

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU KELAS IV PADA
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA TENTANG RUMAH ADAT
DI PULAU JAWA**

Dara Ayu Prasetyani¹, Ari Widyaningrum², Mei Fita Asri Untari³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

[1darayuprasetyani@gmail.com](mailto:darayuprasetyani@gmail.com), [2ariwidyaningrum@upgris.ac.id](mailto:ariwidyaningrum@upgris.ac.id)

[3meifitaasri@upgris.ac.id](mailto:meifitaasri@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to develop pocket book media in elementary schools that is suitable for use and in accordance with Cultural Diversity material about Traditional Houses. The type of research used is R&D with procedural research and development from Borg and Gall which has been modified by Sugiyono with development steps, namely; (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validity, (5) design improvements, (6) product testing. The instrument used in this research was a validation sheet questionnaire. The subjects in this research were 3 validators including 2 expert lecturers and 1 expert teacher. The type of data in this research is descriptive qualitative data. The results of the validation of the learning media questionnaire are in the form of a Pocket Book. Based on the results of the validation of the learning media questionnaire in the form of a Pocket Book by the two validators, the results showed the criteria "Very Good". Based on the explanation above, it can be concluded that the learning media in the form of a Pocket Book that has been developed is of good quality and suitable for use or application in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Pocket Books

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku saku di SD yang layak digunakan dan sesuai dengan materi Keberagaman Budaya tentang Rumah Adat. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan prosedural penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dengan langkah pengembangan, yaitu; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validitas desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator diantaranya yaitu 2 dosen ahli dan 1 guru ahli. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif. Hasil validasi angket media pembelajaran yaitu berupa Buku Saku. Berdasarkan hasil validasi angket media pembelajaran berupa Buku Saku oleh kedua validator menunjukkan hasil yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran berupa Buku Saku yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Saku

A. Pendahuluan

Menurut UU No.20 Tahun 2003 Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif, agar peserta didik memperoleh dan mengembangkan kemampuan potensinya untuk kekuatan spiritual, kekuatan mental, agama, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, dan bangsa. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan oleh pemerintah.

Pendidikan menjadi salah satu masalah yang dihadapi bangsa Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman penyempurnaan demi penyempurnaan sudah dilakukan pemerintah untuk membentuk pendidikan yang lebih baik dan upaya untuk mencetak generasi penerus bangsa. Berdasarkan keterangan di atas, kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran. Dengan menumbuhkan motivasi belajar diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Proses pendidikan salah satunya melalui pembelajaran yang diterapkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Hal tersebut sesuai dengan (Pane & Darwis Dasopang, 2017), memaparkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses, mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Dengan demikian, guru diharapkan dapat memenuhi dan menerapkan beberapa faktor yang

mempengaruhi terciptanya tujuan pembelajaran diantaranya, kreatifitas guru, karakteristik siswa, lingkungan tempat sosial, metode/teknik dalam mengajar dan media pembelajaran. Guru juga dituntut dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, mempersiapkan penyampaian informasi/ materi pembelajaran yang mudah di mengerti oleh siswa.

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai kompetensi atau tujuan yang harus dikuasai oleh siswa. Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan formal.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2015:10). Sedangkan menurut Wibawanto (2017:6) media pembelajaran adalah perangkat yang dibuat oleh guru secara inovatif untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran berjalan lebih berhasil, praktis dan menyenangkan. Asrorul Mais (2016:9) memiliki pendapat untuk definisi media pembelajaran yakni media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Dalam mata pelajaran IPS penggunaan media hanya terbatas pada gambar atau video, sedangkan LCD dan proyektor sebagai sarana penyampaian materi oleh guru jumlahnya terbatas.

Seiring dengan perkembangan zaman penyempurnaan demi penyempurnaan sudah dilakukan pemerintah untuk membentuk pendidikan yang lebih baik dan upaya

untuk mencetak generasi penerus bangsa. Berdasarkan keterangan di atas, kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran.

Peranan penting pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar adalah agar mengembangkan berbagai kemampuan siswa sesuai materi yang disampaikan guru seperti dalam kegiatan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, pembelajaran Keberagaman Budaya pada siswa SD mempunyai arti penting terhadap pembentukan karakter siswa dan pelestarian budaya daerah yang erat. Misalnya keragaman budaya setiap daerah berbeda-beda dengan begitu mengajarkan siswa untuk mengembangkan karakter menghargai keragaman setiap daerah masing-masing. pelajaran yang cenderung menekankan aspek hafalan dan belum berfungsinya media ajar secara formal. Melalui pendidikan berbagai bidang kehidupan dikembangkan dan dimantapkan melalui proses pembelajaran agar tercipta kondisi belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan pencapaiannya seoptimal mungkin.

