

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU EKONOMI BERBASIS MIND MAPPING
PADA MATERI APBN DAN APBD UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI IPS 1
SEMESTER GENAP SMA NEGERI 3 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Putri Ari Wahyuni¹, Nurdin Hidayat², Sari Narulita³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

putriariwhyn2202@gmail.com¹, nurdinstkippgribl@gmail.com²,
snarulita05@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku ekonomi berbasis mind mapping pada materi APBN dan APBD dalam meningkatkan hasil belajar dan untuk mengetahui efektifitas belajar ekonomi peserta didik XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung setelah menggunakan Buku Saku Ekonomi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang meliputi 5 tahap yaitu: Analisis (analysis), Perancangan (design), Pengembangan (development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil penilaian ahli materi diperoleh dengan skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat valid, hasil penelitian ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat valid, hasil penelitian ahli media diperoleh skor rata-rata 4,7 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian uji coba produk pada peserta didik diperoleh skor rata-rata 82,02. Hasil penelitian buku saku ekonomi berbasis mind mapping menunjukkan bahwa efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi XI IPS 1. Hasil belajar peserta didik XI IPS 1 sebelum menggunakan buku saku ekonomi berbasis mind mapping memperoleh nilai persentase 45,94% dan setelah menggunakan Buku Saku Ekonomi hasil belajar peserta didik meningkat dengan persentase tingkat keefektifan 81,08%. Buku saku ekonomi berbasis mind mapping bersifat praktis dengan skor 4,24.

Kata Kunci: Buku Saku, *Mind Mapping*, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to develop an economic pocket book based on mind mapping on APBN and APBD material in improving learning outcomes and to determine the effectiveness of economic learning for XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung students after using the Economic Pocket Book. This research is a type of Development research or Research and Development (R&D). The development model includes 5 stages, namely: Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the material expert assessment were obtained with an average score of 4.3 which is included in the very valid category, the results of linguist research obtained an average score of 4.5 which is included in the very valid category, the results of media expert research obtained an average score of 4.7 which is included in the very valid category. Assessment of product trials on students obtained an average score of 82.02. The results of the mind mapping-based economics pocketbook research show that it is effective and efficient to improve the economic learning outcomes of XI IPS 1. The learning outcomes of XI IPS 1 students before using the mind mapping-based economics pocketbook obtained a percentage value of 45.94% and after using the Economic Pocketbook the learning outcomes of students increased with a percentage of

the effectiveness level of 81.08%. The mind mapping-based economics pocketbook is practical with a score of 4.24.

Keywords: *Pocketbook, Mind Mapping, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan seseorang untuk mempermudah penyampaian materi pada saat mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan menjadi solusi agar peserta didik tetap senang saat belajar dan tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi tentunya membuat guru mengajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran yang sesuai agar siswa tidak bosan di sekolah. Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat merangsang semangat dan minat belajar peserta didik yang kuat, menggerakkan motivasi belajar peserta didik, bahkan memberikan dampak psikologis bagi Peserta didik. Menggunakan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kurikulum sekolah. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk perantara antara guru dan peserta didik dalam proses belajar dengan tujuannya adalah agar peserta didik lebih dapat memahami materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan wawancara pendahuluan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas 11 IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung diketahui bahwa peserta didik sedikit mengeluh dikarenakan ada kesulitan bila diberi tugas ekonomi karena pelajaran ekonomi itu tidak hanya tentang materi tetapi ada kegiatan perhitungan sehingga hasil belajar ekonomi yang dicapai peserta didik di SMA Negeri 3 Bandar Lampung rata-rata masih rendah.

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa KKM di SMA Negeri 3 Bandar Lampung pada mata pelajaran ekonomi adalah 76. Peserta didik kelas 11 IPS 1 masih banyak yang belum

mencapai KKM, yang tidak mencapai KKM sebanyak 20 peserta didik (54, 05%) sedangkan yang mencapai KKM sebanyak 17 peserta didik (45, 94%). Melihat hasil belajar peserta didik masih rendah sehingga guru harus dapat merubah model atau metode pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menarik. Media yang biasa digunakan peserta didik adalah buku-buku dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang termasuk dalam media fisik referensi buku yang menarik dan praktis untuk mendukung peserta didik dalam proses belajar salah satunya adalah buku saku buku saku merupakan buku berukuran kecil Yang terdapat materi dan informasi sehingga mudah dibawa ke mana saja.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan permasalahan tentang penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 3 bandar Lampung menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai dengan standar proses pendidikan akan tetapi masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan masih belum lengkapnya materi di dalam buku yang biasa digunakan sehari-hari oleh peserta didik.

