

## Pengembangan Buku Saku Digital pada Topik B “Kondisi Perekonomian di Daerahku” untuk Kelas V Sekolah Dasar Kota Langsa

Sulistiani<sup>1\*</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>2</sup>, Rapita Aprilia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Kec. Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh Kode Pos 24416, Indonesia.

E-mail: [sulistiani556688@gmail.com](mailto:sulistiani556688@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2716>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 31 August 2025

Revised: 06 Sept 2025

Accepted: 12 Sept 2025

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Buku Saku Digital, Kontekstual, Pengembangan.

#### Keywords:

Learning Media, Digital Pocket Book, Contextual, Development.

### ABSTRACT

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran buku saku digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD. Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan R&D dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan angket validasi para ahli serta angket respon siswa dan guru. Validasi ahli materi mendapati persentase 92% ber kriteria “sangat valid”, ahli bahasa mendapati persentase 86,6% ber kriteria “sangat valid”, ahli media mendapati persentase 98% ber kriteria “sangat valid”. Hasil angket respon guru mendapati persentase 100% ber kriteria “sangat praktis”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba lapangan mendapati persentase 100% ber kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil evaluasi uji paired sample t-test didapati nilai  $Sig < \alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ), sehingga diketahui bahwa ada pengaruh peningkatan pada penerapan media buku saku digital terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS pada materi mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat di lingkungan sekitar untuk kelas V SD kota langsa.

*This study aims to develop a digital pocket book as a learning medium for fifth-grade science education in elementary school. The research follows the Research and Development (R&D) model, encompassing the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection methods include observation, interviews, documentation, expert validation questionnaires, as well as response questionnaires from both students and teachers. The validation results show that the material expert provided a score of 92%, categorized as “very valid”, the language expert gave 86.6%, also deemed “very valid”, and the media expert rated it at 98%, falling under the “very valid” criteria. The teacher response questionnaire indicated a 100% score, classified as “very practical”, while the student response in the field trial also reached 100%, likewise rated as “very practical”. According to the paired sample t-test evaluation, a significance value of  $Sig < \alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) was obtained, indicating a significant improvement in student learning outcomes through the use of the digital pocket book. The study focused on the topic of identifying various types of creative economic activities in the local community, specifically for fifth-grade students in Langsa City.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Sulistiani, et al (2025). Pengembangan Buku Saku Digital pada Topik B “Kondisi Perekonomian di Daerahku” untuk Kelas V Sekolah Dasar Kota Langsa, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2716>

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu individu mengembangkan seluruh potensinya, baik dari sisi intelektual, emosional, sosial, maupun fisik (Asnawi et., al 2024). Pendidikan juga berarti suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik melalui proses pembimbingan, pengajaran, dan pelatihan, guna membantu siswa berkembang menuju

pribadi yang lebih dewasa (Ayudia, 2020:88). Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, paradigma pendidikan pun mengalami perubahan yang signifikan (Maulida et al., 2024:147).

Melalui pendidikan, seseorang akan menjadi lebih berkualitas dari sebelumnya (Ayudia, 2022: 85). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, peran guru menjadi sangat sentral. Peningkatan kualitas pendidikan dapat terwujud apabila guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara inovatif serta berfokus pada kebutuhan dan keterlibatan siswa (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022: 9; Ramadhani et al., 2021: 2396). Pendidikan yang berkualitas ialah pendidikan yang bisa mengantarkan siswa dalam memenuhi kebutuhannya, baik saat ini maupun di masa depan (Fransyaigu et al., 2023: 568).

Pembelajaran di SD sangat penting untuk perkembangan siswa (Sukirno et al., 2019:35). Pembelajaran bukan hanya menyampaikan pelajaran kepada siswa, akan tetapi guru dituntut untuk memanfaatkan semua keterampilan mendidik mereka dan membuat lingkungan dan situasi yang memungkinkan siswa belajar dengan baik (Mulyahati & Fransyaigu, 2018). Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar idealnya diarahkan pada aktivitas yang melibatkan pengalaman nyata, pengembangan keterampilan, serta eksplorasi dan pemahaman lingkungan sekitar melalui pendekatan ilmiah, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Saat ini, penerapan media pada proses pembelajaran menjadi bagian yang umum pada dunia pendidikan. Sejumlah penelitian mengungkapkan pembelajaran yang memanfaatkan media berdampak positif terhadap siswa, berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Maisarah, 2023:51). Pencapaian tujuan pendidikan tentu diperlukan kurikulum, karena kurikulum diterapkan guna mencapai tujuan pendidikan sesuai pada perencanaan (Mahlianurrahman et al., 2025: 11). Untuk mencapai tujuan tersebut, kurikulum berfungsi sebagai seperangkat aturan untuk sejumlah kegiatan yang akan digunakan selama proses belajar mengajar (Martin & Simanjorang, 2022).

