

## **PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS METODE PROBLEM SOLVING MATA PELAJARAN EKONOMI**

Tri Agustina<sup>1</sup>, Tiara Anggia Dewi<sup>2</sup>, M.Pd, Triani Ratnawuri, M.Pd<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro

Email: [triagustina1999@gmail.com](mailto:triagustina1999@gmail.com)<sup>1</sup>, [tiara.anggia.d@gmail.com](mailto:tiara.anggia.d@gmail.com)<sup>2</sup>, [t.ratnawuri@gmail.com](mailto:t.ratnawuri@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### **KATA KUNCI**

Buku Saku Digital, *Problem Solving*

---

### **ABSTRAK**

Buku saku merupakan sebuah kumpulan dari materi-materi ekonomi yang di buat secara ringkas dan menarik. Pengembangan buku saku pada materi ekonomi ini menerapkan prinsip-prinsip desain pengembangan pembelajaran yang disajikan menggunakan metode *problem solving* sebagai evaluasi peserta didik untuk berpikir kritis serta menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk buku saku digital berbasis metode *problem solving* mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Metro yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate* yang diadaptasi menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh tampilan media sebesar 85% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid, dan hasil dari desain mendapatkan presentase sebesar 81% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Kemudian dari penyajian materi sebesar 82% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Selanjutnya hasil respon peserta didik sebesar 98% dan dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil presentase, media buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

---

### **KEYWORDS**

*Digital Pocket Book, Problem Solving*

---

### **ABSTRACT**

*A pocket book is a collection of economic materials that is concise and interesting. The development of a pocket book on economics material applies the principles of learning development design which is presented using problem solving methods as an evaluation of students to think critically and use pictures that are in accordance with the material presented. This study aims to produce learning media in the form of a digital pocket book based on problem solving methods for economic subjects class XI SMA Muhammadiyah 1 Metro which is valid and practical. The development model used in this research is*

*the 4D development model. This model consists of 4 stages of development, namely Define, Design, Development, and Disseminate which was adapted into the 4Ps, namely defining, planning, developing and distributing. The results of the research that has been done by the researcher are known that the digital pocket book learning media based on the problem solving method is declared feasible to use. Based on the results of data analysis, it was obtained that the media display was 85% so that it was declared Very Strong or Valid, and the results of the design got a percentage of 81% so that it was declared Very Strong or Valid. Then from the presentation of the material by 82% so that it is declared Very Strong or Valid. Furthermore, the results of student responses are 98% and are stated to be very practical. Based on the percentage results, the digital pocket book media based on the problem solving method that has been developed is declared valid and practical to be used as one of the learning media.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh masyarakat untuk memelihara kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sabaik-baiknya yang sesuai dengan tujuannya. Dalam keberhasilan suatu bangsa tersebut terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Guru memainkan peran yang sangat penting dalam tranformasi budaya melalui sistem persekolahan, khususnya dalam menata interaksi peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai prestasi yang diinginkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat cepat, sehingga dapat mendorong manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia terutama yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini. Untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan kemampuan pemikiran yang logis, kritis, kreatif, sistematis dan kemauan bekerjasama secara efektif. Semua hal tersebut dapat terwujud dengan adanya proses belajar mengajar.

Pemanfaatan dalam media pembelajaran sebaik mungkin dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk ekonomi. Media pembelajaran harus dikemas dalam bentuk semenarik mungkin sehingga peserta didik bisa berlama-lama dalam mempelajari materi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai guna mengatasi masalah rendahnya minat peserta didik dalam membawa buku ke sekolah adalah pengembangan media berupa buku saku digital. Buku saku digital memudahkan peserta didik untuk belajar. Namun, buku saku konvensional mempunyai kelemahan yaitu mudah hilang dan masih menggunakan kertas. Kurangnya variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan pendidik, namun karena kurangnya mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil pra survei, yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA muhammadiyah 1 Metro pada tanggal 11 januari 2021 dengan memberikan wawancara kepada bapak Ahkaf Fikri, S.E., selaku guru ekonomi menyatakan kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan media pembelajaran yang terdapat di lembaga sekolah masih bersifat umum seperti hanya menggunakan media buku paket dan *power point*, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang begitu banyak saat disampaikan oleh guru.

