

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan Helvetia T.A 2023/2024

Lola F. Simbolon¹, Apiek Gandamana², Naeklan Simbolon³, Demmu Karo-Karo⁴, Waliyul Maulana Siregar⁵

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
^{2,3,4,5}Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: lolafajrininsimbolon@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas, dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 067093. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan test. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil analisis menandakan bahwa Media Produk ini telah divalidasi oleh ahli desain dan materi media buku saku menggunakan model *problem based learning* memperoleh hasil persentase 93,3% dan 94,6% dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan mendapatkan kategori sangat praktis sebesar 94,6% dan keefektifan mendapatkan ketuntasan hasil tes meningkat sehingga media efektif untuk diterapkan di sekolah dengan kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian, Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Subtema 1 yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran serta mampu melatih keterampilan berpikir kritis.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Buku Saku, Problem Based Learning, Model ADDIE*

Abstract

This research aims to determine the Validity, Effectiveness and Practicality of the Pocket Book Learning Media Using the Problem Based Learning Model in improving the learning outcomes of class III students at SDN 067093. This research uses the Research & Development method with the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data collection techniques are observation, questionnaires and tests. Data analysis techniques are qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. The results of the analysis indicate that this Media Product has been validated by pocket book media design and material experts using a problem based learning

model, obtaining percentage results of 93.3% and 94.6% in the very feasible category. The practicality results obtained a very practical category of 94.6% and the effectiveness of obtaining complete test results increased so that the media was effective for application in schools with very practical qualifications. Thus, the Pocket Book Learning Media Using the Problem Based Learning Model in Theme 6 Subtheme 1 produced was declared valid, practical and effective for use as a learning tool and able to train critical thinking skills.

Keywords: *Learning Media, Pocket Book, Problem Based Learning, ADDIE Model.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia yang merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang selama seumur hidup untuk menerima pengaruh dan mengembangkan dirinya mencapai suatu generasi yang lebih baik. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses penyampaian komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai suatu tujuan yang memiliki makna perubahan pengetahuan, nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat.

Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Pada proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam pelaksanaan untuk terciptanya pembelajaran yang kondusif. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran di harapkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang nyata sehingga isi materi yang diambil dalam proses pembelajaran dapat di rangsang dengan baik dan efektif sesuai dengan metode yang di lakukan. Adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran yang tidak jelas menjadi jelas, maka siswa akan menjadi lebih paham dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan siswa sebagai sumber belajar untuk memberi kemudahan belajar bagi siswa. Buku paket yang monoton membuat siswa malas untuk membaca buku sehingga dapat berakibat pada pemahaman siswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran dan hasil belajar di kelas serta rendahnya kemampuan memecahkan masalah.

Buku saku merupakan media pembelajaran yang berisikan suatu informasi, berukuran kecil, ringan, muat jika dimasukkan ke dalam saku, dan praktis untuk dibawa dan dibaca. Banyak jenis media lain yang memiliki kelebihan dan keuntungan selama penggunaannya dalam pembelajaran, penggunaan buku saku tetap dapat memberikan manfaat pada situasi dan kondisi yang mendukung, misalnya, karena berupa media cetak maka penggunaannya tidak memerlukan aliran listrik, selain itu, peserta didik dapat mengendalikan pembelajaran dengan membacanya berulang sesuai kebutuhannya. Inovasi pengembangan media pembelajaran yang kurang, mengakibatkan minat belajar siswa

rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa, dikarenakan tidak optimalnya guru menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di SDN 067093 Medan Helvetia pada 14 Maret 2023 dengan guru kelas 3, siswa kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan kurang praktisnya dan kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Banyak siswa yang masih belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Siswa merasa malas dan bosan dalam mempelajari materi. Mengingat kurang praktisnya media pembelajaran yang digunakan di SDN 067093 Medan Helvetia maka peneliti ingin mengembangkan buku saku menggunakan Model *Problem Based Learning*. Buku saku juga ingin dikembangkan dengan terdapat gambar-gambar dan memiliki warna yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik siswa dalam belajar. Alasan memilih mengembangkan buku saku sebagai produk yang dikembangkan adalah karena dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khainisa Syahfitri melalui penelitian “pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping pada tema 7 subtema 1 kelas IV sd negeri 104209 saentis percut sei tuan” dihasilkan media pembelajaran praktis yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran buku saku dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. menunjukkan bahwa penggunaan buku saku dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian pengembangan sebelumnya yaitu buku saku yang dikembangkan peneliti tidak menggunakan buku saku elektronik dan menggunakan model *Problem Based Learning*. Untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan di atas, maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 2.

Buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memuat informasi mengenai suatu materi tertentu atau referensi pelengkap yang digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.. Buku saku termasuk juga ke dalam media cetak. Buku saku memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung. Buku saku diminati karena ukurannya yang kecil dan lebih praktis dibawa kemana saja jika dibandingkan dengan buku paket.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengembangkan melalui penelitian pengembangan. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan Helvetia T.P 2022/2023”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). pengembangan

(*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini dilakukan di SDN 067093 yang beralamat di JL.Ps. II, Cinta Damai Kec. Medan Helvetia pada siswa kelas 3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 067093 Helvetia.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen lembar observasi lembar wawancara, angket validasi, dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan peneliti mengamati faktor penghambat yang dialami siswa dalam proses pembelajaran mengapa siswa bermalas-malasan saat berlangsung nya proses pembelajaran yaitu salah satunya karna ada beberapa siswa yang malas membuka, membawa, dan membaca buku paket yang disediakan. Angket digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Tes digunakan untuk mengukur atau memberi angka terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, diperlukan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli desain media. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diperlukan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari hasil tes belajar peserta didik. Angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain media, guru, dan peserta didik mengacu pada skala *likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan observasi kepada guru kelas 3 SD yang bernama ibu Lenta Siahaan, tahap ini dilakukan pada bulan agustus sampai dengan oktober. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas 3, melihat apa saja media yang ada di sekolah, dan dipergunakan di kelas. Berdasarkan dari hasil wawancara ini ditemukan beberapa masalah yang sering terjadi di kelas. Guru kelas mengungkapkan ada beberapa faktor permasalahan yang terdapat yakni kurang minatnya siswa dalam belajar dan kurang pemahannya siswa terhadap materi yang dipaparkan. Apalagi kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan di sekolah dan kurang bervariasi nya media yang digunakan.

Pada tahap analisis kurikulum, kegiatan penyesuaian isi materi buku saku pada kurikulum yang terdapat di SD Negeri 067093 Medan Helvetia. Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan melihat kurikulum yang ada di sekolah. Melihat kurikulum mata Pelajaran yang sekiranya sulit dimengerti. Kurikulum yang terdapat pada SD Negeri 067093 Medan Helvetia ialah K13. K13 ialah kurikulum yang merangkap beberapa mata Pelajaran menjadi satu tema. Disatu tema terdapat beberapa subtema, dan didalam subtema ada 6 pembelajaran. Materi buku saku menggunakan *Problem Based Learning* ini adalah Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2.

Tahap Desain (Desain)

Pada tahap kedua ini dilakukan perancangan media buku saku menggunakan model *problem based learning* sesuai dengan format. Buku ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan jelas, memiliki banyak gambar dan warna serta Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Buku saku disusun sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran. Kemudian isi media buku saku dibuat dengan model *problem based learning* yang melibatkan keaktifan siswa untuk memecahkan Latihan-latihan seperti Menyusun kata, menjawab Latihan, dan Menyusun kalimat yang terdapat dalam materi buku saku tersebut. Sesudah perancangan dari segi tampilan, materi, isi. Kemudian buku saku diproduksi

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini dilakukan produksi media buku saku menggunakan model *problem based learning* yang akan digunakan. Produksi media buku saku dimulai dari melakukan percetakan dan penjiilidan

Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Materi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd.,M.Pd. Pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 45 dengan persentase hasil kelayakan adalah 60%. Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan model *Problem Based Learning* yang dikembangkan termasuk “Layak” (dengan revisi). Kemudian media buku saku menggunakan model *problem based learning* direvisi dan diperbaiki Kembali sesuai dengan revisi validator ahli materi.

Kedua hasil validasi ahli materi dari Ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd.,M.Pd. memperoleh persentase yang berbeda-beda. Setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi kedua oleh ahli materi diperoleh persentase 94,6% yang termasuk kategori “Sangat Layak” atau media pembelajaran buku saku menggunakan model *problem based learning* layak untuk diuji cobakan.

