

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU BERBASIS *MIND MAPPING*
MATERI SISTEM PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
KELAS IV SD INPRES OEBUFU**

Maxsel Koro¹, Paulina Riwu Ga², Silvester P. Taneo³, Saras Alviany Boimau⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
1maxselkoro18@gmail.com, 2sarasboimau07@gmail.com

ABSTRACT

This research is research and development (R&D) with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The purpose of this study was to test the validity and effectiveness of mind mapping-based pocketbook media on the material of the central level government system to improve the learning outcomes of fourth grade civic education at SD Inpres Oebufu. The results showed the stages of developing mind mapping-based pocketbook media, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, limited trials and usage trials. Based on the results of the media expert validity test, a percentage of 90.62% was obtained, while the results of the material expert validity test obtained a percentage of 81.39% with a very feasible category. The pretest and posttest learning outcomes calculated using the N-Gain Test increased by 0.60 in the limited trial and increased by 0.68 in the usage trial with a moderate category. Based on the results of the study, it can be concluded that the mind mapping-based pocketbook media on the material of the central level government system that has been developed is very feasible and effective in improving the learning outcomes of fourth grade civic education at SD Inpres Oebufu.

Keywords: pocketbook, mind mapping, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menguji validitas dan keefektifan media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu. Hasil penelitian menunjukkan tahapan pengembangan media buku saku berbasis *mind mapping* yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, mendesain produk, validasi desain, uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil uji validitas ahli media diperoleh presentase 90,62%, sedangkan hasil uji validitas ahli materi diperoleh presentase 81,39% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan Uji *N-Gain* dan mengalami peningkatan sebesar 0,60 pada uji coba terbatas dan meningkat 0,68 pada uji coba pemakaian dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat yang telah

dikembangkan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu.

Kata Kunci: buku saku, *mind mapping*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, kecerdasan yang bermanfaat dan pengembangan karakter manusia. Dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sekarang yang berkembang semakin maju ini, mengharuskan kita sebagai tenaga pendidik dan orang tua membimbing anak dalam proses belajar dan terus memotivasi untuk melanjutkan pendidikan. Membiasakan anak berperilaku baik akan sangat membantu selamanya Mamelio, Idris & Dedy (2021).

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang penting dalam membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya memfokuskan pada aspek kognitif, tetapi aspek afektif dan juga psikomotorik menjadi hal yang penting. Kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk

menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perhatian, emosi, dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat memudahkan terciptanya proses pembelajaran yang terkendali dan berorientasi pada tujuan Suryani et al., (2018).

Media pembelajaran ialah sarana dan perantara yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar baik itu langsung maupun tidak langsung antara guru dengan siswa untuk memperoleh pengetahuan Della et al., (2022). Sedangkan menurut Tri Wahyuni et al., (2021) penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, motivasi dan pengaruh kepada peserta didik untuk semangat belajar.

Kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perhatian, emosi, dan motivasi belajar siswa. Menurut Amini (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah harus mampu membuat siswa termotivasi

dalam belajar dan aktif memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan suruhan yang diberikan guru, sehingga siswa lebih memahami maksud dan tujuan dari apa yang sudah dipelajari dan mengimplementasikan dalam kehidupan di masyarakat. Media ajar merupakan hal yang sangat penting dan sistematis dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan baik Amini & Usmeldi, (2020).

Guru diharuskan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembaruan kurikulum, teori dan model pembelajaran yang ingin dipakai agar pembelajaran lebih efektif. Guru diharapkan agar mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar dengan membuat lingkungan belajar yang nyaman, senag dan relaksasi Wandini et al., (2022). Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi dalam proses pembelajaran agar pengajaran materi pelajaran berhasil Rahmadi, (2019). Jika salah satu komponen dalam pembelajaran kurang maka,

pembelajaran tidak dapat dikatakan efektif, karena media pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak bisa dipisahkan dari komponen lainnya seperti, metode, tujuan, materi, guru, siswa dan evaluasi.

