

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD/MI**


(Skripsi)

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Lily Rahmawati Prastya
NPM. 1811100401**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD/MI**

(Skripsi)

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Tarbiyah dan Keguruan



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dr. Nanang Supriadi, M. Sc
Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2022 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian yang akan penulis lakukan adalah berjudul “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD/MI”. Adapun beberapa istilah yang perlu penulis uraikan yaitu:

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002, pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.¹

Buku Digital dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Buku digital juga dalam kamus bahasa Inggris disebut dengan istilah *E-book* pada buku versi elektronik. *E-book* merupakan sumber belajar dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunaannya karena *e-book* dapat diakses dengan cara dimana dan kapan saja.²

Menurut Eliana & Solikhah buku saku dapat diartikan sebagai buku yang berukuran kecil sehingga efektif untuk dibawa kemana saja dan dapat dibaca kapan saja. Buku saku disusun secara runtut dan praktis, mempermudah siswa dalam memahami materi. Disusun dengan konsep materi yang lebih ringkas, jelas dan padat dilengkapi ilustrasi sebagai pendukung dalam memahami materi. Buku saku akan membuat siswa memperoleh

¹Indonesia Students, “Pengertian Pengembangan, Jenis Dan Contohnya,” IndonesiaStudents.com, 2019, indonesiastudents.com/pengertian-pengembangan/.

²Muhammad Alwan, “Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh,” *At-Tadbir STAI Daru; Kamal NW Kembang Kerang* 1, no. 2 (2018): 26–40, <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/atTadbir>.

materi sekaligus pengetahuan tanpa harus membaca terlalu lama guna mendapat materi inti maupun informasi.³

Problem Based Learning merupakan suatu model menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber dan sarana belajar usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, tanpa mengesampingkan pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran.⁴

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah tentang bilangan. Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Berdasarkan penegasan istilah dalam judul diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dalam judul penelitian adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dapat dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar seperti buku saku.

³Setyaningrum and Bambang Suratman, "Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 305–17.

⁴Arie Anang, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Makassar: Yayasan Barcode, 2020). 19.

⁵Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: CV AURA, 2016). 9.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan berlangsung dalam beraneka ragam bentuk, pola dan lembaga. Pendidikan dapat terjadi disembarang, kapan dan dimana saja dalam hidup. Tujuannya terkandung dalam setiap pengalaman belajar, tidak ditentukan dari luar. Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada dan tanpa adanya pendidikan suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain.

Pendidikan merupakan upaya meningkatkan kualitas individu, secara langsung atau tidak langsung untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶ Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia. Oleh karena itu kualitas sumber daya manusia tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan faktor utama yang perlu ditingkatkan kualitasnya. Maju mundurnya peradaban masyarakat atau bangsa terletak pada tingkat pendidikan.

Proses pembelajaran harus terjadi situasi dan kondisi yang memadai serta pendekatan yang tepat yang dapat mempengaruhi positif terhadap efektivitas proses belajar dalam mencapai tujuan belajar. Tujuan pendidikan menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sejahtera, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷ Sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang sudah disebutkan maka perlunya mengutamakan bidang

⁶Erna Pardede, Motlan, and Retno Dwi Suyanti, "Efek Model Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Kolaborasi Dengan Media Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Tinggi Fisika Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2016): 12–17.

⁷Kemdiknas, "Tujuan Pendidikan," Wikipedia, 2020, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Tujuan_pendidikan&oldid=16837554.

pendidikan untuk ditingkatkan kualitasnya guna melahirkan peserta didik yang berpotensi. Kualitas pengajar dan proses pembelajaran yang rendah mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik secara tidak langsung akan memengaruhi kemampuan literasi peserta didik.