Buku saku merupakan sebuah kumpulan dari materi-materi ekonomi yang di buat secara ringkas dan menarik. Pengembangan buku saku pada materi ekonomi ini menerapkan prinsip-prinsip desain pengembangan pembelajaran yang disajikan menggunakan metode *problem solving* sebagai evaluasi peserta didik untuk berpikir kritis serta menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Bentuk model yang mengarahkan peneliti untuk mendisain pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran supaya tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna menarik dan humanis. Dalam hal ini, maka perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa buku saku digital, sehingga kesulitan yang menjadi kendala bagi peserta didik dapat di atasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, maka dengan itu peneliti tertarik mengembangkan buku saku digital guna meminimalisir kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat ini, dengan membuat buku saku digital menggunakan metode *problem solving* yang berisikan materi ekonomi, pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih mudah dan praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Metode *Problem Solving* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah 1**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk buku saku digital berbasis metode *problem solving* mata pelajaran ekonomi kelas XI yang valid dan praktis.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2017:407) menyatakan bahwa: Pengembangan (*Research and development*) yang merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sutarti dan Irawan (2017:5) menyatakan bahwa: Penelitian pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Artinya dalam pengembangan suatu produk harus dilakukan validasi dari ahli-ahli yang bersangkutan dengan produk yang akan diciptakan atau dikembangkan.

Buku merupakan salah satu bentuk dari sumber belajar. Buku yang baik adalah buku yang dapat dikemas dengan praktis, menarik, efisien, dan inovatif, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta dapat mengenalkan peserta didik pada berbagai macam pembelajaran ekonomi. Menurut Melyanti (2019:3) "buku saku merupakan sumber belajar peserta didik yang termasuk dalam media cetak. Pada buku saku berisikan materi yang praktis dan menarik dan mudah dibawa kemana saja". Sedangkan menurut Fitri (2019:10) "buku saku merupakan buku yang kecil yang dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri bagi peserta didik". Definisi secara umum buku saku dari pengertian tersebut adalah buku yang berukuran kecil yang berisi informasi dan dapat disimpan mudah dibawa kemana-mana, melalui buku saku peserta didik dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut.

Pengertian metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan, yang dasarnya adalah pemecahan masalah. Menurut Asfar dan Nur (2018: 11) Menyatakan bahwa: Metode pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah. *Problem solving* bermakna ganda yaitu proses memecahkan masalah itu sendiri dan hasil dari upaya memecahkan masalah atau *solution* (solusi). Menurut Darmadi (2017 : 235) Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah sebuah metode pembelajaran yang berupaya membahas permasalahan untuk mencari pemecahan atau jawabannya. Sebagaimana metode mengajar, metode pemecahan masalah sangat baik bagi pembinaan sikap ilmiah pada peserta didik.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan (*Research and development*) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2017:407) Menyatakan bahwa "Pengembangan (*Research and development*) yang merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian pada penyusunan skripsi ini akan menggunakan jenis model pengembangan 4D dari Thiagarajan (dalam Sutarti dan Irawan, 2017: 13-14) yang

terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu, *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebarluasan) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### *Tahap Pendefinisian (Define)*

Tahap pendefinisian yaitu untuk mendefinisikan serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi dengan melakukan pra survei di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Pra survei dilakukan dengan wawancara kepada Bapak Ahkaf Fikri, S.E selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Metro dan peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Selain itu pula, sumber belajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik adalah buku cetak dan *power point*. Maka spesifikasi tujuan diperlukan adanya media pembelajaran lain yaitu buku saku digital berbasis metode *problem solving* pada materi pertumbuhan, pembangunan ekonomi dan ketenagakerjaan.

#### *Tahap Perancangan (Design)*

Tahap yang kedua yaitu tahap *design* atau perancangan. Tahap ini untuk merancang buku saku digital berbasis metode *problem solving*. Rancangan awal merupakan bentuk awal dari buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang dikembangkan. Rancangan awal buku saku digital berbasis metode *problem solving* berupa penyajian materi, soal evaluasi, dan data tentang penulis yang akan dimasukkan kedalam produk, merancang *design* produk dengan menggunakan *power point* dan *website 2 apk builder* untuk merancang tampilan pada produk. Setelah produk jadi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan dari produk tersebut berdasarkan masukan dari para ahli.

#### *Tahap Pengembangan (Development)*

Tahap ke dua atau tahap perancangan yang telah dilakukan selesai kemudian di lanjutkan ke tahap yang ke tiga yaitu tahap pengembangan dimana produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang akan digunakan oleh peserta didik. Tahap pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dilakukannya perbaikan kembali setelah divalidasi oleh para ahli.

#### *Penyebaran (Disseminate)*

Tahap penyebaran dari suatu uji coba dari produk yang telah dibuat dan direvisi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan buku saku digital. Tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) dikarenakan oleh keterbatasan waktu penelitian, jika dilakukan sampai tahap *disseminate* akan membutuhkan waktu yang lama.