Buku saku merupakan buku yang berukuran kecil yang bisa dimasukkan kedalam saku dan bisa dibawa kemana saja serta dibaca kapan saja dan dimana pun. Buku saku dikembangkan dari buku teks. Buku saku digunakan dalam proses pembelajaran dan merupakan media cetak yang membantu peserta didik dalam menerima informasi dan pesan dalam pembelajaran. Buku saku merupakan buku pelengkap, buku alternatif atau buku referensi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Aini dan Sunarti, 2017: 2).

Mind mapping ialah catatan yang bentuknya tidak monoton karena *ming mapping* adalah teknik visualisasi verbal kedalam bentuk gambar Hartati dkk. (2016: 141). Sedangkan menurut Marxy (2017: 175) menjelaskan *mind mapping* sebagai suatu cara mencatat yang efektif, kreatif, dan akan memetakan pikiran-pikiran. Dengan penggunaan model

pembelajaran *mind mapping* peserta didik dapat menghasilkan catatan dengan begitu banyak informasi dari satu halaman, sementara untuk informasi yang terlalu panjang bisa dirangkum menjadi point-point yang teratur dan mudah diingat oleh peserta didik. Lebih lanjut Irfan dan Syahrani (2017: 109) menyebutkan *mind mapping* adalah peta pikiran atau pemetaan pikiran. *Mind mapping* atau peta pikiran dapat meningkatkan kreativitas yang lebih besar saat merekam informasi dan juga ide-ide, serta catatan yang mengasosiasikan kata-kata dengan representasi visual. Tulisan atau catatan menggunakan *mind mapping* yaitu menulis dengan ringkas, lebih paham, lebih mudah di ingat dan menyenangkan. Mardiah dkk., (2019: 72). *Mind mapping* adalah peta pemikiran yang berisi ide-ide atau gagasan informasi saat mendengar materi pelajaran menjadi catatan yang ringkas, mudah diingat, mudah dipahami dan juga menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* merupakan media yang berisi materi yang di

rangkum agar mudah dipahami oleh peserta didik. *Mind mapping* bersifat sederhana untuk membantu dalam memahami point-point penting materi pembelajaran yang dilengkapi dengan peta pikiran, gambar dan warna yang menarik, sehingga sangat praktis dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi. Media pembelajaran menurut Suryani et al., (2018) Menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan peserta didik untuk belajar, agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang membawa informasi dan pesan-pesan dengan tujuan atau mengandung maksud tertentu

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas dan data hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Oebufu bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena, media pembelajaran yang dipakai guru

masih konvensional seperti buku paket. Adapun beberapa peserta didik yang kurang memahami materi PKn karena sangat jarang menggunakan media pembelajaran, biasanya peserta didik hanya disuruh untuk mencatat materi saja tanpa adanya penjelasan dan disuruh mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku paket. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata PKn yang masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, inovatif, kreatif, ringkas dan menarik agar mudah dipahami dan dijadikan sebagai referensi untuk menambah wawasan dalam mempelajari materi pendidikan kewarganegaraan secara individu maupun kelompok.

Dengan dikemas dalam buku saku, penyajian materi menjadi ringkas sehingga media ini menjadi lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana oleh peserta didik. Diharapkan pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pemerintahan tingkat pusat.

Sesuai uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Materi Sistem Pemerintahan Pusat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Pendidikan Kewarganegaraan di SD Inpres Oebufu”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Oebufu yang beralamat di Jl. Dua Lontar-Kayu Putih, waktu penelitian yaitu pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Objek dalam penelitian ini yaitu media buku saku berbasis *mind mapping* pada materi sistem pemerintahan tingkat pusat kelas IV SD. Jenis penelitian ini melibatkan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang mampu menciptakan produk baru dan menguji efektivitas media Sugiyono, (2021). Untuk membuat suatu produk digunakan penelitian yang memerlukan analisis untuk menguji efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu.