Masalah selanjutnya terkait ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri Gemah, SD Budi Luhur dan SD Negeri Sendangmulyo 02 yang masih kurang. Banyak media yang disediakan oleh pihak sekolah sudah rusak karena sudah lama digunakan dan tidak ada pembaharuan. Terkadang guru terpaksa tidak menggunakan media dalam pembelajaran karena tidak terdapat media yang sesuai. Terkait dengan media IPS, di kelas IV guru hanya menggunakan media modul

ajar dan PPT untuk materi kebudayaan Indonesia. Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa membaca materi yang terdapat di buku siswa, dan media gambar dinilai belum mampu memudahkan siswa dalam mempelajari kebudayaan Indonesia yang banyak materinya.

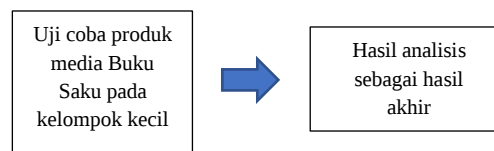
Permasalahan selanjutnya adalah sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada buku guru, buku siswa, dan buku pendukung modul. Untuk sumber belajar seperti buku cerita, komik, dan lain lain yang bisa digunakan siswa untuk belajar masih belum tersedia di perpustakaan. Ketersediaan sumber belajar yang kurang mengakibatkan tingkat minat membaca siswa rendah terutama ketika muatan pembelajaran IPS yang banyak bacaannya dan siswa umumnya hanya membaca ketika sudah diperintah oleh guru.

Solusi dalam mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan inovasi baru untuk menciptakan suatu metode dan media yang bisa membuat pelajaran menjadi menyenangkan.

Saat ini yang peneliti pikirkan adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku saku. Buku saku ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar yang baru dan berbeda dari biasanya, dan juga dapat membuat peserta didik menjadi tidak merasa bosan untuk belajar, karena peserta didik belajar menggunakan media yang menarik dengan dipenuhi desain kartun dan gradasi warna yang cerah.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dan solusi yang digunakan untuk mengatasinya,

peneliti melakukan penelitian yang berjudul : “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Kelas IV Pada Materi Keberagaman Budaya Tentang Rumah Adat di Pulau Jawa.

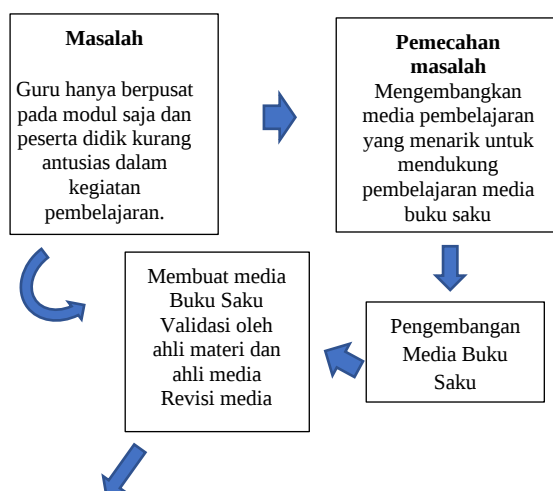


B. Metode Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada masalah kondisi awal peserta didik sulit untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran yang berhubungan dengan keadaan yang ada di SDN Gemah, SD Budi Luhur, dan SDN Sendangmulyo 02 tepatnya di kota Semarang. Sehingga siswa melakukan kegiatan di luar pembelajaran, misalnya dengan cara mengganggu temannya, mengobrol, dan masih banyak siswa yang berjalan-jalan dari tempat duduknya.

Dalam pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media gambar pada buku modul saja dan belum ada pengembangan media pembelajaran yang menarik, maka pembelajaran yang di sampaikan oleh guru sangat monoton dan kurang antusias sehingga membosankan bagi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran berlangsung belum bisa di katakan optimal.

Secara sederhana uraian diatas dapat disingkat dalam bentuk bagan dibawah ini sebagai berikut:



Bagan Gambar 1
Kerangka berfikir pengembangan media Buku Saku

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2015:407).

Borg dan Gell dalam Sugiyono (2015:11) menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Gemah, SD Budi Luhur, dan SD Negeri Sendangmulyo 02. Penelitian dilakukan dengan bersubjek pada guru kelas IV B SD Negeri Gemah pada tanggal 3 Mei 2023, SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang pada tanggal 4 Mei 2023 dan SD Budi Luhur Semarang pada tanggal 5 Mei 2023. Pada tahap ini penelitian berupa wawancara terstruktur yang menggunakan alat berupa angket kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran untuk siswa sehingga sebagian siswa

kurang memahami secara maksimal materi Keberagaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan.

Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberi checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapatkan dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran Buku Saku dikembangkan berdasarakan langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji suatu produk tertentu. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran konkret untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara dan angket kebutuhan serta ketersediaan media pembelajaran menghasilkan bahwa guru mengalami kesulitan selama menyampaikan materi Keberagaman Budaya karena siswa kurang aktif dalam belajar. Karena ketersediaan media di sekolah terbatas maka guru juga menyadari bahwa peran media pembelajaran sangat dibutuhkan

untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran dianggap dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri Gemah, SD Negeri Sendangmulyo 02 dan SD Budi Luhur, selama proses pembelajaran di kelas IV peneliti menemukan permasalahan kurangnya media pembelajaran khususnya pada materi Keberagaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku khususnya materi rumah adat di Pulau Jawa.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Gemah, SD Negeri Sendangmulyo 02 dan SD Budi Luhur yaitu selama pembelajaran sedikit mengalami hambatan dalam menyajikan materi kepada siswa. Hal ini berkaitan dengan guru yang tidak bisa memberikan materi secara maksimal dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang masih kurang. Oleh karena itu guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran agar tetap berjalan secara maksimal. Selanjutnya, peneliti mendapati informasi dari analisis kebutuhan guru bahwasannya guru belum pernah melihat media berbentuk buku saku materi rumah adat di Pulau Jawa. Maka dari itu peneliti kemudian berfikir untuk membuat media pembelajaran berupa buku saku yang dapat digunakan oleh semua siswa dan dapat digunakan dimana saja.

Berdasarkan hasil dari analisis Ahli media yang melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Prasena Arisyanto, M.Pd. dosen PGSD Universitas PGRI Semarang dan

Yannie Kusyanti, S.Pd guru kelas IV di SD Negeri Gemah. Aspek yang dinilai pada angket ahli media meliputi aspek indikator kesesuaian, kelayakan produk, keunggulan produk, dan visual produk. Selanjutnya hasil penilaian dari validator ahli media dapat dijabarkan dalam bentuk tabel dan diagram batang secara berurutan. Dari hasil analisis penilaian ahli media diperoleh data sebagai berikut:

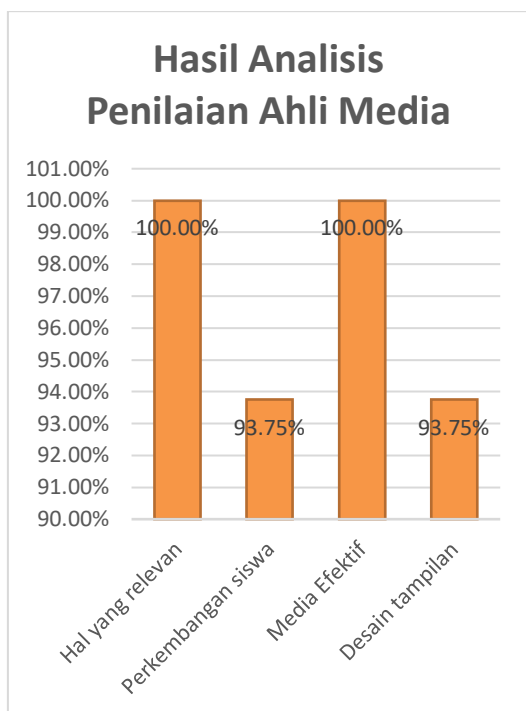
Tabel 1 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang

N o	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum x_i$	Kevali dan	Kriteria Kualitatif
1	Relevan dengan Kompetensi Awal, C P dan Tujuan Pembelajaran	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
2	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Layak
3	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
4	Desain tampilan visual menarik	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Layak

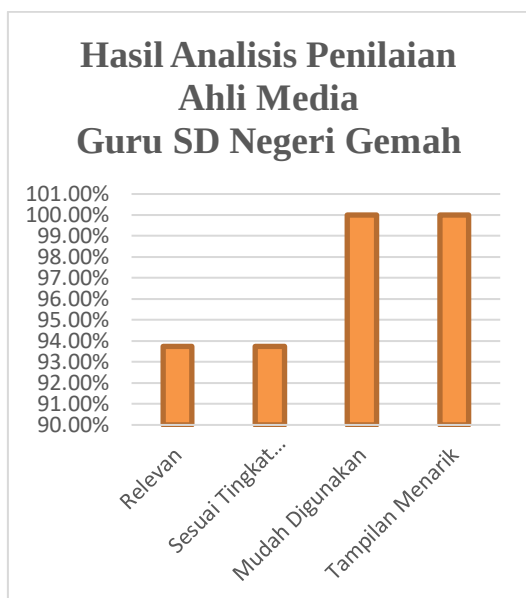
$$\begin{array}{llll} \text{Jumlah} & 62 & 64 & \frac{62}{64} \times 100\% \\ & & & = 96,8\% \end{array} \quad \begin{array}{l} \text{Sangat} \\ \text{Layak} \end{array}$$