Terkait permasalahan yang ada dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar maka peneliti memilih untuk menggunakan media yang menarik agar menumbuhkan minat belajar peserta didik. Diketahui bahwa buku saku berbasis *Mind mapping* Efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Buku Saku Ekonomi Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi APBN Dan APBD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 1 Semester Genap SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023”

Pada prinsipnya penelitian pengembangan (R&D) dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih murah atau lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. Artinya, apakah biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan setara dengan nilai manfaatnya atau bahkan lebih murah (Hamzah A., 2020: 1)

Borg and Gall dalam Sugiyono (2019: 28) Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf.

Menurut Sugiyono (2019: 28) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Saadah, NR. (2020: 2) penelitian pengembangan (R&D) dilakukan berdasar kebutuhan pengguna, karenanya tidak dikenal rumusan masalah

(kuantitatif) atau fokus penelitian (kualitatif), tetapi spesifikasi produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Artinya, jika spesifikasi produk yang dikembangkan sudah dianggap memenuhi kebutuhan pengguna, maka penelitian pengembangan (R&D) dianggap selesai. Lazimnya, peneliti pemula hanya melakukan uji produk hasil pengembangannya dalam skala kecil karena berbagai keterbatasan, tetapi sebaiknya uji coba produk dilakukan dalam skala luas untuk memastikan keunggulan hasil pengembangan dan jika memungkinkan dapat diproduksi massal.

Borg dan Gall dalam Sa'adah NR. (2020: 57) mendefinisikan penelitian pengembangan (merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.

Seels dan Richey dalam Hamzah A. (2020: 1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Selanjutnya Van den Akker dan Plomp dalam Hamzah A. (2020: 1) mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Menurut Gay dalam Hamzah A. (2020: 1) penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan pengertian pengertian dari beberapa pendapat mengenai pengembangan R&D dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan R&D Merupakan penelitian yang menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang

sudah ada sebelumnya yang bertujuan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif yang sesuai dengan acuan dan kriteria dalam produk tersebut sehingga produk tersebut dapat berguna dan memberikan manfaat bagi masyarakat luas.

Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali." Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam peserta didik (Miarso dalam Nunuk S., 2018: 3)

Hidayat N. (2022) pembelajaran yang baik dapat diwujudkan dengan adanya keterkaitan berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode dan evaluasi dalam pembelajaran.

Sanaky dalam Suryani (2018: 4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Menurut Criticos dalam Daryanto, (2016: 4-5) Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya yaitu media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media dapat membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa informasi

dari guru sebagai sumber menuju ke peserta didik sebagai penerima (Daryanto, 2016:8). Pemanfaatan media pembelajaran juga harus dirancang secara sistematis guna menciptakan pembelajaran yang efektif, Salah satu media pembelajaran yang mampu menjangkau masyarakat luas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana atau alat bantu untuk menyampaikan informasi yang dibuat serta dapat digunakan sebagai perantara untuk memperkuat tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan.

Buku saku juga merupakan media berbasis cetakan, Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad dalam Suryani (2018 : 50-51) bahwa "media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buat teks, buku Penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas" dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang itu konsisten format organisasi daya tarik ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong materi media berbasis cetak menurut kustandi dan Sujipto dalam Suryani (2018: 50 -51) merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Teks dibaca secara linier
- 2) Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
- 3) Teknik ditambahkan statis
- 4) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual
- 5) Teks juga berorientasi pada siswa
- 6) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai

Media berbasis cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media berbasis lain meskipun kelebihan tersebut dirasa konvensional.

Kelebihan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak
- 2) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan minat dan kecepatan masing masing
- 3) Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan di mana saja
- 4) Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna
- 5) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.