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan dasar untuk mengembangkan potensi peserta didik ke jenjang berikutnya sehingga diperlukan stimulus serta rangsangan agar kompetensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang dengan baik.⁸ Sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia. Terdapat sedikit perbedaan pada Sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah namun pada dasarnya SD dan MI masih dalam satu jenjang yaitu pendidikan dasar. Sekolah dasar dikelola oleh pemerintah di bawah lingkup Kemendikbud sedangkan Madrasah Ibtidaiyah di bawah lingkup Kemenag. Kurikulum MI sama dengan kurikulum SD, hanya saja pada MI terdapat porsi lebih banyak mengenai pendidikan Islam.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Pendidik harus dapat memahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Pendidik akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya jika pendidik dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan.

Pendidik biasanya menjelaskan materi konsep secara informatif pada kegiatan pembelajaran, memberikan contoh soal dan memberikan soal-soal latihan. Pendidik merupakan pusat kegiatan, sedangkan peserta didik selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Peserta didik hanya mendengarkan, mencatat

⁸Metalin Ika Puspita Ari, Djatmika; Ery Tri, and Muakibatul Hasanah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan* 1, no. 10 (2016): 1880–83.

penjelasan dan mengerjakan soal. Seorang peserta didik membutuhkan buku untuk menunjang materi yang diampunya dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan peserta didik untuk belajar. Inovasi pendidikan merupakan faktor penting bagi kemajuan pendidikan.

Peserta didik di zaman sekarang juga sudah mengenal teknologi yang lebih canggih, sehingga kurang minatnya membaca menggunakan buku. Buku cetak pada umumnya tebal dan berat sehingga membuat rendahnya minat peserta didik dalam belajar. Bahan ajar tersebut juga tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh peserta didik (kurang praktis). Salah satu buku yang sangat kurang diminati yaitu buku matematika, karena buku matematika umumnya ukurannya besar, tebal dan bersifat monoton. Sehingga peserta didik malas atau tidak berminat untuk membaca ataupun belajar pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Matematika dapat dikatakan dalam setiap lembaga pendidikan menjadi materi pokok yang tidak bisa lepas bahkan dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa dipisahkan dengan matematika. Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis dan penuh lambang serta rumus yang membingungkan. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya.⁹

Begitu pentingnya pembelajaran matematika bagi peserta didik, namun terdapat beberapa kendala yang terjadi dalam pembelajaran matematika yaitu terdapat pada karakteristik matematika yang abstrak, masalah bahan ajar dan masalah yang terdapat pada peserta didik maupun pendidik. Berdasarkan hasil

⁹Mustakim, "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika," *Al Asma : Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.

wawancara di SDN 6 Gedong Tataan dengan guru matematika kelas 5, peserta didik kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan kurang praktisnya bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Sarana dan prasarana yang digunakan belum terlalu mendukung untuk pemahaman peserta didik seperti buku paket yang terbatas yang tersedia di perpustakaan. Tetapi di sekolah terdapat alat elektronik seperti komputer dan LCD yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Namun pendidik jarang sekali menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia dan hanya menggunakan buku paket yang diperoleh dari pemerintah saja.

Buku paket yang ada di sekolah juga belum terdapat langkah-langkah PBL, seperti tidak membimbing penyelidikan individu maupun kelompok kemudian tidak terdapat menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut pernyataan pendidik, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah masih rendah. Model pembelajaran yang digunakan sebelumnya saat pembelajaran belum dapat memecahkan masalah. Model pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat *teacher center*, pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran

Buku paket yang monoton membuat siswa malas untuk membaca buku sehingga dapat berakibat pada pemahaman peserta didik yang kurang maksimal dalam pembelajaran dan hasil belajar di kelas serta rendahnya kemampuan memecahkan masalah. Inovasi pengembangan bahan ajar yang kurang mengakibatkan minat belajar peserta didik rendah sehingga berakibat pada nilai peserta didik yang kurang mencapai nilai KKM.¹⁰ Bahan ajar seperti buku teks harus dirancang menarik sehingga siswa merasa tertarik dan nyaman membaca buku teks. Buku saku merupakan salah satu dari bahan ajar yang seringkali digunakan untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