Tabel 2 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Guru SD Negeri Gemah

N o	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum x_i$	Kevali dan	Kriteria Kualitatif
1	Relevan dengan Kompetensi Awal, C P dan Tujuan Pembelajaran	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Layak
2	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Layak
3	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
4	Desain tampilan visual menarik	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
Jumlah		62	64	$\frac{62}{64} \times 100\% = 96,8\%$	Sangat Layak



Gambar 2 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Media



Gambar 3 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

Pada Tabel 1 & Tabel 2 dan Gambar 2 & Gambar 3 menunjukkan bahwa hasil total analisis penilaian ahli media keduanya sama mendapatkan presentase skor total sebesar 96,8% dengan kriteria sangat baik. Artinya validasi materi keduanya menyatakan

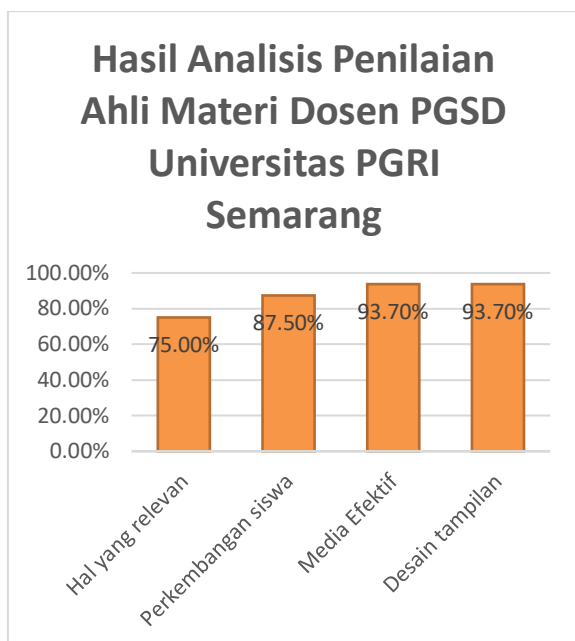
bahwa media Buku Saku valid dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil dari analisis ahli materi terdiri dari beberapa aspek diantaranya indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator penyajian, dan indikator kompetensi. Kemudian hasil penelitian dari validator ahli materi dijabarkan dalam bentuk tabel dan diagram batang secara berurutan. Ahli materi yang melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd. dosen PGSD Universitas PGRI Semarang dan Yannie Kusyanti, S.Pd. guru kelas IV SD Negeri Gemah. Dari hasil analisis penilaian ahli media diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang

N o	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum x_i$	Kevalid an	Kriteria Kualit atif
1	Relevan dengan Kompetensi Awal, C P dan Tujuan Pembelajaran	12	16	$\frac{12}{16} \times 100 = 75\%$	Layak
2	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	14	16	$\frac{14}{16} \times 100 = 87,5\%$	Sangat Layak
3	Media mudah doguna kan oleh siswa dan guru.	15	16	$\frac{15}{16} \times 100 = 93,7\%$	Sangat Layak

N o	Aspek Yang Dinilai	$\sum$ x	$\sum$ x i	Kevalid an	Kriteri a Kualit atif	N o	Aspek Yang Dinilai	$\sum$ x	$\sum$ x i	Kevalid an	Kriteri a Kualit atif
4	Desain tampilan visual menarik .	1 5	1 6	$\frac{15}{16} \times 100 = 93,7\%$	Sangat Layak		tingkat perkembangan siswa .				
Jumlah		5 6	6 4	$\frac{56}{64} \times 100 = 87,5\%$	Sangat Layak	3	Media mudah dogunaka n oleh siswa dan guru.	1 6	16	$\frac{16}{16} \times 100 = 100\%$	Sangat Layak
Tabel 4 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Guru SD Negeri Gemah						4	Desain tampilan visual menarik.	1 5	16	$\frac{15}{16} \times 100 = 93,7\%$	Sangat Layak
1	Relevan dengan Kompetensi Awal, CP dan Tujuan Pembelajaran	1 5	16	$\frac{15}{16} \times 100 = 93,7\%$	Sangat Layak	Jumlah		6 1	64	$\frac{56}{64} \times 100 = 95,3\%$	Sangat Layak
2	Sesuai dengan	1 5	16	$\frac{15}{16} \times 100 = 93,7\%$	Sangat Layak						