Adapun kelemahan media berbasis cetak yang dapat diidentifikasi dari apa yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama
- 2) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat peserta didik untuk membacanya
- 3) Apabila jilid dan kertasnya jelek bahan chair akan mudah rusak dan sobek

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak-main map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara Harfiah akan “memetakan” pikiran pikiran kita main map juga sangat sederhana. Strategi pembelajaran Mind Map dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. Seseorang biasanya memulainya dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bisa membentangkannya ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar. Mind map bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Ia

merupakan strategi ideal untuk melejitkan 'pe-mikiran' siswa. Mind map bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa bisa mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekalipun. Pada hakikatnya, mind map digunakan untuk membrainstorming suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa. *Mind Mapping* merupakan salah satu Media Berbasis Visual dimana Media Visual menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani (2018: 51) tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi Pembelajaran lainnya.

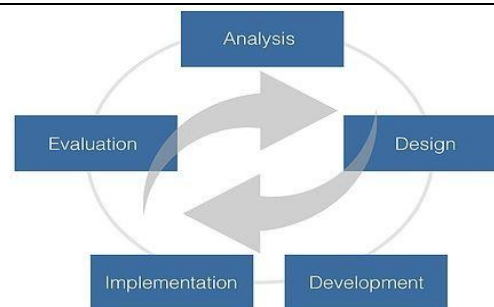
Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang bentuknya itu “hasil” dan “belajar” pengertian hasil(product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara Fungsional hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi (finished goods) hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen hasil jualan hasil pembangunan termasuk hasil belajar dalam siklus input proses hasil hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar peserta didik merubah perilakunya disbanding sebelumnya. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan

remaja, sejumlah sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi sosial dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta, dan menjalin kerja sama dengan orang lain. Purwanto (2018: 246) hasil belajar adalah perubahan-perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, lebih lanjut lagi ia menyatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Dengan memerhatikan sebagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar pencapaian itu didasarkan atas tujuan Pengajaran yang telah ditetapkan hasil itu dapat berupa pengaruh bahan dalam aspek kognitif Afektif maupun Psikomotorik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development)

Dalam penelitian ini prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran.



Tahap Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari teknik tes, wawancara, angket atau kuesioner dan dokumentasi, harapannya agar data yang diperoleh benar-benar objektif sesuai dengan kondisi sesungguhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap analisis observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut ditemukan masalah mengenai penggunaan media dalam pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan perancangan media buku saku berbasis *Mind Mapping* sesuai dengan format penyusunan pelajaran. Buku saku berisi materi dan latihan soal, buku saku juga dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam buku saku ekonomi tersebut berisi materi APBN dan APBD, materi APBN dan APBD diperoleh dari beberapa buku yang relevan sebagai bahan referensi sehingga perancangan kerangka dan penyusunan materi dalam buku saku telah sesuai dengan kompetensi dasar.

Berikut disajikan beberapa tampilan desain awal buku saku dimaksud:



Selanjutnya design tersebut dilakukan validasi oleh tiga validator meliputi validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang kesemuanya merupakan dosen STKIP PGRI Bandar Lampung sesuai dengan keahlian masing-masing. Validasi produk bertujuan untuk meminta penilaian ahli memberikan kritik serta saran mengenai kekurangan produk, sehingga produk yang dibuat layak untuk digunakan saat proses penelitian dan pembelajaran. Adapun berikut ini hasil pengujian validasi :

1. Validasi Ahli Materi
Berdasarkan hasil validitas ahli materi didapat hasil 4,3 dengan demikian materi yang terdapat dalam Buku Saku yaitu **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran Buku saku berbasis *Mind Mapping* layak diuji cobakan dalam penelitian.
2. Validasi Ahli Bahasa
Berdasarkan hasil validitas ahli bahasa didapat hasil 4,5 dengan demikian Bahasa yang digunakan dalam Buku Saku yaitu **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran Buku saku berbasis *Mind Mapping* layak diuji cobakan dalam penelitian.
3. Validasi Ahli Media