Validasi Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Media bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd.,M.Pd. Pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 61 dengan persentase hasil kelayakan adalah 81,3%. Media pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* yang dikembangkan termasuk “Layak” (dengan revisi). Kemudian peneliti memperbaiki kembali sesuai dengan revisi validator media.

Ahli media dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 70 dengan persentase 93,3% Dengan hasil validasi yang didapat Setelah produk media pembelajaran direvisi, dilakukan validasi kedua. Hasil validasi kedua oleh ahli media diperoleh persentase 93,3% yang termasuk kategori “Sangat Layak” atau media pembelajaran buku saku menggunakan model *problem based learning* layak untuk diuji cobakan.

Validasi Ahli Tes

Validasi ahli tes memperoleh total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 46 dengan rata-rata persentase 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Setelah 2 tahap dilakukan

validasi untuk tes, hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam tahap pengembangan untuk materi yang terdapat dalam tes.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini, peneliti memberikan angket kepada guru SDN 067093 Medan Helvetia untuk menilai kepraktisan media pembelajaran buku saku yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru yang diberikan berupa angket penilaian tersebut merupakan Ibu Lenta Yunita Siahaan, S.Pd pada 30 Oktober 2023. menyatakan penilaian berupa angket untuk praktisi pendidikan oleh gurukelas III SDN 067093 diperoleh nilai total dengan persentase 94,6%, termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” atau media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini adalah tahapan dimana media telah diuji coba atau diterapkan pada siswa. Maka tahapan ini adalah evaluasi siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan siswa dalam memahami materi tema sumber energi subtema 1 pembelajaran 2 dengan menggunakan media buku saku menggunakan model *problem based learning*. Hal yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah uji validasi soal, dan uji reliabilitas mengukur hasil belajar siswa. Uji validasi soal dilakukan untuk mengetahui apakah instrument soal yang digunakan valid atau tidak. Uji validasi dilakukan di kelas III SDN 067093 Medan Helvetia berjumlah 15 orang siswa. Peneliti membuat 20 instrumen tes yang sesuai dengan materi tema 6 sub tema 1 pembelajaran 2 kelas III. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa 25 instrumen tes yang divalidasi tersebut, terdapat 20 instrumen tes yang dikatakan valid dan 5 instrumen tes dikatakan tidak valid. Instrumen tes yang dikatakan valid dapat digunakan dan diberikan kepada siswa kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia. Sedangkan instrumen tes yang tidak valid tidak perlu diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu, instrumen tes yang diberikan kepada siswa kelas III menjadi 15 tes. reliabilitas tes pada penelitian ini dinyatakan tinggi. Sesuai dengan kategori reliabilitas Guilford mengatakan bahwa apabila $0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$ maka reliabilitas dinyatakan sangat tinggi. Karena hasil reliabilitas tes $r_{11} = 0,978$ maka reliabilitas tes dinyatakan tinggi. Oleh sebab itu, tes yang peneliti uji pada penelitian dapat diandalkan dan diuji coba secara berulang-ulang.

Setelah mendapatkan soal yang valid sebanyak 20 soal Ketika melakukan validasi soal, maka soal tersebut dapat dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan hasil tes dari *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Maka dari itu media buku saku efektif digunakan sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada siswa kelas III SD.

Praktikalitas Media Pembelajaran Buku Saku

Kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penelitian angket respon guru. Kepraktisan media buku saku dinilai oleh guru walikelas III SDN 067093 Medan Helvetia. Jumlah skor yang diberikan oleh guru untuk kepraktisan media buku saku sebesar 71 dengan persentase 94,6% kriteria “ Sangat Layak”. Hasil dari evaluasi praktisi pembelajaran media buku saku sangat praktis sehingga bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Perihal ini didukung oleh riset terdahulu yang dicoba oleh Hestiningrum S.P, dkk (2021, h. 78-86) dengan judul “Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar”. Menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning pada kemampuan kerjasama menghasilkan peningkatan. Pada siklus I terdapat sebanyak 41%, lalu di siklus II sebesar 74%, sedangkan pada siklus III sebesar 83%. Terlihat bahwa terdapat peningkatan setelah menggunakan model Problem Based Learning (Restu, 2018:1)