¹⁰Nina Fitriya Yulaika, Harti, and Norida Canda Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76, <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

Buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang efisien dalam penggunaan dan memuat informasi-informasi mengenai suatu materi tertentu. Buku saku termasuk ke dalam media cetak. Namun di zaman sekarang sudah menggunakan teknologi yang canggih sehingga buku saku hadir dalam versi digital. Buku saku memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung. Buku digital diminati karena ukurannya yang kecil dan lebih praktis dibawa kemana saja jika dibandingkan dengan buku yang di cetak. Buku digital umumnya memiliki fitur pencarian sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan.

Buku saku digital hadir sebagai bentuk nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa di masa perkembangan teknologi mobile saat ini sudah banyak peserta didik yang terbiasa menggunakan gadget untuk mengakses informasi materi pelajaran yang tidak didapatkan di sekolah. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran menggunakan media elektronik karena penggunaannya yang lebih praktis. Materi yang disajikan dalam buku saku digital dibuat lebih ringkas dan terperinci, hal ini membuat peserta didik lebih cepat dalam menemukan informasi inti dari materi.

Mengingat kurang praktisnya bahan ajar pembelajaran yang digunakan di SDN 6 Gedong Tataan dan MI Al-Muhajirin Panjang maka peneliti ingin mengembangkan buku saku digital. Peneliti memilih buku saku digital sebagai produk pengembangan adalah karena buku saku berukuran kecil sehingga mudah digunakan oleh peserta didik kapanpun mereka inginkan. Buku saku juga ingin dikembangkan akan terdapat gambar-gambar dan memiliki warna yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik siswa dalam belajar matematika. Alasan memilih mengembangkan buku saku digital sebagai produk yang yang dikembangkan adalah karena dilihat dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan buku saku dalam kegiatan

pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lisnawati, M. Khirul Amri, Eka fitria Ningsih dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping Pada Materi Statistika”. Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan sangat efektif dalam proses pembelajaran dikelas dibuktikan dengan respons yang disampaikan oleh guru sebesar 89,26% dan siswa sebesar 95%. Dengan demikian, dengan media tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, selain itu, buku satu berbasis *Mind Mapping* dapat menambah referensi dalam metode pembelajaran matematika.¹¹

Terdapat penelitian oleh Budi Cahyono, Dyan Falasifa Tsani dan Aulia Rahma melalui penelitian “Pengembangan buku saku matematika berbasis karakter pada materi trigonometri” dihasilkan bahwa buku saku layak digunakan. Uji validitas mendapatkan presentase rata-rata sebesar 70,80% yang artinya buku saku itu valid. Tanggapan peserta didik terhadap buku saku termasuk pada kategori sangat baik dengan presentase 86,69%. Hasil uji t-test mendapatkan hasil $t_{hitung} = 2,248 > t_{tabel} = 1,668$ maka H_1 diterima. Artinya rata-rata kelas yang menggunakan buku saku lebih baik daripada yang tidak menggunakan buku saku. Skor n-gain sebesar 0,34, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku saku matematika dengan kategori sedang.¹²

¹¹Dina Damayanti, “Pengembangan Buku Saku Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi” (UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi, 2018).

¹²Budi Cahyono, Dian Tsani, and Aulia Rahma, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri,” *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* 8, no. 2 (2018): 185–99, <https://doi.org/10.21580/phen.2018.8.2.2929>.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dina Damayanti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa buku saku matematika berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran di sekolah. Tingkat keefektivan dari hasil analisis uji coba lapangan menunjukkan bahwa buku saku efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan melihat hasil belajar siswa dimana 79,3% siswa berhasil mencapai KKM.¹³

Sebuah penelitian oleh Silviana Nasrul melalui penelitian “pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *problem based learning* di kelas IV Sekolah Dasar” dihasilkan bahan ajar praktis digunakan. Penggunaan bahan ajar tematik terpadu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 78,6%. Hasil penelitian diperoleh bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.¹⁴

