



Pengembangan Media Buku Saku Elektronik Berbasis Mind Mapping Materi Bangun Ruang Kelas V SD Gugus Sultan Fatah Kecamatan Bonang Kabupaten Demak

Laili Istiqomah¹, Su'ad², Gunawan Setiadi³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Received: 6 Februari 2023
Revised: 25 Februari 2023
Accepted: 11 Maret 2023

Abstract

The background of this research is the text book as one of studying media used by the students is unpractical, incomplete, unattractive, and does not use the development of the newest technology of communication information. The identification of the problem of this research is how are the development, application, effectivity of mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material for fifth grade students. The objective of this research are to produce the mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material, to describe the application, and to test the effectivity of the mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material, to increase the fifth grade students' study result. The design of this research is research and development (R and D). The data collection techniques of this research are questionnaire, interview, test, and documentary. The result of this research based on the qualification value of expert validation shows that this mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material is eligible to be used as a media in learning process. Furthermore, the use of mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material is effective to increase mathematic study result of fifth grade students, with the average of 75% N-gain score of experimental group. The conclusion of this study is that the feasibility and effectivity of based-electronic pocket book media on geometry on mind mapping is proven feasible and effective can improve student learning outcomes of fifth grade students. The conclusion of this research is the eligibility of mind mapping based - electronic pocket book media on geometry material is eligible proven and able to increase the fifth grade students' studying achievement. The suggestions are that it is expected that teachers are able to apply mind mapping based - electronic pocket book media on the similar or other material and it needs to be improved

Keywords: *Electronic pocket book media, mapping*

(*) Corresponding Author: 202003026@std.umk.ac.id¹, suad@umk.ac.id²,
gunawan.setiadi@umk.ac.id³

How to Cite: Istiqomah, L., Su'ad, S., & Setiadi, G. (2023). Pengembangan Media Buku Saku Elektronik Berbasis Mind Mapping Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Gugus Sultan Fatah Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 385-393. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7985287>.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, banyak sekali kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat.

Hasiru, dkk. (2021 : 60) menyatakan, Bahwa media pembelajaran merupakan wadah atau tempat dari sebuah pesan, pesan yang disampaikan adalah materi dan pesan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang



bervariasi, ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi ada materi ajar yang sangat sulit sehingga memerlukan alat bantu. Peserta didik juga akan merasa bosan dan kelelahan jika dalam proses belajar mengajar guru dalam memberikan penjelasan tidak fokus pada masalah dan simpang siur.

Dahulu proses belajar mengajar, guru merupakan satu-satunya sumber belajar. Kegiatan pendidikan cenderung berpusat pada guru. Kemudian dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (cyber sistem) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Apabila pembelajaran sebelumnya berpusat pada guru, saat ini pembelajaran beralih berpusat pada peserta didik. Guru hanya menjadi salah satu sumber belajar selain internet, lingkungan, buku dan sumber belajar lainnya.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat sekolah dasar sangat penting. Sebab kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu. Pada usia ini peserta didik masih berfikir konkret dan belum mampu berfikir abstrak, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidakmampuan guru dalam menjelaskan suatu bahan dapat diwakili oleh peran media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan.

Mempertimbangkan pentingnya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka kita sebagai seorang guru harus bisa menentukan sumber belajar yang tepat, sebab keberadaan media belajar dan sumber pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Daryanto, 2010 : 2). **Wittig (dalam Syah, 2003 : 65-66)**, menyatakan bahwa belajar sebagai *any relatively permanen change in an organism behavioral repertoire that occurs as a result of experience* (belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman).

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi. Masing-masing komponen tidak bersifat terpisah (parsial) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi saling bergantung, saling melengkapi harus, berjalan secara teratur, dan berkesinambungan. Proses pembelajaran melibatkan berbagai unsur: metode, penggunaan media (cetak, visual/gambar, audio dan multimedia).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting, bisa dikatakan matematika dalam setiap lembaga pendidikan menjadi materi pokok yang tidak bisa lepas bahkan dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa dipisahkan dengan matematika. Namun bagi peserta didik pembelajaran matematika terdapat beberapa kendala yaitu berkisar pada karakteristik matematika yang abstrak, masalah bahan ajar, masalah peserta didik atau pendidik. Kendala tersebut melahirkan kegagalan pada peserta didik, hal ini terjadi karena (1) peserta didik tidak dapat menangkap konsep dengan benar, (2) peserta didik tidak dapat menangkap arti dari lambang-lambang, (3) peserta didik tidak dapat memahami

asal-usulnya suatu prinsip, (4) peserta didik tidak lancar menggunakan operasi dan prosedur, (5) pengetahuan peserta didik tidak lengkap.