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka ditujukan guna mendorong minat serta rasa ingin tahu siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, serta mengembangkan kemampuan inkuiri. Melalui proses ini, siswa diharapkan mampu memahami diri sendiri dan lingkungannya, sehingga tertarik untuk menyelidiki berbagai fenomena yang terjadi di sekitar mereka, baik yang berhubungan pada sumber daya manusia ataupun sumber daya alam (Agustina et al., 2022). Selain itu, siswa juga diarahkan agar berperan dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam di sekitarnya secara bijaksana (Rahman & Fuad, 2023). Dalam pelajaran IPA, khususnya IPS, terdapat beberapa topik yang membahas kondisi perekonomian di daerahku, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan isi materi tersebut secara efektif kepada siswa. Selain itu, generasi saat ini tumbuh di tengah kemajuan teknologi, dimana penggunaan internet, media sosial, dan teknologi telah menjadi hal yang lumrah dan tak terpisahkan (Sahudra & Mulyahati, 2025:658)

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa pembelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari sejak sekolah dasar. Khususnya pelajaran IPS pada materi yang mencakup terkait kondisi yang ada di lingkungannya. Dalam pembelajaran ini terlihat bahwa pentingnya untuk memperkenalkan materi melalui lingkungan sekitar dengan menggunakan media kontekstual, agar siswa dapat lebih mudah menangkap dan memahami isi pelajaran. Untuk menjadikan pembelajaran IPS menarik dan tidak membosankan, alternatif yang dapat digunakan adalah seperti modul, buku pengayaan, dan buku saku (D. Sulastri et al., 2023). Sejalan dengan itu (Aprilia & Sukirno, 2019) menegaskan bahwa pembelajaran IPS di sekolah seharusnya dihubungkan langsung dengan pengalaman nyata siswa. Karena proses belajar menjadi bagian dari keterlibatan siswa dengan lingkungannya. Sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, pembelajaran IPS di tingkat SD/MI bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep yang berhubungan pada kehidupan bermasyarakat serta lingkungan tempat mereka berada, sehingga mereka mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi di sekitarnya.

Faktor-faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat (Asnawi et al., 2021). Pembelajaran di sekolah dasar akan lebih bermakna dan efektif jika menggunakan media yang konkret dan visual, karena siswa SD cenderung berpikir konkret dan membutuhkan stimulus yang nyata untuk memahami konsep (Aprilia, A. 2023). Penggunaan media akan lebih bermakna dan efektif, apabila media itu bersifat digital dan mengikuti

perkembangan teknologi serta realitas kehidupan masyarakat, sehingga memungkinkan siswa belajar secara lebih luas dan komprehensif (Putra et al., 2023: 7652). Dengan demikian, perkembangan IPTEK memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pendidikan (Rafli et al., 2022:103). Dalam konteks ini, Priansa (2017:130) menjelaskan bahwa media ialah alat komunikasi yang berupa bentuk cetak maupun audiovisual beserta perangkat pendukungnya. Media tersebut dirancang agar bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, serta dibaca oleh pengguna. Pada dasarnya, media merupakan alat yang diterapkan guna menyebarkan pesan ataupun informasi ke orang lain.

Namun seiring berkembangnya teknologi saat ini tidak sedikit ditemukan bahwa pengguna media pembelajaran berbasis kontekstual terbatas, hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya diberikan media berupa buku cetak yang tersedia di sekolah, dan tidak ada media pendukung lainnya yang diberikan kepada siswa. Selain itu, pada observasi di kelas V SDN 2 Meurandeh pada pembelajaran IPAS diketahui bahwa 14 dari 23 siswa (59,9%) memperoleh hasil belajar yang rendah pada materi "Mengenal Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kreatif Masyarakat di Lingkungan Sekitar", dan hanya 9 siswa (39,1%) yang memperoleh hasil belajar tinggi. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran berbasis kontekstual. Pada kegiatan pembelajaran, guru hanya menerapkan media cetak yang disediakan sekolah, dimana materi yang disajikan tidak sesuai dengan kondisi di lingkungan sekitar mereka, akibatnya siswa menjadi kurang semangat belajar. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan atau memaksimalkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, dikarenakan keterbatasan waktu dalam merancang media digital dan selama ini hanya menggunakan teknologi sebatas menayangkan video pembelajaran dari *YouTube* menggunakan proyektor. Padahal, fasilitas seperti infokus, laptop, dan sarana pendukung lainnya telah tersedia di kelas V SD Negeri 2 Meurandeh. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi besar yang belum dimaksimalkan, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran pada materi "Mengenal Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kreatif Masyarakat di Lingkungan Sekitar".

