

## Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Pada Materi Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar

Melli Puspitasari<sup>1</sup>, Nurita Primasatya<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>3</sup>

[puspitamelli11@gmail.com](mailto:puspitamelli11@gmail.com)<sup>1</sup>, [nuritaprima@unpkediri.ac.id](mailto:nuritaprima@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [wahyudi@unpkdr.ac.id](mailto:wahyudi@unpkdr.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations made in class IV of SDN Gayam 3, it was found that students' understanding of the material of various energy sources was not maximized, because the teacher had not found learning media that could help students understand the material of various energy sources. This study aims to determine the validity of the media, materials, teacher and student responses to PocketBook media. This study uses the ADDIE development model. Data collection techniques using questionnaires were used to collect data on the validity of the media, materials, teacher and student responses to PocketBook media. The results of the PocketBook media development research are as follows: (1) Pocket Book media is declared valid and does not need revision with a percentage of 80%. (2) The material of various energy sources is declared valid and can be used in learning with a percentage of 86%. (3) The response of teachers and students to the media is stated to be good and can be used in learning. The teacher's response got a percentage of 100% and the student's response got a percentage of 94%. It can be concluded that the PocketBook media is valid and suitable for use in learning science subjects on various energy sources.

**Kata Kunci:** Pocket Book, various energy sources, understanding

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SDN Gayam 3 ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi macam-macam sumber energi belum maksimal, karena guru belum menemukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi macam-macam sumber energi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media, materi, respon guru dan siswa terhadap media Pocket Book. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk mengumpulkan data validitas media, materi, respon guru serta siswa terhadap media Pocket Book. Hasil dari penelitian pengembangan media Pocket Book adalah sebagai berikut: (1) Media Pocket Book dinyatakan valid dan tidak perlu revisi dengan hasil presentase 80%. (2) Materi macam-macam sumber energi dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan presentase 86%. (3) Respon guru dan siswa terhadap media dinyatakan baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Respon guru mendapat presentase 100% dan respon siswa mendapat presentase 94%. Dapat disimpulkan bahwa media Pocket Book valid dan layak digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi macam-macam sumber energi.

**Kata Kunci:** Pocket Book, macam-macam sumber energi, pemahaman

### PENDAHULUAN

Pendidikan yang berada pada Indonesia adalah suatu hal utama yang begitu penting dan perlu dikembangkan. Pendidikan identik dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru. Menurut Sukmadinata (2017:1) bahwa

“Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, interaksi pendidikan terjadi antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Pendidikan dalam lingkungan sekolah guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan. Dalam lingkungan masyarakat juga bisa terjadi berbagai bentuk interaksi pendidikan dari yang sangat formal sampai dengan yang kurang formal”. Dengan demikian interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa tidak hanya ada pada lembaga pendidikan, namun dalam lingkungan keluarga dan masyarakat pun juga terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Menurut Amos dan Grace (2017:3) bahwa, “Pendidikan adalah proses atau kegiatan membelajarkan peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri bahwa dia memiliki potensi dalam dirinya”. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan potensinya melalui pendidikan di lingkungan sekolah.

Pendidikan di lingkungan sekolah sangat penting untuk dikembangkan guna mencapai tujuan dalam suatu bangsa, seperti yang sudah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 (2008:5) tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Berdasarkan uraian tersebut tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan siswa menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mata pelajaran pokok yang harus di pelajari oleh siswa sekolah dasar yaitu bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, IPS, dan IPA. Salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik mengungkap gejala-gejala dan persoalan yang berkaitan dengan alam adalah mata pelajaran IPA. Ciri-ciri dari mata pelajaran IPA adalah (1) Diperoleh dari proses berpikir dengan menggunakan akal. (2) Bersifat empiris atau diperoleh dari pengalaman oleh panca indera. (3) Bersifat umum atau hasilnya dapat dipergunakan oleh semua manusia. (4) Dapat dipergunakan sebagai objek penelitian berikutnya. Dari ciri-ciri tersebut dapat diperoleh sebuah tuntutan pada pembelajaran IPA yakni menambah keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan alam semesta dengan segala isinya, memberikan kesadaran akan pentingnya hubungan manusia dengan alam sehingga lebih menghargai alam, dan meningkatkan rasa ingin tahu dan menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan alam.