Minimnya buku ajar atau buku referensi yang dimiliki peserta didik sebagai buku pelengkap pembelajaran, menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan yang dimilikinya sehingga peserta didik kesulitan dalam menemukan konsep dalam materi tersebut. Hal ini berdampak pula pada perolehan nilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah.

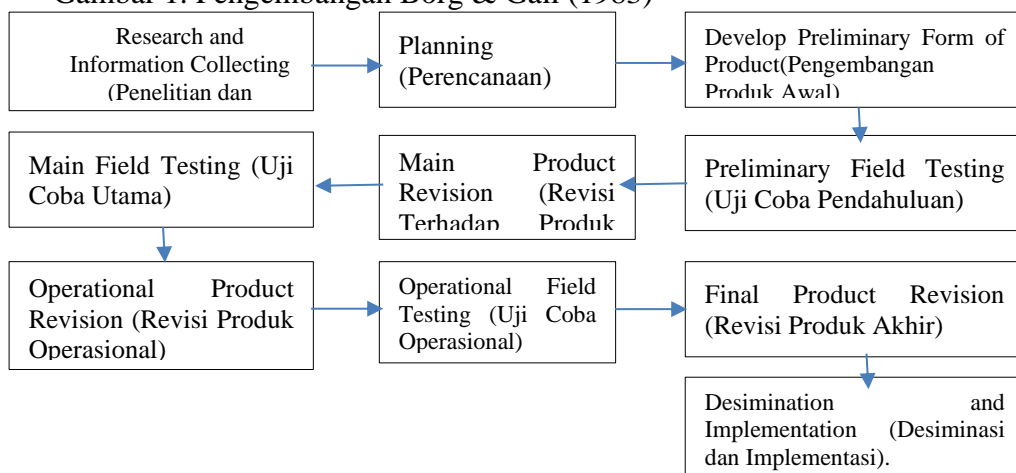
Buku saku digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga bisa mengembangkan potensi peserta didik menjadi pembelajar mandiri. Buku saku ini diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar yang menarik minat peserta didik dalam pembelajaran khususnya matematika. Sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, maka sangat perlu dilakukan penelitian pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2022: 395) berfungsi untuk memvalidasi dan menghasilkan produk tertentu. Prosedur penelitian pengembangan yang akan digunakan ini adalah dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2018: 409). Berikut adalah desain pengembangannya.

Gambar 1. Pengembangan Borg & Gall (1983)



Subjek penelitian pengembangan ini sebanyak 35 peserta didik masing-masing peserta didik kelas V SDN Serangan 2 sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas V SDN Jatirogo sebagai kelas kontrol. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 di wilayah Gugus Sultan Fatah Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. Tahapan tersebut secara rinci dapat dijelaskan di bawah ini.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi atau Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*) Studi pendahuluan digunakan untuk

menganalisis kebutuhan penelitian dan dasar pengembangan produk. Analisis kebutuhan ini meliputi wawancara, observasi maupun identifikasi masalah yang muncul pada pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi awal sebelum melakukan penelitian Data/informasi awal ini digunakan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah solusi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, solusi berupa perencanaan pengembangan media buku saku elektronik.

2. Perencanaan (*Planning*) Data atau informasi awal digunakan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah solusi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, solusi berupa perencanaan sebuah rancangan pengembangan MBSE.
3. Pengembangan Format Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*) Pada tahap ini produk mulai dikembangkan. Kegiatan yang sudah dilakukan pada tahap perencanaan digunakan sebagai pedoman pengembangan produk. Format media buku saku elektronik. Produk awal bersifat sementara atau hipotetis. Produk awal ini meliputi kegiatan membuat format media buku saku elektronik. Produk awal dibuat selengkap dan sematang mungkin dengan berbagai masukan dari ahli.
4. Uji Coba Awal (*Preliminary Field Testing*) Setelah produk awal jadi, produk perlu diuji coba untuk mengetahui gambaran awal efektifitas produk. Kegiatan analisa ini meliputi pengamatan terhadap uji coba awal. Uji coba ini bersifat terbatas guna mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan.
5. Revisi Produk (*Main Product Revision*). Evaluasi terhadap hasil uji coba awal ditekankan pada proses dan bersifat perbaikan internal.
6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*). Uji coba yang kedua ini dilakukan dengan dengan skala yang lebih besar dari pada uji coba awal. Uji coba ini bersifat terbatas
7. Revisi Produk (*Operational Product Revision*) Tahap ini dilakukan perbaikan/revisi media buku saku elektronik berdasarkan hasil analisis dan masukan pada tahap uji coba skala besar. Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang lebih baik dari yang sebelumnya.
8. Uji Coba Lapangan (*Operational Field Testing*) Uji coba lapangan yang ketiga ini dilakukan terhadap subjek penelitian secara penuh. Data hasil uji coba lapangan diperoleh melalui pengamatan, wawancara, maupun angket
9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*) Revisi terakhir terhadap produk mengacu pada masukan maupun saran dalam pelaksanaan di lapangan.
10. Desiminasi dan Implementasi produk (*Dissemination and Implementation*). Membuat laporan mengenai produk.

