



Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau

Yudha Hermawan^{1*}, Aren Frima¹, Andri Valen¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3122>

Article Info

Received: August, 12th2026

Revised: August, 31st2026

Accepted: September, 11th2026

Correspondence:

Phone: 081539340812

Abstrak: This study aims to develop a Problem Based Learning (PBL) Based Pocket Book in Science Learning for Fourth Grade Students of SD Negeri 36 Lubuk Linggau. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection in this study was carried out through observation, interviews, questionnaires, and tests. The validation results show that the Problem Based Learning (PBL) Based Pocket Book developed is suitable for use in learning with a score of 0.96 for language, 0.89 for media, and 0.97 for material, resulting in an average validity score of 0.94 (high). The results of the practicality test showed 83.33% of individual student practicality (One-To-One Trial), 86.67% of small group practicality (Small Group), and 94% of teacher practicality, with an average of 88% (very practical). The Problem Based Learning (PBL) Based Pocket Book also improves students' understanding of local economic material, as seen in the pre-test score of 45.5, post-test score of 82, and N-gain score of 0.66 (while the Problem Based Learning (PBL) Based Pocket Book in Science Learning for Grade IV Students of SD Negeri 36 is suitable for use as a learning medium).

Keywords: Pocket Book, Problem Based Learning (PBL), Learning Media, Learning Outcomes

Citation: Hermawan, Y., Frima, A., & Valen, A. (2026). Pengembangan Buku Saku Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5297–5303. <https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/3122>

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang bersifat universal dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Keberadaannya dapat dijumpai di berbagai tempat dan berlangsung sepanjang waktu sebagai bagian dari perkembangan kehidupan manusia (Hilga, dkk, 2022:19). Pendidikan merupakan proses pembentukan manusia yang bertujuan untuk menumbuhkan potensi kemanusiannya. Menurut Pristiwanti et al. (2022:7915) Pendidikan adalah semua Kegiatan Pembelajaran yang berlangsung dalam berbagai lingkungan dan keadaan yang berdampak positif terhadap perkembangan setiap

orang. Pendidikan adalah Bagian dari kehidupan bermasyarakat dan berbangsa serta upaya mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan keahlian sesuai dengan tuntutan pembangunan bangsa yang integral mencakup target, metode, dan sarana dalam membentuk manusia yang membantu berinteraksi dan beradaptasi baik itu internal maupun eksternal. Untuk itu perlu usaha yang sungguh-sungguh dari berbagai pihak. Keterlibatan semua pihak yang ikut berpengaruh yaitu Pendidikan disekolah dasar (SD). Di dalam dunia pendidikan pendidik sangat berperan penting guna tercapainya

Email: yudhahermawan.2524@gmail.com

tujuan pendidikan, karena pendidik berperan langsung dalam mengendalikan, merencanakan serta mengatur proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa sebagai suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa. Menurut Alwis et al (2024:3708) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan peserta didik dalam lingkungan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berhasil mengembangkan potensi siswa secara maksimal (Valen, dkk 2020:128). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah menjadi pendorong utama dalam pengembangan media pembelajaran untuk sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk proses belajar mengajar. Menurut Faustyna (2021:53-54) mengatakan bahwa media pembelajaran mengacu pada alat, bahan, atau metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan terkait proses pembelajaran. Bentuknya bisa alat, bahan, atau benda yang isinya informasi pelajaran. Di dalam suatu pembelajaran komponen yang saling berkaitan yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, materi, sarana prasarana dan juga penilaian salah satu komponen pembelajarannya yaitu materi pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Di Indonesia, IPAS berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu menghubungkan pengetahuan ilmiah dengan kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat. Minimnya pengajaran IPAS ini juga disebabkan oleh media pengajaran yang tidak menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan kepala sekolah Bapak Supriyadi, S.Pd. Dan wali kelas IV yaitu Ibu Ria Ariani, S.Pd. serta siswa kelas IV Pada tanggal 24 Oktober 2025, wawancara ini merujuk pada satu kesimpulan yaitu di SD Negeri 36 Lubuk Linggau untuk siswa kelas IV ada 20 Orang siswa, siswa laki-laki berjumlah 9 dan siswa perempuan berjumlah 11. Diperoleh informasi mengenai kurikulum menggunakan kurikulum merdeka, dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran yaitu 70. Hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa hanya 6 siswa (30%) dari 20 siswa mencapai ketuntasan belajar, dan 14 siswa (70%) masih belum