Selain itu juga masih terdapat penelitian lainnya yaitu oleh Mochammad Chairudin dan Retno Mustika Dewi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis *Problem based Learning* Pada Pelajaran Ekonomi”. Hasil penelitiannya menunjukkan persentase validasi kelayakan buku saku digital sebesar 79,43% dengan kategori layak. Sedangkan skor keefektifan diperoleh persentase 74,4% dengan kategori baik. Serta skor kepraktisan diperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat baik. Sehingga disimpulkan bahan ajar buku saku digital berbasis *problem based learning*

¹³Damayanti, “Pengembangan Buku Saku Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi.”

¹⁴Silviana Nasrul, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018): 81–92, <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>.

mempunyai pengaruh signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan peserta didik dilihat dari keterampilan memecahkan permasalahan serta dalam memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.¹⁵

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fitria Devirita, Neviyarni dan Daharnis yaitu “Pengembangan buku ajar berbasis *problem based learning* di Sekolah Dasar” menghasilkan buku ajar yang dinyatakan valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji validitas buku ajar dikategorikan valid. Pada tahap efektifitas diperoleh hasil bahwa buku ajar dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN 03 Muaro. Buku ajar dalam kategori praktis berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa yang diisi oleh guru dan peserta didik dalam melihat keterlaksanaan RPP dan buku ajar dalam proses belajar mengajar serta hasil wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dikategorikan baik, sementara itu hasil belajar yang meliputi aspek penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan menunjukkan predikat sangat baik.¹⁶

Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya bahwa buku saku yang dikembangkan pada hasil penelitian tersebut diperoleh buku saku yang layak, praktis dan efektif. Pengembangan buku saku ini perlu dilakukan karena melalui produk penelitian ini diharapkan dapat menambah ketersediaan bahan ajar matematika di sekolah dasar membantu pendidik dalam memberikan pemahaman peserta didik mengenai materi matematika. Kebutuhan bahan ajar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dapat dipenuhi melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan konsep materi yang akan disampaikan. Salah satu model pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Problem based*

¹⁵Mochammad Chairudin and Retno Mustika Dewi, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 951–62, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.

¹⁶Fitria Devirita, Neviyarni Neviyarni, and Daharnis Daharnis, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 469–78, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>.

learning (PBL). Pada pengembangan buku saku ini yang akan dikembangkan berbasis *Problem Based Learning*.

Adapun alasan memilih model *Problem Based Learning* adalah berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan pengaruh baik bagi peserta didik. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik memecahkan masalah-masalah praktis sehingga peserta didik menyusun pengetahuan mereka sendiri. Buku saku berbasis *problem based learning* merupakan buku saku yang memuat langkah-langkah kerja *problem based learning*. Kegiatan pembelajaran dalam buku saku berbasis *problem based learning* diawali beberapa masalah praktis sebagai *starting point* pembelajaran.

Pengembangan buku saku digital berbasis PBL dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk memecahkan masalah terutama pada pembelajaran matematika serta meningkatkan literasi digital. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang aktif lebih ditekankan dalam pembelajaran yang terarah sehingga diperoleh berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif. Melalui PBL pembelajaran dikaitkan dengan masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami isi pelajaran. Serta mengaitkan isi pelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Melalui PBL sehingga peserta didik tidak saja mempelajari konsep yang memiliki hubungan dengan masalah dan metode ilmiah yang digunakan dalam pemecahan masalah tetapi juga menjadi landasan dalam pembentukan karakter peserta didik.

