana karakteristik buku saku yang menekankan kepraktisan dan kemudahan akses (Darma *et al.*, 2025; Hidrolaksmi & Rosyidah, 2023; Lubis *et al.*, 2025).

Selain itu, penggunaan *mind mapping* mendukung teori belajar visual yang menekankan pentingnya pengorganisasian informasi secara hierarkis dan asosiatif. *Mind mapping* membantu murid menghubungkan konsep utama dengan subkonsep secara sistematis, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep (Karim *et al.*, 2025; Maharrany & Kuntjoro, 2022). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pendekatan ini relevan karena nilai-nilai Pancasila bersifat abstrak dan membutuhkan media yang mampu mengonkretkan konsep tersebut secara visual dan kontekstual.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan buku saku digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta memperoleh respons positif dari murid dan guru (Rifati *et al.*, 2025). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Rakhman *et al.*, 2024). Selain itu, efektivitas penggunaan *mind mapping* dalam meningkatkan pemahaman konsep, sebagaimana dilaporkan dalam penelitian terdahulu, turut diperkuat oleh hasil penelitian ini (Sukardi & Turhan, 2025).

Perbedaan utama penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada konteks dan objek kajian. Penelitian terdahulu umumnya mengkaji media digital atau *mind mapping* secara terpisah atau pada mata pelajaran lain, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengintegrasikan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan pendekatan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan kajian pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter kebangsaan.

Keberhasilan penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Akses murid terhadap perangkat digital juga menjadi faktor pendukung dalam pemanfaatan buku saku digital secara optimal. Selain itu, materi gotong royong yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid memungkinkan penerapan *mind mapping* secara lebih kontekstual dan bermakna.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran bermakna dan penguatan karakter, media pembelajaran ini memberikan ruang bagi murid untuk memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan hasil belajar murid tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterlibatan dan antusiasme selama pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan buku saku digital berbasis *mind mapping* sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan dan pemilihan media pembelajaran digital yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, bagi pengembang media pendidikan, penelitian ini memberikan gambaran tentang pentingnya integrasi desain visual, konten nilai karakter, dan kemudahan akses dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih bersifat terbatas. Kedua, penelitian ini berfokus pada satu materi Pendidikan Pancasila, sehingga efektivitas media pada materi lain belum dapat diketahui secara menyeluruh. Ketiga, evaluasi hasil belajar lebih menekankan pada aspek kognitif, sehingga pengukuran dampak media terhadap aspek afektif dan psikomotor belum dikaji secara mendalam.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas integrasi media digital dan teknik pemetaan konsep dalam pembelajaran nilai karakter. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran dengan menghadirkan alternatif media yang praktis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

CONCLUSION.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa buku saku digital berbasis *mind mapping* yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk ditunjukkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang berada pada kategori baik hingga sangat baik setelah dilakukan revisi, sehingga buku saku digital memenuhi standar isi, tampilan, dan kebahasaan sebagai media pembelajaran. Keefektifan buku saku digital tercermin dari peningkatan hasil belajar murid setelah penggunaan media, yang ditunjukkan oleh perolehan nilai gain pada kategori sedang hingga tinggi, baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Selain itu, kepraktisan buku saku digital terlihat dari respons positif guru dan murid yang menilai media mudah digunakan, menarik, serta membantu pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* melalui model ADDIE terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep, penguatan nilai-nilai Pancasila, dan peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru dapat memanfaatkan buku saku digital berbasis *mind mapping* sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menyajikan materi yang bersifat konseptual dan nilai-nilai karakter agar lebih mudah dipahami oleh murid. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan buku saku digital dengan cakupan materi yang lebih luas, mengintegrasikan fitur interaktif lainnya, serta menguji efektivitas media dalam konteks sekolah yang berbeda dan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks untuk memperoleh gambaran dampak penggunaan buku saku digital berbasis *mind mapping* secara lebih mendalam.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Darma, S., Adnyana, I. B. A., & Widanta, I. M. R. J. (2025). Pengembangan buku saku untuk darmasiswa: media efektif dalam pembelajaran bahasa dan budaya. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 5(2), 122-128.
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan evaluasi autentik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 334-340.
- Firmansyah, Y., Susanto, E., & Adha, M. M. (2020). Pengelolaan kelas pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan disiplin belajar. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 72-76.
- Ghafar, Z. (2024). The impact of electronic books on learning English language in the digital era: an overview. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(8), 635-644.
- Hamidi, H., Hejran, A. B., Sarwari, A., & Edigeevna, S. G. (2024). The effect of outcome based education on behavior of students. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 2(2), 764-773.
- Hidrolaksmi, S., & Rosyidah, A. N. K. (2023). Pengembangan buku saku matematika berbasis mind mapping materi debit siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 243-248.
- Hudin, M. N., Sabariani, R., Safitri, S., & Pamulaan, A. B. (2024). Arti dan tujuan pendidikan seumur hidup serta dasar-dasar pemikiran dan implikasi konsepnya. *Adidaya: Aplikasi Pendidikan dan Sosial Budaya*, 1(3), 69-74.
- Karim, N. I., Novirianti, A., & Viratama, I. P. (2025). Pengaruh mind mapping terhadap kemampuan pemahaman baca siswa di SD/MI. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 79-87.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211-222.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Lubis, J. D. A., Dharma, S., & Yus, A. (2025). Development of local wisdom-based flipbook to strengthen tolerance in elementary school. *Inovasi Kurikulum*, 22(4), 2289-2300.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The use of learning media and its effect on improving the quality of student learning outcomes. *International Journal of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7-14.