mencapainya. Nilai rata-rata kelas masih berada pada angka 63, sementara KKTP yang ditetapkan adalah 70. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa IPAS belum memenuhi ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya berupa buku guru dan buku siswa, tetapi pada dasarnya materi yang relative singkat dan buku yang terlalu tebal membuat siswa malas untuk belajar. Hal ini merujuk pada analisis kebutuhan sekolah, yang mana dalam proses belajar mengajar di sekolah guru dan siswa memerlukan media yang dapat menarik minat belajar siswa. Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan agar pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, salah satu media yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu media berbentuk buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Dari hasil observasi tersebut dilakukan analisis kebutuhan sekolah, guru, dan siswa masih kekurangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL), hal ini menyebabkan terjadinya hambatan saat proses pembelajaran dikelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau, Dengan demikian guru dan siswa berharap adanya media pembelajaran tersebut mempermudah proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa supaya lebih aktif.

Sebagai solusi tantangan ini, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang mengajak peserta didik aktif mampu memahami materi melalui penyajian informasi yang menarik, yaitu media buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Untuk mendorong siswa berpikir kritis dan aktif dibutuhkan media pembelajaran yang berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Dengan demikian pengembangan media buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik serta membuat siswa lebih aktif.

Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik yang dimulai dengan menghadapkan peserta didik dengan masalah yang kompleks sebagai titik awal belajar. Hal ini sependapat dengan Meilasari et al (2020:196) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) ini merupakan pendekatan pengajaran yang berfokus pada siswa dengan mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong mereka untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menjadi pendorong dalam mengembangkan media pembelajaran untuk sekolah dasar. Model pembelajaran berbasis masalah harus menjadi dasar

dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar karena model ini membantu siswa memahami materi melalui pemecahan masalah nyata yang mereka hadapi setiap hari.

Buku saku adalah sekumpulan media cetak kecil dan ringan yang disusun secara sistematis dan berisi materi yang mudah dibawa dan disimpan di kantong (Permana, 2019:122). Hal ini sependapat dengan Sumardi et al. (2020:3) mengatakan media pembelajaran buku saku adalah buku kecil dengan materi teks eksposisi yang mencakup pengertian, karakteristik, struktur, dan contoh tulisan teks eksposisi. Menurut Sinaga et al. (2025:1092) Kelebihan buku saku dibandingkan dengan media pendidikan lainnya adalah bentuknya yang ringkas, sehingga mudah digunakan, cara penggunaannya yang sederhana dan kemampuannya menyampaikan informasi dalam satu wadah. Buku saku dirancang untuk meningkatkan kemandirian belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menyajikan materi secara lebih praktis dan menarik melalui ilustrasi maupun isi yang komunikatif.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Simbolon et al., (2024) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan Helvetia T.A 2023/2024, 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 (PBL)* Pada Tema 6 Subtema 1 yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran serta mampu melatih keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* sebagai bahan ajar penunjang proses pembelajaran, karena di SD Negeri 36 Lubuk Linggau belum pernah menggunakan Buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)*. Yang berisi perpaduan gambar dan teks, disertai desain yang menarik. Dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 36 Lubuk lingau".

Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Sugiyono (2022:297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Hal ini sependapat dengan kepada Rusdi (2018:121) model ADDIE yaitu penelitian dan pengembangan yang sering digunakan oleh para peneliti di bidang desain dan pengembangan. Model analisis pembangunan ADDIE terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, peneliti ini memilih Model pengembangan ADDIE karena memiliki proses kerja yang sistematis dengan bahasa yang terstruktur secara logis dari analisis hingga evaluasi, yang membantu memastikan bahwa setiap langkah proses pengembangan media pembelajaran berhasil dan komprehensif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 36 Lubuk Linggau dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran validator sebagai dasar perbaikan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi ahli serta angket respon guru dan siswa. Uji coba produk media pembelajaran Buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan uji validasi (bahasa, media, dan materij, uji kepraktisan pendidik, uji coba perorangan (One to one), uji coba kelompok kecil (*Small Group*), dan uji coba kelompok besar (*Field Trial*). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$V = \sum S/[n(-1)]$$

Hasil validasi yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi aiken's V dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 1: Interpretasi validitas media pembelajaran Buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Aiken's V.

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
>0,80	Tinggi
0,60 ≤ v < 0,80	Cukup Tinggi
0,40 ≤ v < 0,60	Baik
0 ≤ v < 0,40	Buruk

Selanjutnya analisis data kepraktisan digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari angket respon

guru dan siswa agar mengetahui kepraktisan data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{TingkatKepraktisan(P)} = \frac{\text{skor yang di peroleh (F)}}{\text{Skor maksimal (N)}} \times 100\%$$

Tabel 2: Kriteria kepraktisan Buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL)

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Untuk mengetahui peningkatan proses belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor yang di peroleh (F)}}{\text{Skor maksimal (N)}} \times 100\%$$

Selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3: Kriteria *N-Gain* (g)

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Diskusi

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media Buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan untuk pembelajaran IPAS siswa di kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau. Pengembangan ini menerapkan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif. Untuk mengembangkan media pembelajaran Buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS

1. Tahap Analisis (Analyze)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa SD Negeri 36 Lubuk Linggau pada 24 Oktober 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan KKTP mata pelajaran IPAS sebesar 70. Dari 20 siswa kelas IV (9 laki-laki dan 11 perempuan), hanya 6 siswa (30%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 14 siswa (70%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 63. Kondisi ini

menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih perlu ditingkatkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku guru dan buku siswa, sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL), untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perencanaan, peneliti mendesain buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi Canva. Buku saku disusun secara sistematis agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Adapun komponen buku saku meliputi:

- Cover Depan berisi judul, materi, nama penulis, dan ilustrasi yang sesuai dengan isi buku
- Kata Pengantar berisi ucapan syukur dan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung penyusunan buku saku
- Petunjuk Penggunaan menjelaskan cara menggunakan buku saku agar mudah dipahami siswa
- Tujuan Pembelajaran (TP) memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai materi
- Daftar Isi memudahkan pengguna dalam mencari materi yang dibutuhkan
- Isi Materi menyajikan materi IPAS yang disusun sesuai pendekatan *Problem Based Learning*
- Latihan berisi soal berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk melatih pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa
- Ringkasan Materi memuat poin-poin penting sebagai penguatan materi
- Glosarium berisi penjelasan istilah-istilah penting dalam materi
- Daftar Pustaka memuat sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan buku saku
- Profil Penulis berisi identitas singkat penulis
- Cover Belakang berfungsi melindungi isi buku sekaligus memberikan tampilan yang menarik

