

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR POCKET BOOK PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Ella Furwasih<sup>1</sup>), (Maharani Oktavia<sup>2</sup>), (Puji Ayurachmawati<sup>3</sup>)

(<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Universitas PGRI Palembang)

Alamat e-mail : (ellafurwasih7@gmail.com<sup>1</sup>), (maharanigeo@gmail.com<sup>2</sup>),  
(pujiar29@gmail.com<sup>3</sup>)

### **ABSTRACT**

*The aim is to produce valid, practical and effective pocket book teaching materials for learning science. The type of research used is Research and Development with a 4D model consisting of: 1) Define, is the initial step taken by researchers, namely needs analysis, curriculum analysis and student analysis. 2) Design, researchers begin to design, design and choose the appearance of pocket book teaching materials for learning science. 3) Development, namely validation of products that have been developed. 4) Dissemination, namely the distribution of pocket book teaching materials for learning science. Data collection techniques in the form of questionnaires to determine the validity and practicality of the media, namely validation questionnaires, student response questionnaires and educator response questionnaires. The results of the study showed that the percentage value of media validation was 93%, material validation was 92.5% and language validation was 92% with a very valid category, the results of the educator response questionnaire were 93.3%, the limited trial student response questionnaire was 93.1% with very practical criteria and the results of the practicality test of students and educators scored 92.3% with very practical criteria.*

**Keywords:** *Pocket Book, 4D Model*

### **ABSTRAK**

Tujuan untuk menghasilkan bahan ajar *pocket book* pembelajaran IPAS yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model 4D yang terdiri dari: 1) *Define*, merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. 2) *Design*, peneliti mulai merancang, mendesain dan memilih tampilan bahan ajar *pocket book* pembelajaran IPAS. 3) *Development*, yaitu validasi produk yang telah dikembangkan. 4) *Dissemination*, yaitu penyebaran produk bahan ajar *pocket book* pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media, yaitu angket validasi, angket respon peserta didik dan angket respon pendidik. Hasil penelitian menunjukkan nilai presentase validasi media sebesar 93%, validasi materi 92,5% dan validasi bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat valid, hasil angket respon pendidik sebesar 93,3%, angket respon peserta didik uji coba terbatas 93,1% dengan kriteria sangat praktis dan hasil uji praktikalitas peserta didik dan pendidik mendapat nilai 92,3% dengan kriteria sangat praktis.

**Kata Kunci:** *Pocket Book, 4D Model*

**Kata Kunci:** *Model Make A Match, Motivasi, Belajar Bahasa Indonesia*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan ialah suatu proses perkembangan, mengembangkan kemampuan, sikap, perilaku dalam masyarakat, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta tindakan atau proses dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu (Nugraha & dkk, 2020, p. 4). Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tahapan awal yang di tempuh oleh peserta didik, program pendidikan enam tahun bagi anak usia 6-12 tahun dari kelas satu sampai dengan kelas enam yang segala aktivitasnya telah di rancang atau direncanakan yang disebut kurikulum (Evi, 2020, p. 73). Kurikulum merdeka merupakan merdeka belajar yang bertujuan untuk peserta didik mendalami minat dan bakat sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Ramadhan, Ihlas, & dkk, 2024, p. 40). Ada beberapa mata pelajaran pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang berbeda yaitu ilmu alam dan sosial yang apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang peristiwa-peristiwa tentang alam, makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Afifah, Pratama, Setyaningrum, & dkk, 2023, p. 58). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu ilmu pengetahuan menjelaskan tentang isi dunia yang meliputi makhluk hidup, terdapat manusia hewan dan tumbuhan. Manusia yang membutuhkan interaksi sosial dalam kehidupannya (Larassati, Oktavia, & Ayurachmawati, 2025).