Menurut Sugiyono (2022 : 296) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain wawancara (interview), angket (kuesioner), tes hasil belajar dan dokumentasi. Sugiyono (2022: 175) menjelaskan bahwa hasil penelitian yang valid terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang diperoleh pada obyek yang diteliti. Purwanto (2018: 114) juga menjelaskan bahwa validitas

berkaitan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur. Dalam menguji keabsahan data diperlukan pengujian melalui uji validitas instrumen, uji reliabilitas instrumen, uji taraf kesukaran, dan uji daya beda. Analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis kuantitatif. Adapun rincian datanya sebagai berikut:

1. Analisis Data Produk

Untuk mendapatkan validasi kelayakan dapat dilakukan dengan pengujian oleh ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Selain dilakukan pengujian oleh tim ahli validasi kelayakan juga diperoleh dari hasil tanggapan guru dan peserta didik.

2. Analisis Data Awal

Analisis deskriptif data terhadap hasil belajar peserta didik dilakukan terlebih dahulu dengan menghitung skor yang diperoleh peserta didik, uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini diperlukan untuk mengetahui keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Kemudian secara berturut-turut, bila uji normalitas menghasilkan data normal maka dapat dilakukan uji paired sample t test dan bila uji homogenitas menghasilkan data homogen maka dapat dilakukan uji independent sample t test. Sebaliknya, berturut-turut, bila uji normalitas menghasilkan data tidak normal maka dapat dilakukan Wilcoxon; dan bila uji homogenitas menghasilkan data tidak homogen maka dapat dilakukan uji Mann Whitney. Untuk terakhirnya dilakukan Uji N-gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Produk

Adapun rekap hasil dari validasi ahli disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi ahli 1 dan ahli 2

Ahli/Validator	Perolehan Persentase	Persentase Kevalidan	Tingkat	Kelayakan
I	85,00	80 % – 100 % Valid		Dapat digunakan dengan revisi kecil
II	82,50	80 % – 100 % Valid		Dapat digunakan tanpa revisi

2. Analisis Data Awal

a. Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, berguna untuk melihat keefektifan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang. Hasil belajar berupa nilai *pretest* diperoleh sebelum peserta didik mendapat pembelajaran menggunakan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang dan nilai *posttest* didapatkan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah Tuntas	Ketuntasan belajar (%)
<i>Pretest</i>	44,57	63,33	20,00	0	0%
<i>Posttest</i>	84,76	100,00	60,00	33	94,29%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa rata-rata *pretest* peserta didik kelas eksperimen yaitu kelas V SD Negeri Serangan 2 adalah 44,57 dan rata-rata *posttest* adalah 84,76. Sehingga dapat diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 40,19.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila nilai yang ditunjukkan pada kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Hasil analisis data posttes uji normalitas dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	PreTest Eksperimen	.111	27	.200*	.954	35	.153
	PostTest Eksperimen	.125	27	.182*	.938	35	.048
	PreTest Kontrol	.112	27	.200*	.942	35	.066
	PostTes Kontrol	.116	27	.200*	.964	35	.307

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Didapat bahwa nilai signifikansi pre test peserta didik diperoleh nilai sig sebagai berikut yaitu SDN Serangan 2 (Pre Tes Kls Eksperimen) sebesar 0,200, Kelas eksperimen tersebut diperoleh nilai $> \alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi kelompok tersebut berdistribusi normal. Sementara untuk nilai signifikansi hasil postes yaitu SDN Serangan 2 (Post Tes Kls Eksperimen) sebesar 0,200. Kelas eksperimen tersebut diperoleh nilai $> \alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi kelompok tersebut berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama sebelum dan setelah diberi perlakuan yang berbeda. Uji homogenitas ini digunakan sebagai syarat pendukung dalam analisis paired sampel T Tes.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.376	1	68	.245
Peserta Didik	Based on Median	1.276	1	68	.263
	Based on Median and with adjusted df	1.276	1	60.330	.263
	Based on trimmed mean	1.392	1	68	.242

Hasil uji homogenitas dengan software IBM SPSS Statistics versi 23 menggunakan *uji test of Homogeneity of Variances*, yaitu berdasarkan uji homogenitas nilai Pre test dan post test di peroleh signifikasi 0,245. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasi 0,245 $> \alpha$ (0,05), maka data tersebut homogen. Nilai signifikansi ini menunjukkan bahwa H_0 diterima, sehingga data Pre test maupun post test homogen (sama). Hasil uji T dari analisis data penelitian tersebut sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji T Paired Sample Test

		Paired Samples Test		
Paired Differences		t	df	Sig. (2-

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	preEks - postEks	40.18971	5.76979	.97527	-42.17170	-38.20772	41.209	34	.000
Pair 2	preKon - postKon	30.09429	9.44471	1.59645	-33.33866	-26.84991	18.851	34	.000

Dari hasil Uji T Paired Sample Test tersebut nilai signifikansi 2-tailed pada uji T Paired sample tes sebesar 0,000, dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-tes eksperimen (media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang). Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai t hitungya pada eksperimen sebesar 41.209, yang mana nilai tersebut lebih besar dari 2,03011 (nilai t tabel).