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini meliputi perkembangan media, setelah itu media dikembangkan menjadi produk berupa buku saku berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS. Produk divalidasi oleh tiga validator, validator yang pertama yakni Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd., sebagai validator bahasa yang akan memvalidasi penggunaan bahasa yang ada didalam media. validator kedua, Dr. Leo Charli, M.Pd. yakni seorang ahli media yang akan memvalidasi media tersebut. Validator yang ketiga Ibu Ria Ariani, S.Pd.,

sebagai validator materi yang memeriksa media berdasarkan ketepatan, penyajian teknik, dan penyajian materi pendukung. Setelah itu, produk yang telah dinilai sesuai dengan kriteria Ahli Validator dapat dikaji, dan diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*Implementation*) bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* melalui uji kepraktisan guru, uji coba perorangan (*One-to-One Trial*), uji coba kelompok kecil (*Small Group*), dan uji coba kelompok besar (*Field Trial*). Uji kepraktisan guru dilaksanakan pada 7 Mei 2026 bersama guru kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau, Ibu Ria Ariani, S.Pd., dengan menggunakan angket kepraktisan yang terdiri atas 10 pernyataan positif menggunakan skala Likert. Selanjutnya, uji coba perorangan dilakukan pada 8 Mei 2026 kepada 3 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan dan bahasa dalam buku saku masih perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami siswa. Setelah dilakukan perbaikan, uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 9 Mei 2026 kepada 6 siswa dengan kemampuan heterogen. Hasil uji kembali menunjukkan perlunya penyempurnaan pada petunjuk penggunaan dan bahasa sehingga media menjadi lebih mudah digunakan. Tahap terakhir, uji kelompok besar dilaksanakan pada 15-23 Mei 2026 dengan melibatkan 20 siswa kelas IV. Siswa mengerjakan pre-test sebelum menggunakan buku saku dan post-test setelah pembelajaran menggunakan media dengan instrumen berupa 20 soal pilihan ganda. Hasil uji menunjukkan bahwa buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, mengumpulkan informasi, memecahkan masalah, serta berpikir kritis, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik sesuai tujuan yang diharapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, hasil validasi tiga validator, respons guru, serta hasil uji coba perorangan (*One-to-One Trial*) dan kelompok kecil (*Small Group*). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* telah memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan serta layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau karena memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

a. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Validasi

Berdasarkan pada semua penilaian kevalidan media buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang digunakan untuk pembelajaran IPAS maka hasil dari ketiga validator bahasa, media, dan materi tersebut dapat dilihat dalam table 1 sebagai berikut.

Tabel 4: Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Nama Validator	Nilai Aiken's V	Kategori
1	Bahasa	Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd.	0,96	Sangat Tinggi
2	Materi	Ria Ariani, S.Pd.	0,97	Sangat Tinggi
3	Media	Dr. Leo Charli, M.Pd.	0,89	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4 di atas, produk yang dikembangkan adalah buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran IPAS yang sesuai dengan tabel interpretasi Aiken's V dan termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi" atau "Sangat Valid" jika nilainya >0,80.

b. Uji Kepraktisan Guru

Pada tanggal 07 Mei 2026 peneliti melakukan uji kepraktisan guru oleh Ibu Ria Ariani, S.Pd. sebagai guru kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau. Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan lembar kepraktisan guru yang berisikan 10 butir pertanyaan. Skor keseluruhan yang diperoleh dari kepraktisan guru untuk produk yang dikembangkan adalah 47. Hasil analisis uji kepraktisan guru ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 5: Analisis Penilaian Uji Kepraktisan Guru

Responden	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
Ria Ariani, S.Pd.	47	50	94,00%	Sangat Praktis
Hasil			94,00%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 di atas, tingkat kepraktisan guru adalah 94,00 % dengan klasifikasi "Sangat Praktis" dalam menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *Problem Based Learning (PBL)*.

c. Uji Perorangan (*One-To-One Trial*)

Pada tanggal 08 Mei 2026, tiga siswa dengan tingkat kemampuan yang heterogen yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Siswa kemudian diberikan angket yang berisikan 10 pertanyaan, dan mereka diarahkan untuk mengisi angket tersebut dengan menggunakan

tanda centang (√). Berikut ini Hasil uji coba perorangan (*One-To-One Trial*) ditunjukkan pada table 3 dibawah ini.