Pemanfaatan teknologi dalam bentuk media buku saku digital yang mengangkat berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif secara nyata pada lingkungan sekitar siswa menjadi salah satu solusi yang tepat. Bukan hanya membuat siswa lebih tertarik serta terlibat pada kegiatan belajar, namun juga membantu mereka memahami materi secara mendalam serta kontekstual. Apalagi, sarana pendukung seperti proyektor dan laptop sebenarnya sudah tersedia di sekolah, hanya saja belum dimanfaatkan secara maksimal. Maka dari itu, penting untuk mulai merancang dan media digital yang tidak hanya informatif, namun juga menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama terkait berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat pada lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan menggambarkan proses dan juga hasil dari “Pengembangan Buku Saku Digital Pada Materi Mengenal Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi Kreatif Masyarakat di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas V SD Kota Langsa”.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk dalam bentuk media pembelajaran. Prosedur penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Dengan model ADDIE, setiap tahap pengembangan dapat dievaluasi secara menyeluruh, sehingga kualitas produk yang dihasilkan menjadi lebih baik (Hartutik & Aprilia, 2024:1528). Penelitian ini melibatkan 23 orang siswa pada kelas V di SDN 2 Meurandeh.

Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan angket (kuesioner). Kemudian data dianalisis melalui teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian media menggunakan skala likert 1-5. Berikut ini adalah teknik analisis yang dilakukan guna memperoleh hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan produk.

**Tabel 1.** Pedoman Skor Kevalidan Produk

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Sumber: D. Sulastri et al. (2023)

**Tabel 2.** Pedoman Skor Kepraktisan Produk

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Pratiwi et al. (2021)

Skor angket validasi dan praktikalitas dianalisis guna mendapatkan presentase melalui rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh selanjutnya dikualifikasikan dalam beberapa kategori seperti berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Skala Presentase

Presentase	Kualifikasi
P > 80%	Sangat Valid/Praktis
60% > 80%	Valid/ Praktis
40% > 60%	Cukup Valid/ Praktis
20% > 40%	Kurang Valid/ Praktis
P > 20%	Tidak Valid/ Praktis

Sumber: Sugiyono (2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Analisis (Analysis)*

#### **Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta didik**

Analisis dilakukan guna menemukan media yang sesuai untuk siswa dan guru pada materi kondisi perekonomian di daerahku pada sekolah dasar. Ditemukan bahwa pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas V pada tanggal 17 Mei 2024 ditemukan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang beragam. Sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik. Hal tersebut tampak dari cara siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disertai dengan gambar, ilustrasi, serta kegiatan praktik atau aktivitas langsung. Pada kegiatan pembelajaran, siswa tampak lebih antusias ketika guru menerapkan media visual seperti gambar atau video, dan saat kegiatan pembelajaran bersifat aktif, seperti diskusi kelompok atau bermain peran.

Guru menyadari bahwa sebagian besar siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis praktik langsung agar mereka lebih mudah memahami materi, khususnya materi tentang kegiatan ekonomi kreatif yang bersifat kontekstual dan dekat pada lingkungan sekitar. Karena itu, penting mengembangkan media yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual serta kinestetik. Media seperti buku saku digital yang interaktif dan memuat unsur visual, teks, serta elemen interaktif lainnya dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran.

#### **Analisis Kurikulum**

Analisis ini dilakukan guna memperoleh pemahaman serta mengidentifikasi rencana pembelajaran yang ditujukan kepada siswa. Materi "*Mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat di lingkungan sekitar*" merupakan bagian dari capaian pembelajaran pada pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada fase C (kelas V SD). Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, berbasis pengalaman nyata (Fransyaigu & Mulyahati, 2018). Sumber belajar dan media ajar yang digunakan di kelas V belum sesuai dengan konteks kurikulum merdeka. Dimana pembelajaran IPAS hendaknya dilakukan dengan mengintegrasikan

pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata dan memungkinkan guru mengembangkan materi sesuai kondisi lokal dan kebutuhan siswa (Putra, A, 2018)

### **Analisis Materi**

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap materi yang akan dimasukkan pada Media Buku Saku Digital. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah “Kondisi Perekonomian di Daerahku” yang ada di SD Negeri 2 Meurandeh dan pada hasil studi pendahuluan diketahui informasi bahwa belum adanya penggunaan media digital pada pembelajaran IPAS khususnya pada media Buku Saku digital berbasis kontekstual.