Pembelajaran IPA yang ada pada sekolah dasar merupakan suatu pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan segala sesuatu yang

berada di langit dan di bumi dan sebuah proses suatu penemuan, sehingga bukan hanya berupa konsep, fakta, dan prinsip saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 170-171). "Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, yang mana proses ini bisa mengembangkan perilaku ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA". Siswa selalu beranggapan bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit, karena identik dengan penemuan, pengamatan, dan percobaan sehingga mereka malas untuk belajar IPA, karena itu guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar yang bisa menarik perhatian siswa.

Salah satu alat yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar yaitu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut (Primasatya, 2018: 99). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012: 8). Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya melalui pembelajaran siswa dapat memperoleh pesan dan informasi, sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa (Ataniyah, 2020: 4). Keberadaan media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran IPA, karena dapat memudahkan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran dengan baik.

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran IPA tersebut, maka dilakukan observasi ke SDN Gayam 3 Kota Kediri pada kelas 4 untuk mengetahui sudah sesuai atau belum tujuan IPA pada pembelajaran sekolah dasar saat ini. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gayam 3 Kota Kediri tepatnya di kelas 4 pada materi macam-macam sumber energi masih ada kendala dalam proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi kepada siswa melalui buku guru dan buku siswa, setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa. Selain itu, media yang digunakan guru sederhana sehingga kurang menarik minat belajar siswa.

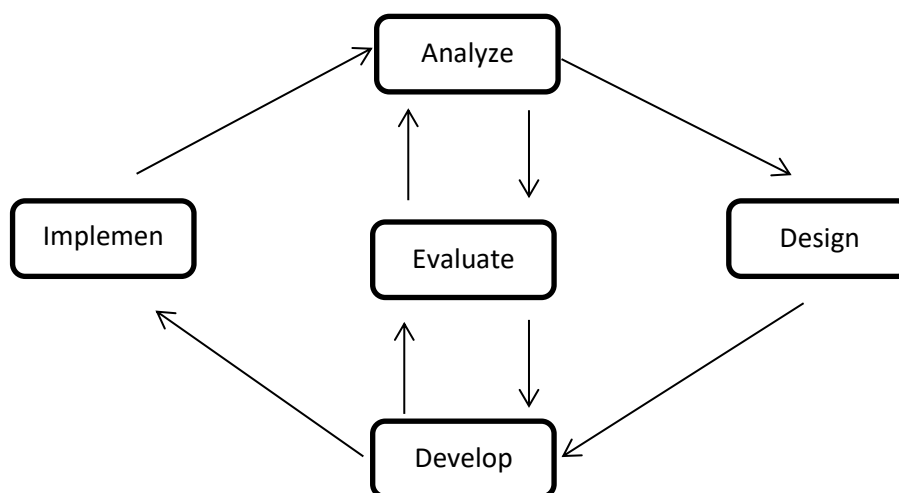
## **METODE**

### **Model Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Di dalam metode pengembangan terdapat beberapa model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Metode dan model yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *Pocket Book* guna diuji kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifannya. Uji coba langsung dilakukan di sekolah dasar yang ditunjuk oleh peneliti.

Berikut merupakan bagan dari model pengembangan ADDIE



**Bagan 2.1** bagan pola pengembangan ADDIE  
( Sumber : Tegeh, 2014)

### Tahap Penelitian

Pada tahap pengembangan media pembelajaran IPA dengan berbasis *Pocket Book* menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh I Made Tegeh, dkk. yaitu sebagai berikut :

Tahap pertama yaitu *Analysis* (Analisis), dari tahap ini peneliti menganalisis kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, menganalisis materi yang akan digunakan, dan menganalisis materi pelajaran yang sesuai pada kompetensi yang harus diraih. Tahap analisis meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut : (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap kedua yaitu *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti merancang apa saja yang dibutuhkan pada saat meneliti seperti bagaimana penggunaan media pembelajaran, angket, dan materi yang digunakan. Pada tahapan ini, saat merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran sehingga menghasilkan produk. Tahap pengembangan meliputi beberapa kegiatan antara lain: mencari serta mengumpulkan semua sumber yang akan dibutuhkan pada penelitian seperti pengembangan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel

pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan *layout*, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.

Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media yang sudah dikembangkan. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu, dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini, peneliti akan mengevaluasi apa kekurangan pada media yang dikembangkan. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

## Lokasi dan Subjek Penelitian

### Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SDN GAYAM 3 Kota Kediri kelas IV.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN GAYAM 3 Kota Kediri, beserta guru wali kelas. Siswa yang dijadikan subjek penelitian terdiri atas 27 siswa, perempuan 14 siswa dan laki-laki 13 siswa.