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 230 Palembang pada

tanggal 12-13 November 2024 dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ikrarrianda Mitra Galuh Pratiwi, S.Pd, hasil observasi dan wawancara menunjukkan belum efektifnya penggunaan media atau bahan ajar yang menarik membuat proses pembelajaran kurang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik berpusat pada buku pegangan yang tebal dan dibawa setiap hari ke sekolah, guru belum pernah menggunakan bahan ajar *pocket book*. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah dan banyaknya waktu guru yang berfokus pada tugas yang diberikan dalam kegiatan diluar yang mendadak. Pada sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Dalam konteks kurikulum Merdeka, IPAS merupakan pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang berbeda yaitu ilmu alam dan sosial yang dipadukan menjadi satu pelajaran yang beriringan. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi Indonesiaku kaya budaya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikarenakan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti

banyak peserta didik yang belum mengetahui kekayaan budaya Indonesia seperti pakaian adat, makanan khas dan rumah adat yang ada di Indonesia.

Sesuai dengan uraian diatas dibutuhkan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan praktis untuk menarik minat belajar serta membantu meringankan bawaan peserta didik. Sehingga akan di buat pengembangan berupa *pocket book* sebagai bahan ajar yang efektif, efisien dan praktis. Bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, & dkk, 2020, pp. 314-315).

*Pocket book* (buku saku) adalah suatu buku yang berukuran kecil berisi informasi yang mudah disimpan dan dibawa kemana saja serta dapat dibaca di berbagai tempat sehingga memudahkan bagi para pembacanya. *Pocket book* merupakan sebuah buku berisi bahan ajar dengan ukuran lebih kecil dari ukuran buku paket pada

umunya sehingga mampu dibawa kemanapun serta berisikan ilmu pengetahuan juga informasi dikemas dengan sedemikian rupa dan mampu menarik perhatian peserta didik (Najma , 2022, p. 502). Media *pocket book* (buku saku) ini dirancang sedemikian rupa dengan variasi gambar, huruf dan warna yang membuat siswa termotivasi untuk membacanya dan merangsang kemampuan siswa mengeluarkan gagasan atau ide yang dimiliki (Nurmalia, Iswan, Prasanti, & dkk, 2022, p. 2).

*Pocket book* yang di kembangkan oleh peneliti memiliki ciri khas tersendiri, diantaranya ialah dibuat dengan desain yang menarik yang terfokus pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk kelas IV dengan gambar dan huruf yang bervariasi serta warna yang beragam. Penggunaan *pocket book* memberikan dampak positif dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik, menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, menyajikan informasi yang variatif, serta meningkatkan pencapaian peserta

didik (Sumalinda, Fadillah, & Abdillah, 2023, p. 196).

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian (Oktiningrum & Putri, 2023) yang berjudul “Pengembangan bahan ajar *pocket book* berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi system peredaran darah manusia di kelas V SD”. Kemudian Penelitian (Puspitasari, Primasatya, & Wahyudi, 2021) “pengembangan media pembelajaran *pocket book* pada materi macam-macam sumber energi kelas IV sekolah dasar”. Dan penelitian (Putri, Wiratomo, & Zulkarnain , 2020) yang berjudul “Pengembangan *pocket book* dalam pembelajaran matematika berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas VI SD”. Dari beberapa penelitian diatas bahan ajar *pocket book* sudah ada beberapa peneliti yang mengembangkannya, namun belum ada peneliti yang mengembangkan pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

Dari permasalahan di atas, untuk menarik minat belajar peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas, maka peneliti melakukan

pengembangan bahan ajar *pocket book* yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar *Pocket Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini yaitu bahan ajar *pocket book* yang akan dikembangkan menggunakan model 4D, adapun prosedur dan tahap-tahap yang akan dilakukan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran).

Teknik pengumpulan data dengan angket dan dokumentasi. Angket berupa angket respon pendidik dan respon peserta didik. Teknik analisis data dengan analisis kevalidan bahan ajar dan analisis kepraktisan bahan ajar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Eksperimen yang

digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 216 Palembang tahun pelajaran 2023/2024. Sampel dalam Penelitian ini adalah dua kelas V, yaitu VA dan VB yang masing-masing 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dengan *Kormogorov Smirnov*, uji homogenitas dengan Uji *Levene*, dan Uji Hipotesis dengan Uji-t.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penyajian Data Pengembangan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 230 Palembang. Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti yaitu *pocket book* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD. Pada penelitian ini, bahan ajar *pocket book* yang dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui model pengembangan 4D

yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *dissemination* (penyebaran).