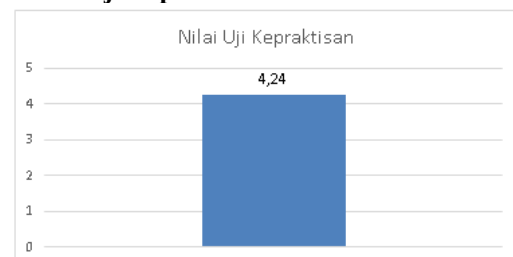
Berdasarkan hasil validitas ahli media didapat hasil 4,7 dengan demikian Media yang digunakan dalam Buku Saku yaitu **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran Buku saku berbasis *Mind Mapping* layak diuji cobakan dalam penelitian.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahap implementasi ini merupakan tahapan untuk menerapkan produk yaitu buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping* yang berisi materi APBN dan APBD. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui ke efektifan dan kepraktisan buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS 1 dengan jumlah 37 peserta didik.

Tahapan-tahapan tersebut kemudian dievaluasi dengan hasil bahwa SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung khususnya pada kelas XI AKL memerlukan penambahan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar hasil belajar lebih baik, media tersebut yaitu melalui video pembelajaran. Setelah melalui tahapan validasi, pengujian kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video dapat membantu meningkatkan hasil belajar XI AKL khususnya pada materi Analisis Kartu Utang.

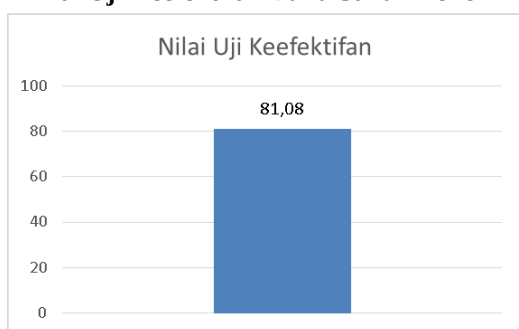
Pada uji kepraktisan Buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping* memperoleh skor rata-rata 4,24. Hal ini dikategorikan Buku saku ekonomi berbasis mind mapping praktis atau layak digunakan. Hasil tersebut dapat divisualisasikan dalam diagram berikut:

Gambar
Nilai Uji Kepraktisan Buku Saku Ekonomi



Selanjutnya pada uji eefektifan diperoleh perbandinagn nilai rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan buku saku ekonomi persentase yang di peroleh berjumlah 45,94% dan setelah menggunakan buku saku ekonomi hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 81,08%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping* efektif digunakan dalam proses belajar. Hal tersebut tergambar pada diagram berikut:

Gambar
Nilai Uji Keefektifan Buku Saku Ekonomi



Pada tahap evaluasi hasil belajar yang di peroleh peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung meningkat khususnya pada materi APBN dan APBD. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran tambahan untuk peserta didik kelas XI IPS 1 guna menunjang hasil belajar yang lebih baik, media tersebut yaitu Buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping*.

Produk akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan Buku Saku Ekonomi berbasis *Mind Mapping*. Pengembangan Buku Saku Ekonomi ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sehingga dapat menghasilkan produk berupa Buku Saku Ekonomi yang baik dan berkualitas. Kompetensi yang harus dicapai dalam Buku Saku Ekonomi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dipilih. Sasaran utama penggunaan Buku Saku Ekonomi berbasis *Mind*

Mapping yaitu peserta didik kelas XI IPS 41 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Berikut akan dipaparkan secara jelas hasil dari produk akhir Buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping*.

Berikut disajikan beberapa hasil produk akhir yang telah malalui proses validasi oleh tiga ahli.

Tabel
Hasil Revisi Ahli Materi

N o	Sebelum	Sesudah
1.		
2.		

Tabel
Hasil Revisi Ahli Bahasa

No	Sebelum	Sesudah
1.		