### Validasi Model/Produk

#### a. Validasi Ahli Media

Angket validasi media yaitu angket yang di dalamnya berisi pertanyaan yang akan diisi oleh ahli media. Angket akan diberikan ke ahli media sebelum media pembelajaran di uji cobakan. Angket ini berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan *Pocket Book* yang akan di uji cobakan. Angket validasi media yaitu angket yang di dalamnya berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh ahli media. Angket akan diberikan ke ahli media sebelum media pembelajaran di uji cobakan. Angket ini berisi mengenai pertanyaan yang berkaitan dengan *Pocket Book* yang akan di uji cobakan.

## b. Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi yaitu angket yang di dalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh ahli materi. Angket tersebut akan diberikan ke ahli materi sebelum media pembelajaran di uji cobakan. Angket ini berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang terkandung pada *Pocket Book* yang akan di uji cobakan.

## Uji Coba Model/Produk

### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan setelah revisi produk yang telah dikembangkan dengan mata pelajaran macam-macam sumber energi. Produk dapat di uji cobakan ke siswa kelas IV SDN GAYAM 3 Kota Kediri. Uji coba produk dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi macam-macam sumber energi dengan menggunakan media pembelajaran *Pocket Book*.

Uji coba juga dilakukan untuk mengetahui sudah layak atau belum terkait dengan pengembangan produk tersebut. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan dan pemahaman belajar siswa dilakukan dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Pocket Book* dan memberikan angket kepada guru dan siswa. Angket digunakan sebagai data respon pada guru dan siswa untuk uji coba kepraktisan. Dari pengujicobaan ini maka juga dapat digunakan untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut sudah efektif atau belum dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan KKM 75 yang sudah di tentukan. Setelah dibandingkan dengan KKM, nilai siswa akan dibandingkan dengan ketuntasan klasikal.

### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas IV SDN GAYAM 3 Kota Kediri yang berjumlah 27 siswa. Yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

## Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan merupakan dari teknik pengumpulan data guna untuk mengetahui tingkat keefektifan buku ajar berbasis *Pocket Book*.

### 2. Validasi Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Validasi digunakan sebagai perbaikan atas kelayakan suatu produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik.



### Teknik Analisis Data

Penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan simpulan yang dipakai peneliti adalah menggunakan teknik analisis data dengan pendeskripsian secara kualitatif dan pendeskripsian secara kuantitatif. Pada tahap penguraian kualitatif dipakai untuk mengolah data yang diambil dari pendapat dan saran dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan pada tahap penguraian kuantitatif dipakai untuk mengolah data yang didapat dari hasil angket dan hasil lembar soal siswa. Untuk mengetahui kevalidan media penelitian ini menggunakan rumus dari Akbar (2015:78) yaitu

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Sedangkan rumus yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media *Pocket Book* menggunakan rumus dari Soedijono (2008:43) yaitu

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Aspek Kepraktisan

F = Skor Pemerolehan

N = Skor Maksimal

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengembangkan suatu produk, validasi merupakan langkah penting untuk menentukan kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan haruslah valid, sehingga dapat diuji indikator kelayakan yang lain seperti kepraktisan dan keefektifannya. Suatu produk dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang akan diukur (Arikunto, 2013). Validasi yang dilakukan tertahap dua orang yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi dilakukan hingga produk media *Pocket Book* memperoleh kategori valid, sehingga dapat digunakan oleh siswa. Berikut akan dipaparkan hasil dari validasi media, validasi materi, respon guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Pocket Book*.

#### Media *Pocket Book* Dinyatakan Valid

Kevalidan pengembangan media *Pocket Book* untuk materi macam-macam sumber energi bisa dilihat pada hasil validasi ahli media yang mendapatkan skor 72 yang apabila diubah menjadi presentase mendapat nilai 80%. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015) jika presentase 71% - 85% termasuk dalam kriteria valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Pocket Book* untuk materi macam-macam sumber energi dapat dikatakan valid.

### **Materi Macam-macam Sumber Energi Dinyatakan Valid**

Kevalidan materi macam-macam sumber energi bisa dilihat pada hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 43 yang apabila diubah menjadi presentase mendapat nilai 86%. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015) jika presentase 86% - 100 termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi macam-macam sumber energi dapat dikatakan sangat valid.