Keefektifan Media Pembelajaran Buku Saku

Media buku saku menggunakan model *problem based learning* yang sudah dikembangkan dinilai layak dan efektif untuk digunakan setelah melalui tahap validasi dari beberapa validator dan melalui tahap uji coba yang diperoleh dengan peningkatan hasil belajar siswa 44%. Pengembangan media buku saku menggunakan model *problem based learning* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut :

Kelebihan

1. Media buku saku yang dikembangkan memiliki 2 produk sekaligus, cetak dan non cetak, praktis dibawa kemana saja.
2. Media buku saku dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

Kekurangan

Kekurangan dari media buku saku yaitu gampang rusak dan hilang karena ukurannya mini, dan jika penggunaannya non cetak siswa atau sekolah juga membutuhkan infokus dan internet yang stabil.

SIMPULAN

Pengembangan media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 kelas III SDN 067093 MEDAN HELVETIA, dengan jumlah siswa 15 orang. Berikut ini merupakan hasil hasil kesimpulan dari pengembangan media buku saku menggunakan model *problem based learning* ini adalah:

1. Media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 divalidasi oleh ahli materi, ahli media. Pada ahli materi validatornya yaitu ibu Masta Marselina Sembiring S.Pd., M.Pd. dengan revisi, hasil dari validasi dan memperoleh persentase akhir 94,6% termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Selanjutnya validasi oleh ahli media yaitu bapak Try Wahyu Purnomo S.Pd., M.Pd. selaku validator media dengan revisi, hasil dari validasi dan memperoleh persentase akhir 93,3% termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Dari hasil uji kelayakan media diatas dapat disimpulkan bahwa media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 kelas III “**Sangat Layak**”, dan telah mencapai dari tujuan penelitian ini.
2. Praktikalitas media buku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 divalidasi oleh guru kelas III SDN 067093 Medan Helvetia yang bernama ibu Lenta Yunita Siahaan S.Pd. dengan hasil nilai persentase 94,6% memperoleh kategori “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 “**Sangat Praktis**”

untuk siswa SD kelas III Maka dengan ini tujuan dari penelitian telah tercapai.

Dari hasil nilai Pre Test dan Post Test terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1, dengan presentase nilai pre test 41% sedangkan nilai post test terdapat presentase nilai 85%. Peningkatan hasil belajar siswa yaitu 44%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media buku saku menggunakan model *problem based learning* pada tema 6 subtema 1 untuk anak kelas III SDN 067093 ini dikatakan Efektif digunakan dalam pembelajaran, dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan ini maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin, Nata. (2011). Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Apiek Gandamana, Marisa. (2021) pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 3 subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat. *Elementary school journal*, 11(3), 213-221.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka cipta.
- Arikunto, S. (2015). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad A (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Buchori, A & Setyawati, R.D. (2015). Development Learning Model Of Character Education Trough E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*. 3(9): 369.
- Buzan, Tony. 2006. Buku Pintar Mind Map. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Boangmanulu, D., dkk. (2018). Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*. 6(2): 178.
- 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.
- 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.
- 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.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka.
- 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,

- Rahmawati, Nurul Laili, dkk. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA TerpaduBilingual Dengan Tema Bahan Kimia Dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar Di Mts. Unnes Sciense Education Journal,2(1):157-164.
- Safitri, Dyah. 2016. Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Saharah, Siti., Dian Indihadi. 2019. Penggunaan Teknik Mind Mapping pada Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pedadidaktika. Vol 6 No. 1: 9-15.
- Salyani Resi., Azhar Amsal., & Riza Zulyani. 2018. Pengembangan Buku Saku Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) Di MAN Model Banda Aceh. Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA. Vol 02 No. 01: 7-14.
- Sanaky, H. A. (2019) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan" *Indonesia Jurnal Of Primary Education*.Vol, No 1.
- Setyono, Y, A., Sukarmin, Wahyuningsih, D., (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas Viii Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1): 118-126.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- 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.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Permada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.
- Wardhani, Pramika. 2012. "*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Konservasi Lingkungan untuk Pemelajaran Membaca Siswa SD Kelas Rendah*". Skripsi. Semarang: Universitas NegeriSemarang.
- Yulaika, Nina Fitriya, Harti, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan Bahan AjarElektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76.
- Zuriati, E., Astimar N., (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* Di Kelas IV SD (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4 (3) 2071-2082 grup.