Dengan adanya buku saku digital berbasis *Problem based learning* ini maka pelajaran matematika yang sulit dipahami akan lebih mudah dipelajari dikarenakan PBL sendiri adalah model pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Kemudian diperkuat dengan bahan ajar yang akan dibuat digital yang mayoritas orang tua

peserta didik mempunyai alat elektronik seperti handphone yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Alat elektronik tersebut juga dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Bahan ajar digital tersebut dapat digunakan untuk belajar peserta didik dalam kehidupan sehari-hari juga. Buku saku digital yang sifatnya efisien dan praktis dapat digunakan dimana dan kapan saja lebih dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka dari itu buku saku digital, *problem based learning* dan matematika sangat berkaitan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD/MI”**.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurang praktisnya bahan ajar yang ada di sekolah tersebut dalam menjelaskan materi pelajaran matematika.
2. Minimnya bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri seperti buku saku.
3. Buku yang dipakai belum menggunakan pendekatan *problem based learning*.
4. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah.

Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu dan biaya) maka penelitian ini dibatasi masalah hanya pada pengembangan buku saku digital berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran matematika materi Statistika kelas V SD/MI dengan format *flip book html*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI ?

2. Bagaimana kelayakan buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI?
4. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI bagi peserta didik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI.
4. Mengetahui keefektifan bahan ajar buku saku digital berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran matematika pada kelas V SD/MI bagi peserta didik.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat terutama :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.
 - b. Sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan alternatif bahan pengajaran kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- b. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah

Dapat memberi sumbangan kepada sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti
 - a. Untuk menambah wawasan, bagaimana mengembangkan bahan ajar belajar mandiri yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan motivasi dari peneliti untuk menciptakan bahan pembelajaran yang baru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan peneliti, berikut adalah penelitian terdahulu yang selaras:

1. Lisnawati, M. Khorul Amri, Eka fitria Ningsih dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping Pada Materi Statistika”. Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran buku saku berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan sangat efektif dalam proses pembelajaran dikelas dibuktikan dengan respons yang disampaikan oleh guru sebesar 89,26% dan siswa sebesar 95%. Dengan demikian, dengan media tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, selain itu, buku satu berbasis *Mind Mapping* dapat menambah referensi dalam metode pembelajaran matematika.¹⁷ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku matematika materi statistika. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan basis *mind mapping*

¹⁷Lisnawati, M. Khorul Amri, and Eka Fitria Ningsih, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping Pada Materi Statistika,” *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 1–13.

sedangkan penelitian saat ini menggunakan basis *problem based learning*.

2. Dina Damayanti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa buku saku matematika berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran di sekolah. Tingkat keefektivan dari hasil analisis uji coba lapangan menunjukkan bahwa buku saku efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan melihat hasil belajar siswa dimana 79,3% siswa berhasil mencapai KKM.¹⁸ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku matematika berbasis *problem based learning*. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu dilakukan di Sekolah Menengah Pertama sedangkan penelitian saat ini dilakukan di Sekolah Dasar.
3. Annur Sulistyowati dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri dan Aritmatika SD/MI”. Hasil penelitiannya menunjukkan buku saku matematika materi Geometri dan Aritmatika SD/MI layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada buku saku matematika diperoleh nilai rata-rata 3,21, penilaian pada ahli media yang diberikan pada buku saku adalah 3,23. Buku saku sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil uji kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 3,39 dengan kriteria “sangat menarik” dan pada uji lapangan rata-rata skor 3,46 dengan kriteria “sangat menarik”.¹⁹ Kesamaan penelitian

¹⁸Damayanti, “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi.”

¹⁹Annur Sulistyowati, “Pengembangan Buku Saku Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Dan Aritmatika SD/MI” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku matematika. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas materi geometri dan aritmatika sedangkan penelitian saat ini membahas materi statistika.