- Maharrany, A. A., & Kuntjoro, S. (2022). Profile of mind mapping utilization in learning during 2018-2022. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(3), 288-300.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan e-book sebagai sumber belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 45-53.
- Noerdiansyah, I., & Sudiana, I. N. (2023). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas V melalui buku saku digital. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Priya, S. V. (2024). Using electronic mind maps in developing students' reading comprehension. *The Voice of Creative Research*, 6(4), 68-74.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615-622.
- Ridho, A., & Imron, M. (2023). Penerapan metode mind mapping dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. *Journal Creativity*, 1(2), 88-95.
- Rifati, L., Widiyono, A., & Muzakki, M. A. (2025). Pengembangan buku saku digital berbasis STEM untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 170-182.
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran pembelajaran pendidikan Pancasila dalam menanamkan karakter religius siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 377-393.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347-360.
- Saphira, H. V., Prahani, B. K., Jatmiko, B., & Amelia, T. (2023). The emerging of digital revolution: a literature review study of mobile and android based e-pocket book in physics learning. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 718-726.
- Sartika, L. D. (2025). Tinjauan aspek afektif dalam pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 6(2), 110-120.
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). Model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa. *Ndrumi: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 5(1), 27-36.
- Setyaningrum, S., & Suratman, B. (2020). Pengembangan buku saku sebagai bahan ajar kearsipan kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 305-317.
- Siregar, D. A., Suhardi, E., & Munandar, R. R. (2022). Development of electronic pocket books for immune system material to increase students' learning motivation. *Journal of Biology Education Research (JBER)*, 3(2), 72-81.
- Sukardi, R. H., & Turhan, M. (2025). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar siswa: kajian literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1249-1258.

- Sunarti, S. S., & Fatmawati, A. P. (2025). Penerapan teknik mind mapping digital dalam meningkatkan pemahaman materi Fikih kelas V di MIN Lembata. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 110-114.
- Sunilawati, N. M. (2022). Upaya meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas VI dengan menggunakan metode cooperative learning. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 41-47.
- Taib, M. (2021). Pembelajaran IPA berbasis mind mapping dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 465-486.
- Tohani, E., & Aulia, I. (2022). Effects of 21st century learning on the development of critical thinking, creativity, communication, and collaboration skills. *Journal of Nonformal Education*, 8(1), 46-53.
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., & Saputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran agama Islam di era digital. *Carong: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 649-659.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Yuniarni, D., Solichah, N., & Satwika, P. A. (2024). Pengembangan buku saku: pendampingan orang tua untuk optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini di era digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 926-937.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.
- Zamani, F. E. (2022). Peran pendidikan teknologi dalam proses transformasi sosial. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*, 20(1), 84-94.