Gambar 4 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang



Gambar 5 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Guru SD Negeri Gemah

Pada Tabel 3 & Tabel 4 dan Gambar grafik 4 & Gambar grafik 5 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian validasi ahli materi dengan dosen PGSD Universitas PGRI Semarang mendapatkan presentase skor total 87,5% dengan kriteria sangat layak sedangkan validasi ahli materi dengan guru SD Negeri Gemah mendapatkan presentase skor total 95,3% dengan kriteria sangat layak. Artinya validasi materi keduanya menyatakan bahwa media

Buku Saku valid dan layak digunakan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian terkait media pembelajaran Buku Saku dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV di SD Negeri Gemah, SD Budi Luhur, dan SD N Sendangmulyo 02 Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran media buku saku sangat tepat digunakan untuk peserta didik kelas IV dimana pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku saku didalamnya terdapat desain dan warna yang menarik, terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi singkat yang membahas Rumah Adat di Pulau Jawa, sehingga mudah digunakan oleh siswa dalam memahami materi dengan baik.
2. Media pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa telah memenuhi kriteria kelayakan penyajian oleh dosen ahli media dengan hasil persentase 96,8% sedangkan guru ahli media dengan hasil presentase 96,8% dan telah memenuhi kriteria kelayakan penyajian oleh dosen ahli materi dengan hasil persentase 87,5% dan guru ahli materi dengan hasil persentase 95,3%. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli peneliti mengembangkan dan memperbaiki media supaya lebih efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa telah memenuhi kriteria praktis dengan kategori "Sangat Efektif" berdasarkan angket tanggapan guru. Dan media pembelajaran IPS materi

Keragaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa mendapat respon dari siswa SD Negeri Gemah sebesar 97,3%, respon dari siswa SD Budi Luhur sebesar 92,8%, respon dari siswa SD Sendangmulyo 02 sebesar 94,8% dengan kategori "Sangat Efektif" berdasarkan angket tanggapan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Buku Saku materi Keragaman Budaya Rumah Adat di Pulau Jawa dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Azizah, M., Rofian, R., & Sholikhah, I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA MONTASE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 4(1), 65-69.
- Emilia, E., Rosmiati, R., & Mulyana, R. (2018). Development of The Nutrition Pocketbook as a Nutrition Education Media in School. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), 201, 288–292.
- Gloria, Elidad dan Krisma Widi Wardani (2022). "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. Vol.6 (6)
- Hayati, Sri. 2017. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Lering. Magelang: Graha Cendekia.
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(2): 113-124.
- Mais, Asrorul. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: CV. Pustaka Abadi. 2016
- Masita, Mariana dan Dewi Wulandari. (2018). "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA". Jurnal Kreatif. Vol. 9 (1)
- Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa sekolah menengah pertama. Jurnal pendidikan jasmani indonesia, 11(1).
- Mudlofir, Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. 2015. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Murniasih, Tatik Retno, Sri Hariyani, and Rosita Dwi Ferdiani. "Pelatihan Penggunaan Buku Saku Untuk Membangun Minat Belajar Siswa Smp." SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 3.1 (2019): 96-99.
- Nasution. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013
- Prastin, M. A., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022).

- Pengembangan Media Buku Saku Ips Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas Iv Sdn Sukorame 2. In Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran, 5, 727-734.
- Rachmawati, T.& Daryanto. (2015). *Supervisi Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sakinah, Nurul Hidayati. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Diss. Universitas Negeri Malang, 2022.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda.
- Setiyaningrum dan Bambang Suratman. (2020). "Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8 (2)
- Setyono, dkk. 2013. *Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP*. Unnes Journal of Biology Education. Volume 4 (1)
- Siskowati, Eni. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sd Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2): 79-88.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Tilamsari. 2017. *Permasalahan Guru dalam Pembelajaran IPS*. <https://radarsemarang.com/2017/11/14/permasalahan-guru-dalam-pembelajaran-ips/> (diakses 14 Juni 2019)
- Ule Tena, Fransiska. (2016). "Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Menulis Ringkasan Siswa Kelas V SD Negeri Tambakaji 04". Dikutip dari Skripsi Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utama, Riyan Deta Prastya. *Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Fiqih materi ajar mawaris di kelas XI MAN 2 Ponorogo*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26.

Wibawanto, Wandah. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.