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap ini dilakukan analisis melalui kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri 230 Palembang. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk merancang dan mendesain hal apa saja yang berkaitan dengan pembuatan produk bahan ajar *pocket book* pada mata Pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 230 Palembang menunjukkan belum efektifnya penggunaan media atau bahan ajar yang menarik, kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah dan banyaknya waktu guru yang berfokus pada tugas yang diberikan dalam kegiatan diluar. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan Indonesia. Hal tersebut

dapat membuat peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Dalam hal ini menggunakan analisis kurikulum guna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah, di SD Negeri 230 Palembang menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka materi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu materi indonesiaku kaya budaya.

#### **c. Analisis Peserta Didik**

Pada tahap analisis peserta didik yang dilakukan peneliti pada SD Negeri 230 Palembang di kelas IV yaitu melihat sikap, pengetahuan peserta didik dan menyesuaikan pemanfaatan bahan ajar dengan materi. Hal ini dilakukan agar pengembangan bahan ajar *pocket book* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran dengan materi indonesiaku kaya budaya.

### **2. Tahap *Desain* (Perancangan)**

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan penyusunan produk berupa bahan ajar *pocket book* pada

mata Pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD.

**Tabel 1. Desain Tampilan Bahan Ajar Pocket Book**

No	Gambar	Keterangan
1.		Cover
2.		Capaian pembelajaran
3.		Petunjuk penggunaan
4.		Materi pakaian adat yang ada di Indonesia
5.		Materi makanan khas yang ada di Indonesia

No	Gambar	Keterangan
6.		Materi rumah adat yang ada di Indonesia

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan bahan ajar *pocket book* yang sebelumnya sudah dirancang dengan uji validitas, merevisi produk yang telah dibuat dan menguji coba produk bahan ajar *pocket book* yang telah dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan validasi produk kepada validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memvalidasi bahan ajar *pocket book* yang sudah dibuat.

#### a. Tahap Uji Validitas

Pada tahap ini, bahan ajar *pocket book* yang telah dibuat akan divalidasi oleh validator untuk menilai tampilan bahan ajar, penyajian materi dan angket yang sudah dibuat oleh peneliti.

**Tabel 2. Nama-Nama Validator**

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	AP	Dosen Universitas PGRI Palembang
2.	DS	Dosen Universitas PGRI Palembang

3. IS Dosen Universitas PGRI Palembang  
 Berikut adalah tabel kesimpulan penilaian validator terhadap penilaian *prototype* II sebagai berikut:

**Tabel 3. Kesimpulan Validator Terhadap *Prototype* II**

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	AP	Layak digunakan dengan revisi
2.	DS	Layak digunakan dengan revisi
3.	IS	Layak digunakan dengan revisi

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validasi terhadap bahan ajar *pocket book* pada mata Pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Angket Validasi**

No.	Nama Validator	Skor Rata-Rata
1.	AP	92%
2.	DS	93%
3.	IS	92,5%
Jumlah keseluruhan		277,5
Rata-rata presentase keseluruhan		92,5
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid</b>

Dari hasil penilaian validasi yang peneliti dapatkan dari ketiga validator yang kompeten, bahwa peneliti mendapatkan nilai dari ahli bahasa sebesar 92% dalam kategori sangat valid, ahli materi sebesar 92,5% dalam kategori sangat valid dan ahli media sebesar 93% dalam kategori sangat valid. Sehingga kesimpulannya mendapat presentase

nilai sebesar 92,5% termasuk kedalam kategori sangat valid. Data hasil presentase yang divalidasi yang di peroleh dari ketiga para ahli tersebut sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar valid dan layak digunakan untuk tahap selanjutnya.