### **Tahap Perancangan (Design)**

Pada fase ini terdiri dari 4 tahapan yang dilakukan yaitu pertama, peneliti menyusun instrumen penelitian terlebih dahulu yang berguna untuk penilaian kelayakan media dinilai oleh ahli media, materi, guru serta siswa. Kedua, peneliti akan membuat rancangan media (*storyboard*), rancangan ini berguna untuk gambaran awal cara kerja media yang akan dibuat. Ketiga, penyusunan materi yang akan dikembangkan pada media. Kemudian dilakukan juga pengumpulan informasi yang relevan, termasuk melalui wawancara kepada narasumber. Peneliti melakukan wawancara terhadap tokoh ekonomi kreatif masyarakat di lingkungan sekitar. Untuk memperkuat data terkait kegiatan ekonomi kreatif di Kota Langsa peneliti juga melakukan kunjungan ke Dinas Perindustrian dan UMKM Kota Langsa untuk mengetahui terkait berbagai macam kegiatan ekonomi yang ada di Kota Langsa. Keempat, pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan pada pembuatan media misalnya background, backsound, gambar-gambar yang berkaitan dengan isi materi dan lain-lain.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

#### **Pembuatan Media Pembelajaran Buku Saku digital**

*Development* dalam model ADDIE melibatkan kegiatan pengembangan media buku saku digital yang layak diterapkan dalam materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku”. Di tahap ini, peneliti mengembangkan produk dengan mengintegrasikan desain, konten, dan soal evaluasi yang diperlukan untuk membuat media buku saku digital berbasis kontekstual dan bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pengembangan produk ini menggunakan aplikasi *canva* yang dapat menjadikan media buku saku digital ini relevan pada kebutuhan siswa dan lingkungan sehari-hari siswa.

#### **Validasi Kelayakan Produk**

- Validasi Materi

Validasi ahli materi ini terkait dengan indikator kesesuaian materi, keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kesesuaian urutan materi, kejelasan pembagian materi, menemukan pengetahuannya sendiri, kesesuaian materi dengan gambar yang dikembangkan melalui pengisian angket dengan skala 1-5.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1.	kesesuaian materi	10
2.	keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4
3.	kesesuaian urutan materi	10
4.	kejelasan pembagian materi	13
5.	menemukan pengetahuannya sendiri	5
6.	kesesuaian materi dengan gambar	4
Jumlah		46

$$\begin{aligned} \text{Persentase: } P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 92\% \text{ (Kriteria Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata penilaian ahli materi yaitu 92% yang berkategori “sangat valid”.

- Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa terkait dengan 4 indikator dengan skala penilaian 1-5.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor
1.	Lugas	9

2.	Komunikatif	9
3.	Kesesuaian Perkembangan Siswa	4
4.	Penggunaan PUEBI	4
Jumlah		26

$$\begin{aligned} \text{Persentase: } P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{30} \times 100\% \\ &= 86,6\% \text{ (Kriteria Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata dari penilaian ahli materi ialah 86,6% yang berkategori “sangat valid”.

- Validasi Media

Validasi ahli media terkait dengan indikator desain tampilan media dan kepraktisan media dengan skala penilaian 1-5.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1.	Desain tampilan media	34
2.	Kepraktisan media	20
Jumlah		54

$$\begin{aligned} \text{Persentase: } P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{54}{55} \times 100\% \\ &= 98\% \text{ (Kriteria Sangat Valid)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata penilaian ahli materi yaitu 98% yang berkategori “sangat valid”.

**Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap implementasi produk media Buku Saku Digital dilaksanakan setelah proses validasi dari beberapa para ahli yang telah selesai. Pada kegiatan implementasi produk buku saku digital ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Meurandeh yang memuat jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan dan uji keefektifan terhadap pengembangan produk Buku Saku Digital. Untuk memperoleh kepraktisan pada produk yang dikembangkan yaitu dengan menyebarkan angket respon guru dan siswa. Selanjutnya guna memperoleh keefektifan produk yang dikembangkan yaitu dengan cara Uji *Post-test* terhadap peserta didik. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dalam waktu 2 hari yaitu dari tanggal 19 April 2025 di kelas V SD Negeri 2 Meurandeh.