Desain model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu Model ADDIE. Yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli media dan juga ahli materi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu menggunakan survey dengan cara menyebarkan angket untuk mengukur validitas buku saku dan lembar tes untuk mengukur tingkat pemahaman, dan melihat hasil efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Sementara teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, rumus dan skala sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Presentase penilaian (100%)

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal peritem

hasil perhitungan presentase yang diperoleh dimaknai dalam tabel berikut, dengan dasar pengambilan

keputusan skor kriteria penilaian angket validasi media Sumber modifikasi Arthana dalam Ningrum (2018) yaitu :

Tabel 1. kategori skor kevalidan ahli media dan ahli materi

Presentase (%)	Kategori Kevalidan
81%-100%	Sangat Layak
62%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Teknik analisis data tes menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diukur menggunakan rumus :

$$Rumus\ penilaian = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan uji *N – gain* sebagai berikut.

$$g = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Kategori penilaian diklasifikasi berdasarkan kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Skor Peningkatan Hasil Belajar

Presentase (%)	Kategori
$N - gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N - gain < 0,70$	Sedang
$N - gain \leq 0,30$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kela IV SD Inpres Oebufu, dengan menggunakan lima tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu:

Analisis (Analysis)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi PKn, dan merumuskan tujuan.

Desain (Design)

Pada tahapan ini peneliti mendesain media buku saku berbasis *mind mapping*, diawali dengan perancangan materi PKn tentang sistem pemerintahan tingkat pusat yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan mendesain cover buku dan isi buku menggunakan aplikasi *canva*, sementara *mind mapping* di desain menggunakan aplikasi *mind mapp*. Setelah itu keseluruhan bagian buku digabungkan dalam format *pdf*, kemudian dicetak dengan menggunakan kertas *invory* 230 untuk

sampul buku dan *HVS* untuk isi buku, untuk ukuran kertas A6 (10,5 X 14,8).

Pengembangan (Development)

Setelah tahap desain, selanjutnya buku saku yang telah di cetak diuji validitas buku oleh ahli media dan ahli materi, melakukan perbaikan terhadap produk buku saku sesuai dengan komentar dan saran dari tim validator. Berikut hasil uji validasi ahli media yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{174}{192} \times 100\%$$

$$NP = 90,62\%$$

Hasil validasi media diperoleh skor total dengan presentase 90,62% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil untuk validasi ahli materi yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{140}{172} \times 100\%$$

$$NP = 81,39\%$$

Hasil validasi materi diperoleh skor total dengan presentase 81,39% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media buku saku

berbasis *mind mapping* sangat valid dan layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Implementasi

Tahap implementasi dilakukan ketika produk yang dikembangkan telah divalidasi dan dikatakan layak untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan guna mengetahui kevalidan serta keefektifan dari penggunaan media buku saku berbasis *mind mapping*. Berikut hasil uji coba penggunaan media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat.

a. Uji coba terbatas

Tahap uji coba terbatas dilakukan oleh 3 orang siswa kelas IV SD Inpres Oebufu. Uji coba dilakukan untuk menguji keefektifan media buku saku berbasis *mind mapping* dengan melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) sebelum dan sesudah penggunaan media. Diperoleh skor rata-rata nilai pada *pretest* yaitu 7,33 dengan tidak ada siswa yang memenuhi ketuntasan, sedangkan pada *posttest* rata-rata yang diperoleh yaitu 15 dengan jumlah siswa memenuhi

ketuntasan yaitu sebanyak 2 orang siswa dengan rata-rata presentase ketuntasan klasikal meningkat sebesar 66%.

b. Uji coba Pemakaian

Tahap berikutnya yaitu uji coba pemakaian produk akhir yaitu media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu yang diikuti oleh 15 orang siswa. Data diambil menggunakan tes yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping*. Diperoleh skor rata-rata nilai pada *pretest* yaitu 38 dengan tidak ada siswa yang memenuhi ketuntasan, sedangkan pada *posttest* rata-rata yang diperoleh yaitu 81,66 dengan jumlah siswa memenuhi ketuntasan yaitu sebanyak 13 orang siswa dengan rata-rata presentase ketuntasan klasikal meningkat sebesar 86%.

c. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan

hasil belajar setelah mengimplementasikan media buku saku berbasis *mind mapping*. Hasil uji coba N-gain sebagai berikut.