### **b. Tahap Uji Kepraktisan**

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap 12 orang yang merupakan peserta didik kelas IV B SD Negeri 230 Palembang guna untuk mengetahui nilai kepraktisan terhadap bahan ajar *pocket book*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket respon peserta didik dan pendidik. Pada tahap uji coba terbatas 12 peserta didik mengisi angket respon untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *pocket book* pada materi indonesiaku kaya budaya.



**Gambar 1. Uji Coba Terbatas**



**Gambar 2. Mengisi Angket Respon Peserta Didik**

Adapun hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5. Data Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Nama peserta didik	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
1.	BA	48	96%	Sangat praktis
2.	ANR	45	90%	Sangat praktis
3.	MA	49	98%	Sangat praktis
4.	SS	47	94%	Sangat praktis
5.	AGR	47	94%	Sangat praktis
6.	CDI	40	80%	Praktis
7.	AZ	48	96%	Sangat praktis
8.	DA	46	92%	Sangat praktis
9.	RS	45	90%	Sangat praktis
10.	SA	49	98%	Sangat praktis
11.	MJR	47	94%	Sangat praktis
12.	MAA	48	96%	Sangat praktis
<b>Jumlah</b>		<b>559</b>	<b>1.118</b>	<b>Sangat praktis</b>
<b>Persentase</b>			<b>93,1%</b>	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon peserta didik 93,1% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Pendidik**

No.	Nama Pendidik	Skor Rata-Rata
1.	MGP	95,5%

2.	RD	91,1%
Jumlah keseluruhan		186,6
Rata-rata presentase keseluruhan		93,3%
<b>Kategori</b>	<b>Sangat praktis</b>	

Setelah dilakukan pengisian angket respon pendidik dapat dilihat hasil akhir dari pengembangan bahan ajar *pocket book* pada materi indonesiaku kaya budaya dengan nilai 93,3% dengan kategori sangat praktis. Adapun uji praktikalitas peserta didik dan pendidik secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik dan Pendidik**

Hasil	Nilai	Kategori
Angket Respon Peserta Didik	93,1%	Sangat Praktis
Angket Respon Pendidik	93,3%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>	186,4%	-
<b>Rata-rata</b>	93,2%	<b>Sangat Praktis</b>

#### **4. Tahap Dissemination (Penyebaran)**

Tahap Dissemination dilakukan apabila bahan ajar *pocket book* sudah dinyatakan valid dan praktis. Pada penelitian ini hanya melakukan penyebaran melalui media sosial berupa google drive dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti melakukan penyebaran melalui link google drive dengan cara mengedit bahan ajar menjadi sebuah video kemudian video tersebut diupload melalui link google drive. Berikut link google drive yang bisa

diakses:

[https://drive.google.com/drive/folders/1n3wZQ953scaBOXP55L7P0s\\_RYT\\_e-QU](https://drive.google.com/drive/folders/1n3wZQ953scaBOXP55L7P0s_RYT_e-QU)

### **Pembahasan**

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar *pocket book* pada mata Pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), dan *disseminassion* (Penyebarluasan). Pada tahap pengembangan, produk akan dilakukan validasi oleh validator kemudian melakukan perbaikan sesuai saran/komentar validator selanjutnya melakukan uji coba terbatas sehingga menghasilkan produk berupa bahan ajar *pocket book* yang valid dan praktis. Setelah dilakukan perhitungan didapat nilai validasi dari ketiga validator yang kompeten. Pada ahli bahasa mendapat nilai sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli

materi mendapat nilai sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media sebesar 93% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dari ketiga validator ahli mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan memperoleh nilai sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid.