2.	B. Penyusunan dan Penguatan APBN dan APBD 1. Penyusunan dan Penguatan APBN APBN disusun dengan tujuan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengelola keuangan negara terdiri atas perencanaan dan pelaksanaan negara APBN terdiri atas anggaran pendapatan, anggaran belanja, dan pembiayaan. Pelaksanaan negara terdiri atas penerimaan pajak, penerimaan bukan pajak, dan laba. Belanja negara digunakan untuk keperluan penyelenggaraan tugas pemerintah pusat dan pelaksanaan peningkatan kemampuan antara pemerintah pusat dan daerah. Belanja negara dapat diperoleh menurut organisasi, fungsi, dan jenis belanja. APBN disusun sesuai dengan kebutuhan penyelenggaraan pemerintahan negara dan kemampuan dalam mengelola pendapatan negara. Penyusunan anggaran APBN berdasarkan pada rencana kerja pemerintah dalam rangka mewujudkan kesejahteraan tujuan negara. Dalam hal anggaran yang diperkerjakan	B. Penyusunan dan Penguatan APBN dan APBD 1. Penyusunan dan Penguatan APBN APBN disusun dengan tujuan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengelola keuangan negara terdiri atas perencanaan dan pelaksanaan negara APBN terdiri atas anggaran pendapatan, anggaran belanja, dan pembiayaan. Pelaksanaan negara terdiri atas penerimaan pajak, penerimaan bukan pajak, dan laba. Belanja negara digunakan untuk keperluan penyelenggaraan tugas pemerintah pusat dan pelaksanaan peningkatan kemampuan antara pemerintah pusat dan daerah. Belanja negara dapat diperoleh menurut organisasi, fungsi, dan jenis belanja. APBN disusun sesuai dengan kebutuhan penyelenggaraan pemerintahan negara dan kemampuan dalam mengelola pendapatan negara. Penyusunan anggaran APBN berdasarkan pada rencana kerja pemerintah dalam rangka mewujudkan kesejahteraan tujuan negara. Dalam hal anggaran yang diperkerjakan
----	--	--

Tabel
Hasil Revisi Ahli Media

N o	Sebelum	Sesudah
1.	A. Pengertian dan Fungsi APBN dan APBD 1. Pengertian APBN dan APBD Berdasarkan Undang-Undang No. 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara, Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) adalah rencana keuangan tahunan pemerintahan negara yang disetujui oleh Dewan Perwakilan Rakyat. APBN merupakan wujud pengalokasian keuangan masyarakat di antara setiap tahun dengan undang-undang. APBN terdiri atas anggaran pendapatan, anggaran belanja, dan anggaran pembiayaan.	
2.		
3.	LATIHAN SOAL A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat! 1. Rencana keuangan tahunan pemerintah yang disetujui oleh DPR disebut a. pajak d. APBD b. subsidi e. laba c. APBN 2. Kebijakan anggaran negara harus memperhatikan dua kondisi, merupakan fungsi a. stabilitas d. distribusi b. pemerataan e. stabilitas c. alokasi 3. Keuangan negara diatur dalam Undang-Undang nomor a. 15 tahun 2001 d. 19 tahun 2002 b. 16 tahun 2002 e. 17 tahun 2001	

Dari hasil kajian produk akhir yang telah di paparkan melalui tabel di atas perbandingan antara sebelum produk direvisi dan setelah produk di revisi, maka dengan ini produk Buku saku ekonomi berbasis *Mind Mapping* ini layak digunakan sebagai tambahan sumber belajar untuk peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Prosedur pengembangan Buku Saku berbasis *Mind Mapping* pada materi APBN dan APBD kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung dengan menggunakan tahapan ADDIE yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
- Produk yang dikembangkan telah melalui proses tahapan validasi oleh ahli materi dengan penilaian rata-rata skor 4,3 dengan kategori sangat layak, oleh ahli bahasa dengan penilaian rata-rata skor 4,5 dengan kategori sangat layak, dan oleh ahli media dengan penilaian rata-rata skor 4,7 dengan kategori sangat layak.
- Dari hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Setelah menggunakan buku saku berbasis *Mind Mapping* sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi, hal ini terdapat peningkatan dari nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik sebelum serta sesudah menggunakan buku saku. Sebelum menggunakan buku saku, persentase hasil belajar seluruh peserta didik 45,94% dan setelah menggunakan buku saku mengalami peningkatan rata-rata skor yakni 82,02 dengan nilai keefektifan buku saku sebesar 81,08 dari 100 dan nilai kepraktisan sebesar 4,24 dari 5.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.

Hidayat, N. (2022) Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Presentasi Bisnis: Sastra Singkat. Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora, volume 628 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sa'adah NR. (2020). *Metode Penelitian Pengembangan dan R&D (Research and Development)*. Junrejo Batu: Literasi Nusantara.

Sudijono. A. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.