Tabel 3. N-gain Uji Coba Produk Terbatas

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimal	N-Gain
3,66	75	100	0,60

Sesuai data yang diperoleh, dengan adanya media buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkat 0.60 dengan kategori sedang. Sedangkan pada uji coba pemakaian juga dihitung peningkatannya menggunakan uji N-gain. Hasil uji coba N-gain sebagai berikut.

Tabel 4. N-gain Uji Coba Pemakaian

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimal	N-Gain
38	81,66	100	0,68

Sesuai data yang diperoleh, dengan menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar

pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu mengalami peningkatan 0,68 yang masuk dalam kategori sedang, Sesuai hasil belajar tersebut terbukti bahwa peserta didik sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta peserta didik sangat tertarik untuk belajar menggunakan buku saku berbasis *mind mapping* tersebut.

Evaluasi

Pada tahapan evaluasi peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti memperbaiki media buku saku berbasis *mind mapping* sesuai dengan komentar dan saran oleh validator materi dan juga validator media, agar pengembangan media tersebut menjadi lebih baik. Hasil evaluasi dan saran dari para tim validator yaitu sebagai berikut :

- a. Hasil evaluasi dan saran dari validator materi yaitu tidak menggunakan simbol (tetapi menggunakan angka atau huruf), perbaikan salah penulisan (typo) dan memperbaiki gambar ilustrasi percakapan pada buku saku tersebut

b. Hasil evaluasi dan saran dari validator media yaitu perbaikan pada jenis huruf dan penggunaan warna

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa siswa/siswi memiliki antusias yang tinggi dan semangat ketika belajar menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan oleh peneliti.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media buku saku berbasis *mind mapping* materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu diperoleh data hasil validasi ahli media yaitu 90,62% (sangat layak), dengan presentase kelayakan penyajian 92,18%, presentase kelayakan isi 89,84%. Sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu 81,39% (sangat layak), dengan presentase kelayakan isi 76,67% kelayakan kebahasaan 79,16%

dan kelayakan penyajian 87,5%. Data hasil tersebut telah memenuhi kategori sangat layak/valid.

2. Pengembangan media buku saku berbasis *mind mapping* telah dinyatakan efektif dan layak untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran dan telah dibuktikan dari hasil uji *N-gain* pada hasil belajar siswa yaitu meningkat 0,60 pada uji coba terbatas dan meningkat 0,68 pada uji coba pemakaian, dengan kategori skor peningkatan sedang. Sehingga pengembangan media buku saku berbasis *mind mapping* layak untuk di implementasikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Inpres Oebufu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Afdholia Nurul dan Sunarti. (2017) "Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul." *Jurnal PGSD Indonesia*, no. 2, 1-9.
- Amini, R & Usmeldi. (2020). The development of teaching materials use an inductive-

- based 7E learning cycle for elementary school student. *Journal of physics: Conference Series*, 1521(4). 1-8.
- Amini, R (2020). Textbook development on character-based active learning strategy using tournament type for elementary school student. *Journal of physics: Conference Series*, 1567(4).
- Della, A., Putri, H., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan Media 3D Hologram Pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan antara Simbol dan Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. 849-856
- Hartati., Ilyas Ismai., dan Ahmad Afiif. (2016). "Perbandingan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Biologi." *Jurnal Biotek*, no. 1: 137-149.
- Irfan, Muhammad dan Syahrani. (2017). "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, no. 2: 107-114.
- Mamelio, A., Idris, M., & Dedy, A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik Sdn 1Ujung Tanjung. *Wahan Didaktika*, 31-37.
- Mardiah., Hendra., dan Nina Hastina. (2019). "Aplikasi Edraw Mind Map Bagi Guru SD Negeri 050702 Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, no. 2:71-77
- Marxy, Anastaia. (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, no. 02: 173-182.
- Ningrum, Utami. Fitri; Sutrisno Widodo. (2018.) Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah

- 22 Surabaya. Jurnal. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol9 No.2
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 65-74
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sulistri, E., Sumarsih, E., & Utama, G. E. (2020). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Entosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang. *Jurnal Pendidikan*, 6, 522-531.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tri Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Sumbawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasanda. 193
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn yang Menyenangkan. 1489-1496