3. Uji Efektivitas

Uji keefektifan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara uji statistik normalized gain score atau N-Gain score. Berdasarkan hasil belajar peserta didik dengan cara N-Gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian one group pretest posttest design maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol.

Keefektifan hasil belajar peserta didik terlebih dahulu diuji menggunakan uji gain ternormalisasi. Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan antara nilai pretest dan posttest. Hasil uji N-gain dapat dilihat pada Tabel berikut:

Suwarno, K., & Sutrisna, E					
Suwarno, K., & Sutrisna, E	Kelas			Statistic	Std. Error
	Suwarno, K., & Sutrisna, E	Eksperimen	Mean		74.5404
95% Confidence Interval Mean			Lower Bound	70.5211	
			Upper Bound	78.5598	
5% Trimmed Mean			74.6854		
Median			73.3400		
Variance			136.908		
Std. Deviation			11.70078		
Minimum			45.45		
Maximum			100.00		
Range			54.55		
Interquartile Range			11.58		
Skewness			-.071	.398	
Kurtosis			1.061	.778	
Kontrol			Mean		49.7657
		95% Confidence Interval Mean	Lower Bound	46.3410	
			Upper Bound	53.1905	
		5% Trimmed Mean		49.4513	
		Median		49.9932	
		Variance		99.397	
		Std. Deviation		9.96981	
		Minimum		35.29	
		Maximum		72.00	
		Range		36.71	
		Interquartile Range		16.52	
		Skewness		.280	35.29
		Kurtosis		-.657	72.00

Dari hasil perhitungan Uji N-Gain Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil perhitungan Uji N-Gain Score untuk kelas eksperimen di SDN Serangan 2 (media buku saku elektronik berbasis *mind mapping* materi bangun ruang) adalah sebesar 74.54 atau 74.54% dibulatkan 75% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Gain Score antara 56 - 75 %.

Kemudian untuk rata-rata N-Gain Score score untuk kelas kontrol di SDN Jatirogo (tanpa Media buku saku elektronik berbasis *mind mapping* materi

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	1.376	.245	7.285	68	.000	14.57171	2.00017	10.58043	18.56300
	Equal variances not assumed			7.285	63.602	.000	14.57171	2.00017	10.57543	18.56800

bangun ruang) adalah sebesar 49,77 atau 49,77% dibulatkan 50% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-Gain Score antara 40% - 55%.

Sementara itu, Uji-T (*Independent Simple T-Test*) sebagai uji hipotesis (Uji Rata-Rata) dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil Uji-T (*Independent Simple T-Test*) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Uji-T

Hasil uji-t (*independent simple t-test*) dengan software IBM SPSS Statistics versi 23, yaitu nilai Pre test Kelas Eksperimen dan post test Kelas Eksperimen diperoleh signifikansi 0,000. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya ada perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik kelas V SD sebelum dan sesudah menggunakan media buku saku elektronik berbasis *mind mapping* materi bangun ruang.

KESIMPULAN

Kelayakan dan keefektivan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang matematika terbukti layak dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas V SD. Kelayakan ini berdasarkan hasil validasi kelayakan media buku saku elektronik berbasis mind mapping oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media), respon/tanggapan guru dan peserta didik penggunaan media buku saku elektronik bangun ruang memperoleh respon positif, statistik deskripsi hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta hasil uji normalitas yang berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas diperoleh data hasil homogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T., Barry. 2004. *Memahami Peta Pikiran The Mind Map Book*. Batam : Interaksa.
- Buzan, T. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
https://www.academia.edu/25766471/Buku_Pintar_Mind_Map_Tony_Buzan
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. 2021. Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69
- Kemendikbud. 2020. *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diakses melalui [Arti Buku Saku di Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) di Lektur.ID](https://kbbi.lektur.id/buku-saku) / 13 November 2021 08.26 WIB <https://kbbi.lektur.id/buku-saku>
- Kemdikbud. 2019. *Pedoman Kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dan Angka Kreditnya*. Jakarta : Maret
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
<https://www.rajagrafindo.co.id/produk/psikologi-belajar/>
- Widoyoko, Eko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Windura, Susanto. *Mind Map for Business Effectiveness*. (Jakarta : Gradesain. 2008.)