Tabel 6: Hasil uji perorangan (*One-To-One Trial*)

N o	Kode Sisw a	Skor yang Diperole h	Skor Maksima l	Tingkat Kepraktisa n	Klasifikas i
1	S-1	7	10	70%	Sangat Praktis
2	S-2	9	10	90%	Sangat Praktis
3	S-3	9	10	90%	Sangat Praktis
Jumlah		25	30	83,33%	
Rata-Rata			83	83,33%	Sangat Praktis

Pada table 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan rata-rata dalam uji coba perorangan (*One-To-One Trial*) mengenai media pembelajaran buku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS memperoleh skor 83,33% dengan klasifikasi "Sangat Praktis".

d. Uji Kelompok kecil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Pada tanggal 09 Mei 2026 dilakukan Uji coba kelompok kecil (*Small Group*). Sebanyak 6 siswa dengan keterampilan heterogen yaitu tinggi, sedang, dan rendah ditunjukkan pada table 4 dibawah ini.

Tabel 7: Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

N o	Kode Sisw a	Skor yang Diperole h	Skor Maksima l	Tingkat kepraktisa n	Klarifikas i
1	S-1	7	10	70%	Sangat Praktis
2	S-2	9	10	90 %	Sangat Praktis
3	S-3	8	10	80 %	Sangat Praktis
4	S-4	9	10	90 %	Sangat Praktis
5	S-5	9	10	90 %	Praktis
6	S-6	10	10	100 %	Sangat Praktis
Jumlah		52	60	520%	
Rata-Rata			8,67	86,67 %	Sangat Praktis

Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil dari angket respon siswa terhadap uji coba kelompok kecil (*Small Group*) mencapai 86,67%. Presentase ini menunjukkan bahwa produk tersebut diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik" oleh siswa dan juga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

e. Uji Kelompok Besar (*Field Trial*)

Uji coba kelompok besar (*Field Trial*) dilaksanakan pada tanggal 15 dan 23 Mei 2026 dengan melibatkan 20 siswa kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau. Uji keefektifan dilakukan melalui pemberian *pre-test* pada 15 Mei 2026 dan *post-test* pada 23 Mei 2026 setelah penggunaan media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain(g)* untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mengumpulkan informasi, memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Penyajian materi yang dilengkapi ilustrasi dan penjelasan mengenai kekayaan alam di sekitar juga membantu siswa memahami materi IPAS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 36 Lubuk Linggau, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan valid dengan kategori tinggi berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Kevalidan produk didukung oleh penggunaan bahasa yang mudah dipahami, desain yang menarik, serta kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP. Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan guru, uji perorangan (*One-to-One Trial*), dan uji kelompok kecil (*Small Group*). Buku saku mudah digunakan, praktis dibawa, memiliki materi yang ringkas dan mudah dipahami, serta membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan efektif dengan hasil *N-Gain* berkategori sedang. Penggunaan buku saku membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih Aren Frima M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Andri Valen, M.Pd sebagai dosen pembimbing II karena telah memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan kepada saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Referensi

- Alwis, D. A. Y., Turrohma, M., & Fadriati, F. (2024). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3707–3715.
- Faustyna. (2021). *Manajemen Penerbitan Public Relations*. Medan: UMSU PRESS.
- Hilga., Frima, A., Firdiansyah, D. (2022). Penerapan Strategi *Inside-Outside Circle* Dengan Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas
- Meilasari, S., M, Damris., Yelianti, U. (2020). *Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. 3(3), 195–207.
- Permana, C. D., & Puspasari, D. (2019). Perancangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 121–131.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat S., Dewi, R, S. (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian DEsain dan Pengembangan Kependidikan : (Konsep Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sinaga, Y., Syamswisna., Wahyuni, E, S. (2025). Kelayakan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Submateri. *Jurnal: Pendidikan dan pemebelajarn*. 14, 2715–2723.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Sugiyono: AFABETA CV.
- Valen, A., Egok, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Student Team Achievement Division* Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(2), 181-189.