4. Emi Sulistri, Eti Sunarsih dan Erdi Guna Utama dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang”. Hasil penelitiannya menunjukkan buku saku digital berbasis etnosains pada materi panas dan perpindahannya di SD Kota Singkawang valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Buku dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, dengan pembatasan tahapan pada *Implementaion*. Hasil respon uji skala kecil dan besar oleh mahasiswa dan peserta didik menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis etnosains tergolong dalam buku yang sangat menarik dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi panas dan perpindahannya.²⁰ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku digital. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas pelajaran IPAsedangkan penelitian saat ini membahas pelajaran Matematika.
5. Pixyoriza dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis *Problem Solving*”. Hasil penelitiannya menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam 2 tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 85,56% dan ahli media sebesar 85,56%. Perolehan hasil praktisi materi sebesar 90,00% dan praktisi media 86,67%. Untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa digital book berbasis *problem solving* memperoleh hasil skor yaitu untuk MTs Negeri 2 Bandar Lampung sebesar 85,00%, SMPN 21 Bandar Lampung

²⁰Emi Sulistri, Eti Sunarsih, and Erdi Guna Utama, “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains Di Sekolah Dasar Kota Singkawang,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 522–31.

sebesar 85,78% dan SMPN 36 Bandar Lampung sebesar 84,43%. Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku digital format flip book. Perbedaannya penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu membahas materi yang berbeda serta jenjang pendidikan yang berbeda.²¹

6. Mochammad Chairudin dan Retno Mustika Dewi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis *Problem based Learning* Pada Pelajaran Ekonomi”. Hasil penelitiannya menunjukkan persentase validasi kelayakan buku saku digital sebesar 79,43% dengan kategori layak. Sedangkan skor keefektifan diperoleh persentase 74,4% dengan kategori baik. Serta skor kepraktisan diperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat baik. Sehingga disimpulkan bahan ajar buku saku digital berbasis *problem based learning* mempunyai pengaruh signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan peserta didik dilihat dari keterampilan memecahkan permasalahan serta dalam memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.²² Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku digital berbasis *problem based learning*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas pelajaran Ekonomi sedangkan penelitian saat ini membahas pelajaran Matematika.
7. Budi Cahyono, Dyan Falasifa Tsani dan Aulia Rahma dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan buku saku matematika berbasis karakter pada materi trigonometri” dihasilkan bahwa buku saku layak digunakan. Uji validitas mendapatkan presentase rata-rata sebesar 70,80% yang artinya buku saku itu valid. Tanggapan peserta didik terhadap buku saku termasuk pada kategori sangat baik dengan

²¹Pixyoriza, “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis *Problem Solving*”, (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

²²Chairudin and Dewi, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi.”

presentase 86,69%. Hasil uji t-test mendapatkan hasil $t_{hitung} = 2,248 > t_{tabel} = 1,668$ maka H_1 diterima. Artinya rata-rata kelas yang menggunakan buku saku lebih baik daripada yang tidak menggunakan buku saku. Skor n-gain sebesar 0,34, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku saku matematika dengan kategori sedang.²³ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku matematika dan menguji keefektifan buku. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu berbasis karakter pada materi trigonometri sedangkan penelitian saat ini berbasis *problem based learning* dan materinya adalah statistika.

8. Silviana Nasrul dalam penelitiannya yang berjudul “pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model *problem based learning* di kelas IV Sekolah Dasar” dihasilkan bahan ajar praktis digunakan. Penggunaan bahan ajar tematik terpadu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 78,6%. Hasil penelitian diperoleh bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.²⁴ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan bahan ajar yang berbasis *problem based learning*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas pelajaran tematik terpadu sedangkan penelitian saat ini membahas pelajaran matematika.
9. Fitria Devirita, Neviyarni dan Daharnis dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan buku ajar berbasis *problem based learning* di Sekolah Dasar” menghasilkan buku ajar yang dinyatakan valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji validitas buku ajar dikategorikan valid. Pada tahap efektifitas diperoleh hasil bahwa buku ajar dapat digunakan oleh peserta

²³Cahyono, Tsani, and Rahma, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri.”