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Respon Guru

No	Aspek	Skor
1.	Kelayakan Isi dan Kelayakan Media	35
2.	Tampilan media pembelajaran	5
3.	Bahasa	10
Jumlah		50

$$\begin{aligned} \text{Persentase: } P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{50}{50} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Sangat Praktis)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata dari penilaian respon guru ialah 100% berkategori “sangat praktis”.

**Tabel 8.** Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Aspek	Skor
1.	Tampilan media	15
2.	Kelayakan media	10
3.	Kejelasan materi	10

4.	Kesesuaian animasi dengan materi	10
	Jumlah	45

$$\text{Persentase: } P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Kriteria Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil rata-rata dari penilaian respon siswa ialah 100% yang berkategori “sangat praktis”.

Penilaian Keefektivan Media Buku Saku Digital dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media. Buku saku digital akan dianggap efektif apabila 80% lebih siswa mendapatkan skor baik (71-80) atau sangat baik (80-100). Menurut (Abbas et al., 2020), rumus berikut dapat digunakan dalam mengetahui analisis data persentase dari hasil belajar :

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

E = Persentase

n = Jumlah siswa yang memiliki hasil belajar tuntas

N = Jumlah keseluruhan siswa

- 1) Sebelum menerapkan media pembelajaran Buku Saku Digital

Dengan Rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$E = \frac{9}{23} \times 100 = 39\%$$

- 2) Sesudah menerapkan media pembelajaran Buku Saku Digital

Dengan Rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$E = \frac{23}{23} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil data dari rumusan masalah tersebut sebelum menggunakan media Buku Saku Digital diperoleh persentase 39% dengan kategori “tidak efektif”. Sedangkan sesudah menggunakan media Buku Saku Digital memperoleh persentase 100% maka menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pembelajaran Digital dari data tersebut memperoleh nilai sebanyak 100% dan termasuk kedalam kategori “sangat efektif”.

#### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap evaluasi, media buku saku digital memperoleh penilaian validasi serta angket respon. Proses evaluasi dilakukan guna mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media buku saku digital, sehingga dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada materi mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat pada lingkungan sekitar, khususnya di kota Langsa.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan Media Buku Saku Digital

No.	Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	92%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	86,6%	Sangat Valid
3.	Ahli Media	98%	Sangat Valid
4.	Respon Guru	100%	Sangat Praktis
5.	Respon Siswa	100%	Sangat Praktis
6.	<i>Pretest</i>	39%	Sangat Kurang Efektif
7.	<i>Posttest</i>	100%	Sangat Efektif

Pada tabel 9 diatas, diketahui bahwa produk media buku saku digital pada materi mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat di lingkungan sekitar sangat valid, praktis dan efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian keefektifan media pembelajaran, sebelum menerapkan media buku saku digital diperoleh hasil 39% dengan kategori

“sangat kurang efektif”. Sedangkan sesudah menerapkan media buku saku digital memperoleh hasil sebesar 100% maka menunjukkan hasil yang memuaskan dan berkategori “sangat efektif”. Selanjutnya pada analisis data, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas menerapkan *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai *Shapiro-Wilk*  $0,344 \geq 0,05$  dan  $0,354 \geq 0,05$ . Maka, dari data uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran buku saku digital berdistribusi normal. Pengujian uji hipotesis melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = -10.707$  dan nilai sig (2-arah) = 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $t_{tabel}$  dilihat dari tabel statistik dengan signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  dengan derajat kebebasan (dk)  $23-1 = 22$ , hasil diperoleh untuk  $t_{tabel} = 2,074$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan pada penerapan media pembelajaran buku saku digital pada hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Meurandeh.