Adapun sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wati, Margaretta, & Ayurachmawati, 2023) bahwa pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA kelas IV SD. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli yang menilai dari segi tampilan media, materi dan bahasa secara keseluruhan memperoleh hasil persentase 89,6% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba. Hasil angket *One To One* berjumlah 3 siswa memperoleh skor persentase 97,9 % dengan kategori sangat praktis untuk hasil angket *Small Group* berjumlah 8 siswa dengan hasil persentase 87% dengan kategori sangat praktis. Sejalan dengan (Sumalinda, Fadillah, & Abdillah, 2023) pengembangan *Pocket Book* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dalam materi pola

bilangan. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa *pocket book* berbasis pembelajaran berdiferensiasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kevalidan *pocket book* kriteria kevalidan media mencapai 85,64% dengan kriteria sangat valid, dan kevalidan materi mencapai 86,06% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Pocket Book* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil kepraktisan pada penelitian ini peneliti melakukan penyebaran angket respon pendidik dan penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil yang diperoleh dari angket respon pendidik dengan mendapatkan nilai sebesar 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas dengan peserta didik yang berjumlah 12 orang mendapat nilai 93,1% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji coba praktikalitas peserta didik dan pendidik mendapatkan nilai 92,3% dengan kriteria sangat praktis.

Sejalan dengan (Nurmalia, Iswan, Prasanti, & Syahidah, 2022) pengembangan media pembelajaran *pocket book* matematika SD materi

perkalian, pembagian dan mata uang kelas II menyatakan bahwa media *pocket book* dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih maksimal diterima oleh siswa. Penelitian ini didapatkan hasil uji coba kelompok kecil mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis dan hasil uji coba kelompok besar mencapai 96% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media *pocket book* layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan (Nurmalia & Udiana, 2022) bahwa pengembangan *pocket book mathematic* berbasis android sebagai media pembelajaran siswa. Hal ini berdasarkan analisis data diperoleh penilaian validator dengan persentase 80,55% pada kategori sangat layak dan hasil data respon peserta didik sebesar 91,19 % dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan *pocket book mathematic* Berbasis android sebagai media pembelajaran siswa sangat praktis dan layak digunakan pada pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar *pocket book* pada mata pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD yang telah dilaksanakan bahwa bahan ajar *pocket book* yang dikembangkan menggunakan model 4D, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan bahan ajar *pocket book* pada mata pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD adalah sangat valid. Hal ini diperoleh melalui hasil data angket validasi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid.
2. Hasil pengembangan bahan ajar *pocket book* pada mata pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya kelas IV SD adalah sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari angket respon pendidik dengan mendapatkan nilai sebesar 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas dengan peserta didik yang berjumlah 12 orang mendapat nilai 93,1% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji coba

praktikalitas peserta didik dan pendidik mendapatkan nilai 92,3% dengan kriteria sangat praktis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, S. M., Pratama, A., Setyaningrum, A., & dkk. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Larassati, Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Minat Belajar Siswa Berbantuan Gambar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 222 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 7 (1), 46-53.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2) 311-326.
- Najma, S. (2022). Pengembangan Pocket Book Math Berbasis dengan Pendekatan Matematika Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13 (3), 499-511.
- Nugraha, M. F., & dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurmala, & Udiana, A. S. (2022). Pengembangan Pocket Book Mathematic (Pocketmath) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika*

- dan Pendidikan Matematika, Vol 5 (1),19-29.
- Nurmalia, L., Iswan, Prasanti, A., & dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II. *Seminar Nasional Penelitian* , 4 (2), 1-19.
- Nurmalia, L., Iswan, Prasanti, A., & Syahidah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Matematika SD Materi PEkalian, Pembagian dan Mata Uang Kelas II. *Seminar Nasional Penelitian*, Vol 1 (2), 1-19.
- Oktiningrum, W., & Putri, A. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pocket Book Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 2 (1), 45-54.
- Puspitasari, M., Primasatya, N., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Pada Materi Macam-macam Sumber EnergiKelas IV Sekolah Dasar. *Semdikjar*, Vol 3 (1), 550-559.
- Putri, K. S., Wiratomo, Y., & Zulkarnain , I. (2020). Pengembangan Pocket Book Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Mind Mapping Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* , 3 (2), 53-60.
- Ramadhan, S., Ihlas, & dkk. (2024). *Pendidikan dan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar* . Yogyakarta: K-Media.
- Sumalinda, L., Fadillah, S., & Abdillah. (2023). Pengembangan Pocket Book Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Materi Pola Bilangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol 4 (3), 1941-1926.
- Wati, R. S., Margaretta, A., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3908-3920.