²⁴Nasrul, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar.”

didik kelas IV SDN 03 Muaro. Buku ajar dalam kategori praktis berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa yang diisi oleh guru dan peserta didik dalam melihat keterlaksanaan RPP dan buku ajar dalam proses belajar mengajar serta hasil wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dikategorikan baik, sementara itu hasil belajar yang meliputi aspek penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan menunjukkan predikat sangat baik.²⁵ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis *problem based learning* di Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu mengembangkan buku ajar sedangkan penelitian saat ini mengembangkan buku saku.

10. Sri Rahayu Pudjiastuti, Suparno, Muhammad Sutisana dan Hesti Mustika Ati dalam penelitiannya yang berjudul "*The Development of Pocket Book Learning Media Based on Mind Mapping, Dynamic Material Application of Indonesian Democracy in Senior High School*". Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran buku saku berbasis pemetaan dapat meningkatkan hasil belajar PKn dalam dinamika penerapan demokrasi di Indonesia di tingkat pusat kelas XI SMAN 11 Kota Depok sebesar 38% dengan kategori sedang. Penilaian kelayakan oleh validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,18% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh validator media diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji sampel berpasangan dengan SPSS versi IBM 22, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) signifikan $0,000 <$ maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar PKn pada dinamika penerapan demokrasi di Indonesia sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran buku saku

²⁵Devirita, Neviyarni, and Daharnis, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar."

berbasis *mind mapping*.²⁶ Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas pelajaran PKn sedangkan penelitian ini membahas pelajaran Matematika.

11. Nur Laila Afifah, Murtono, Santoso dan Sekar Dwi Ardianti dalam penelitiannya yang berjudul “*Development of Pocket Book Based on Science Literacy*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik kelas V SD membutuhkan buku saku berbasis literasi sains sebagai buku pendamping untuk pembelajaran yang bisa dibaca kapan dan dimana saja. Komponen isi atau materi buku saku memadukan 4 aspek keilmuan literasi. Buku saku diuji kelayakannya oleh validator melalui uji validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku berbasis literasi sains valid dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai buku pendamping dengan predikat sangat baik. Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu mengembangkan buku saku. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu berbasis literasi sains sedangkan penelitian saat ini berbasis *problem based learning*.²⁷

²⁶Sri Rahayu Pudjiastuti et al., “The Development of Pocket Book Learning Media Based on Mind Mapping , Dynamic Material Application of Indonesian Democracy in Senior High School,” *Advances in Social Science, Education and Humanities* 418, no. Acec 2019 (2020): 313–20, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

²⁷Nur Laila Afifah et al., “Development of Pocket Book Based on Science Literacy,” *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012075>.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwasannya penelitian dan pengembangan menghasilkan buku saku digital berbasis PBL dengan format *flip book pdf* untuk mata pelajaran Matematika kelas V SD/MI. Pengembangan buku saku digital menggunakan model ADDIE yang memuat lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Diawali dengan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, implementasi (uji coba produk) dan evaluasi di setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi).

Hasil penelitian menunjukkan oleh ahli media buku saku digital layak digunakan dengan rata-rata nilai mencapai 71 % sedangkan menurut ahli bahasa dan ahli materi buku saku digital dikatakan sangat layak digunakan dengan rata-rata nilai ahli bahasa mencapai 88% dan ahli materi mencapai 90%. Serta buku saku digital diujikan pada skala kecil dan skala besar menghasilkan buku saku sangat menarik dengan rata-rata nilai uji skala kecil mencapai 93% dan uji skala besar mencapai 90%.