### SIMPULAN

Proses pengembangan media buku saku digital ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase dengan skor 92% berkategori “sangat valid”, validasi kelayakan oleh ahli bahasa didapati persentase 86,6% berkategori “sangat valid”, validasi kelayakan oleh ahli media didapati persentase 98% berkategori “sangat valid”. Kepraktisan media buku saku digital pada penilaian praktisi pembelajaran mendapatkan persentase 100% “sangat praktis”. Dan pada uji coba lapangan hasil respon siswa mendapati persentase 100% “sangat praktis”. Maka, dapat dikatakan bahwa produk media buku saku digital praktis dan layak diterapkan sebagai perangkat pembelajaran. Pada efektivitas peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media buku saku digital materi mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi kreatif masyarakat di lingkungan sekitar, analisis data yang dipakai menggunakan *IBM STATISTIC 25*, digunakan uji prasyarat yakni uji normalitas menggunakan *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai sig *Shapiro-Wilk*  $0,344 \geq 0,05$  dan  $0,354 \geq 0,05$ . Maka dari data uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran buku saku digital berdistribusi normal. Sesudah uji prasyarat, dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = -10.707$  dan nilai sig (2-arah) = 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $t_{tabel}$  dilihat dari tabel *statistic* dengan signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  dengan derajat kebebasan (dk)  $23-1 = 22$ , hasil diperoleh untuk  $t_{tabel} = 2,074$ , maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, sehingga diketahui terdapat pengaruh peningkatan pada penerapan media pembelajaran buku saku digital pada hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Meurandeh.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SD Negeri 2 Meurandeh atas dukungan, izin, serta penyediaan sarana yang memungkinkan terlaksananya kegiatan penelitian ini. Ungkapan terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen pembimbing sudah menuntun serta bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada keluarga serta rekan-rekan atas doa, motivasi, dan dukungan moral yang senantiasa mengiringi selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung.

### REFERENSI

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97-110.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Aprilia, R. & sukirno. (2019). pengembangan buku ajar ips berbasis sejarah lokal kelas IV Sd kabupaten aceh tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(1), 11-20.
- Aprilia, R. (2023, May). Innovative Teaching Methods for the Post-pandemic Era: Utilizing Wordwall as a Learning Media in Social Studies. In *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)* (pp. 240-248). Atlantis Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Asnawi., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A, K. (2024). Pemanfaatan Kearifan

- Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human And Education*, 4(5), 863-869.
- Asnawi, Fransyaigu, R., Mulyahati, B. (2018). Konsep Pembelajaran Terpadu Dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Seuneubok Lada*, 3(2), 84-93.
- Asnawi., Fransyaigu, R., Mulyahati, B., Kennedy, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Innovation of Learning Materials Based on Aceh Local Culture Character Education. *Atlantis Press*, 57(6), 345-347.
- Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(1), 84-96.
- Ayudia, I. (2020). PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GUIDED TEACHING TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA, *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2), 88-92.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2 (1), 48-59.
- Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2018). Penguasaan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pendekatan Saintifik. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(1).
- Fransyaigu, R., Mulyahati, B., Kennedy, A. K., & Ramadhani, D. (2021, September). Innovation of Learning Materials Based on Aceh Local Culture Character Education. In *2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)* (pp. 345-347). Atlantis Press.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Hermawan, Firdaus A. (2019). Pengembangan Aplikasi Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mobile Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Bagi Siswa Kelas X TKJ di SMKN 1 Sidayu Gresik. *Jurnal IT-Edu*, 3(2), 131-138.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 8-17.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 8-17.
- Mahlianurrahman, M., Rafli, M. F., Sari, C. K., Oktari, S. W. (2025). Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Kurikulum Merdeka Terintegrasi Tradisi Lisan. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 10-17.
- Maisarah., Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Martin, R., & Simanjorang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *MAHESA Research Center*, 1, 125-134.
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2024). Pemahaman teori pendidikan dalam konteks pendidikan kontemporer: Sebuah kajian literatur. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial dan Lingkungan*, 1(2), 146-156.
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain Inkuiri Moral Dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Siswa Sd. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10.
- Pas, E. G., Wardani, K. W., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. 6(6), 9715-9725.
- Pratiwi, D. A., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keadaan Geografis Indonesia Di Kelas V Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 67-78.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam memahami Peserta didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Putra, A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 5(1), 68-74.
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.

- Rafli, M. F., Landong, A., & Suryatama, Y. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 103-108.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
- Ramadhani, D., Hendri, S., Handika, R., & Kenedi, A. K. (2021). Pengembangan modul digital pembelajaran matematika berbasis science, technology, engineering, mathematic untuk calon guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395-2403.
- Ratumanan & Rosmiati, L. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group
- Sukirno, S., Setyoko, S., & Indriaty, I. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi SMA kontekstual berbasis potensi lokal hutan mangrove. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 208-216.
- Yusnita, N. S., Sahudra, T. M., & Mulyahati, B. (2025). Development Of Liveworksheets Based Learning Materials in Class V Sciences Learning of Sukarejo State Elementary School. *ALACRITY: Journal of Education*, 656-669.