### **Respon Guru Terhadap Media *Pocket Book***

Respon guru terhadap media *Pocket Book* dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru terhadap media pembelajaran *Pocket Book* diperoleh skor 28 yang apabila diubah menjadi presentase mendapat nilai 100%. Dengan melihat presentase dari Akbar (2015) maka respon guru termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Pocket Book* sangat baik digunakan.

### **Respon Siswa Terhadap Media *Pocket Book***

Respon siswa terhadap media *Pocket Book* dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Pocket Book* diperoleh skor 607 yang apabila diubah menjadi presentase mendapat nilai 94%. Dengan melihat presentase dari Akbar (2015) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Pocket Book* sangat baik digunakan.

### **Keefektifan Media *Pocket Book***

Data keefektifan merupakan data yang didapat dari data kuantitatif melalui hasil tes soal evaluasi yang dilakukan oleh siswa pada akhir pembelajaran. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media *Pocket Book* yang sudah dikembangkan. Nilai yang diperoleh siswa akan dibandingkan dengan KKM. KKM yang ditentukan adalah 75. Dilihat dari hasil yang diperoleh siswa nilai terendah yaitu 80. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri mendapatkan nilai di atas KKM.

Setelah dibandingkan dengan KKM, langkah selanjutnya yaitu menghitung ketuntasan klasikal. Dengan cara siswa yang nilainya di atas KKM di bagi dengan seluruh siswa yang menjawab soal evaluasi. Dilihat dari hasil yang diperoleh, banyak siswa yang nilainya di atas KKM yakni 27 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas ada 27 siswa. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan klasikalnya adalah 100%. Hal ini didukung adanya media *Pocket Book* yang dikembangkan oleh peneliti. Kelebihan media *Pocket Book* yaitu (1) *Pocket Book* yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar kartun, sehingga menarik minat baca siswa



terhadap *Pocket Book* (2) memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (3) bisa digunakan sendiri oleh siswa, karena *Pocket Book* ini bersifat *self-instruction* yang artinya siswa dapat mempelajari sendiri tanpa bantuan dari guru (4) membantu siswa memahami materi yang diajarkan, karena materi yang disajikan lebih jelas dan rinci melalui gambar. Dengan adanya media *Pocket Book* sehingga nilai yang didapatkan siswa pada materi macam-macam sumber energi mendapat nilai diatas KKM dan media *Pocket Book* sangat efektif jika digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Media pembelajaran *Pocket Book* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *photoshop*. Media *Pocket Book* berfokus pada mata pelajaran IPA materi macam-macam sumber energi. Berikut merupakan hasil dari penelitian ini

1. Media *Pocket Book* di validasikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media sebesar 80% dan hasil dari validasi ahli materi sebesar 86%. Maka media *Pocket Book* sangat valid untuk digunakan.
2. Media *Pocket Book* di uji kepraktisannya melalui angket yang di isi oleh guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 100% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 94%. Maka media *Pocket Book* sangat praktis digunakan.
3. Media *Pocket Book* di uji keefektifannya melalui soal tes yang diberikan kepada siswa. Nilai yang didapat siswa dibandingkan dengan KKM, setelah dibandingkan dengan KKM, nilai tersebut dihitung ketuntasan klasikalnya. Hasil yang diperoleh yaitu 100%. Maka media *Pocket Book* sangat efektif digunakan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Penelitian lanjutan mengenai buku ajar *Pocket Book* dapat dikembangkan lagi agar lebih banyak lagi inovasi buku ajar yang bisa dijadikan alternatif pilihan dalam pembelajaran sesuai dengan kompetensi belajar yang ingin dicapai, dengan memperhatikan kualitas kertas yang digunakan supaya ketika digunakan tidak mudah sobek dan tidak berubah warna ketika berada pada ruangan lembab.
2. Guru yang mempunyai minat untuk membuat penelitian yang berkelanjutan atau penelitian yang sejenis supaya dapat mencermati permasalahan yang dialami pada penelitian ini sebagai acuan pendapat untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang lebih menarik.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ataniyah, Siti. 2020. *Media Pop Up Book Untuk Pemahaman Hubungan Simbol Pada Lambang Negara Dengan Sila-Sila Pancasila*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Neolaka, Amos dan Amialia, Grace. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Primasatya, N. dkk. 2018. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri*. JURNAL ABDINUS Vol 1 No 2, 96-106. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>.
- Soedijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.