Keefektifan buku saku digital berdasarkan uji *N-gain* kelompok besar memperoleh nilai 0,74 dan kelompok kecil 0,77 dengan kategori “tinggi”, sehingga buku saku disimpulkan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik serta hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini, maka peneliti memberikan saran yaitu:

1. Buku saku digital Matematika berbasis PBL perlu dikembangkan pada materi maupun pelajaran lainnya.
2. Buku saku digital ini perlu diperbaiki lagi agar bisa digunakan tanpa menggunakan kuota internet atau digunakan secara offline.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nur Laila, Murtono, Santoso, and Sekar Dwi Ardianti. "Development of Pocket Book Based on Science Literacy." *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012075>.
- Alwan, Muhammad. "Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh." *At-Tadbir STAI Daru; Kamal NW Kembang Kerang* 1, no. 2 (2018): 26–40. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/indeks.php/atTadbir>.
- Anang, Arie. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode, 2020.
- Ari, Metalin Ika Puspita, Djatmika; Ery Tri, and Muakibatul Hasanah. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan* 1, no. 10 (2016): 1880–83.
- Ariani, Yetti. *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Aviana, Octa Nur. "Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Linear Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PQ4R (PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW)." UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Business Media, 2009.
- Cahyono, Budi, Dian Tsani, and Aulia Rahma. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri." *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 8, no. 2 (2018): 185–99. <https://doi.org/10.21580/phen.2018.8.2.2929>.

- Chairudin, Mochammad, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 951–62. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Damayanti, Dina. "Pengembangan Buku Saku Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Jambi." UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi, 2018.
- Devirita, Fitria, Neviyarni Neviyarni, and Daharnis Daharnis. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 469–78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>.
- Djamaluddin, Ahdar. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaafah Leraning Center, 2019.
- Fajar, Rahmat. "Pengembangan Buku Saku Digital Materi Bangun Datar." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Fauzan. *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI*. Jawa Tengah: Kencana, 2020.
- Handayani, Sri. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Edulitera, 2020.
- Kemdiknas. "Tujuan Pendidikan." Wikipedia, 2020. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Tujuan_pondidikan&oldid=16837554.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Lisnawati, M. Khorul Amri, and Eka Fitria Ningsih. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping

- Pada Materi Statistika.” *Attractive: Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 1–13.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Mislia. “Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII Di MTS Kabupaten Malang.” Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- Mustakim. “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Al Asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Nana. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by Penerbit Lakeisha. Jawa Tengah, 2020.
- Nasrul, Silviana. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018): 81–92. <http://e-journal.unp.ac.id/index.pho/jippsd>.
- Negara, Hasan Sastra. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV AURA, 2016.
- . *Pembelajaran Matematika MI/SD*. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Pardede, Erna, Motlan, and Retno Dwi Suyanti. “Efek Model Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Kolaborasi Dengan Media Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Tinggi Fisika Siswa SMA.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2016): 12–17.

- Pixyoriza. “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis *Problem Solving*”. UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Pratiwi, Diani Ayu. *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*. Gampang Baroh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Pribadi, R Benny A, and Dewi A Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019.
- Pudjiastuti, Sri Rahayu, Mohamad Sutisna, Suparno, and Hesti Mustika Ati. “The Development of Pocket Book Learning Media Based on Mind Mapping , Dynamic Material Application of Indonesian Democracy in Senior High School.” *Advances in Social Science, Education and Humanities* 418, no. Acec 2019 (2020): 313–20. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.
- Roza, Rekha Melyya. “Pengembangan Buku Saku Elektronik Sistem Gerak Dengan Metode Mnemonik Berbasis Android Untuk Kelas XI MIA MAN 1 PAYAKUMBUH.” IAIN Batusangkar, 2018.
- Ruddamayanti. “Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2 (2019): 364–70.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Setyaningrum, and Bambang Suratman. “Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 305–17.
- Students, Indonesia. “Pengertian Pengembangan, Jenis Dan Contohnya.” IndonesiaStudents.com, 2019. indonesiastudents.com/pengertian-pengembangan/.

Suardi, Moh. *Belajar Dan Pembealajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Sulistri, Emi, Eti Sunarsih, and Erdi Guna Utama. “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains Di Sekolah Dasar Kota Singkawang.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 522–31.

Sulistiyowati, Annur. “Pengembangan Buku Saku Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Dan Aritmatika SD/MI.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.

Yulaika, Nina Fitriya, Harti, and Norida Canda Sakti. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