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Metro yang berjumlah 10 orang. Uji coba dilakukan pada senin, 26 juli 2021 secara *luring*. Uji coba dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan cara penggunaan aplikasi media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* kepada peserta didik secara langsung. Setelah selesai peserta didik mengisi angket yang telah diberikan. Angket kepraktisan produk diisi oleh 10 peserta didik sebagai sampel. Angket kepraktisan produk berisi 15 aspek penilaian. Baris terakhir pada kolom presentase menunjukkan rata-rata presentase respon peserta didik untuk semua aspek penilaian. Rumus untuk mengolah data perkelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:14-18) sebagai berikut:

$$Presentas = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada table berikut:

Bobot Nilai	Keterangan	Penilaian (%)
1	Sangat tidak Kuat	$0% < \text{nilai} \leq 20%$
2	Lemah	$21% < \text{nilai} \leq 40%$
3	Cukup	$41\% < \text{nilai} \leq 60%$
4	Kuat	$61% < \text{nilai} \leq 80%$
5	Sangat Kuat	$81% < \text{nilai} \leq 100%$

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:18)

Berdasarkan kreteria tersebut, media pembelajaran edmodo berbasis problem solving dapat dinyatakan layak jika memenuhi kreteria nilai  $81% < \text{nilai} \leq 100%$  dikatakan sangat layak dan  $61% < \text{nilai} \leq 80%$  dikatakan layak. Penilaian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media dan peserta didik memenuhi kreteria nilai minimal  $61% < \text{nilai} \leq 80%$  atau pada kreteria layak. Penelitian ini dapat dikatakan baik apabila memenuhi kreteria nilai  $81% < \text{nilai} \leq 100%$  dan  $61% < \text{nilai} \leq 80%$  atau pada kreteria sangat baik dan baik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kreteria layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

## HASIL PENGEMBANGAN

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahap. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

Validator buku saku digital berbasis metode *problem solving* terdiri dari 3 ahli yaitu Ibu Triana Asih, M.Pd. sebagai ahli desain dan Bapak Meyta Fajri Arif Wibawa, M.Pd sebagai ahli media serta Bapak Ahkaf Fikri, S.E. sebagai ahli materi.

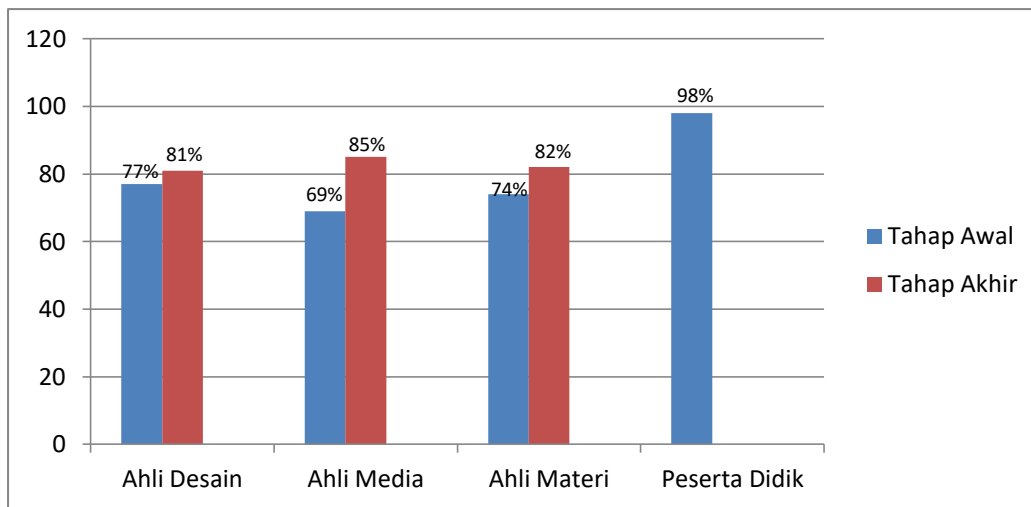
Berdasarkan analisis data dari kevalidan yang diberikan oleh satu orang ahli desain melalui tahap awal dan tahap akhir, dengan persentase keseluruhan yang diperoleh pada tahap awal adalah 77% dengan kriteria kuat. Pada tahap akhir persentase yang diperoleh adalah 81% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis data dari kevalidan yang diberikan oleh satu orang ahli media melalui tahap awal dan tahap akhir, dengan persentase keseluruhan yang diperoleh pada tahap awal adalah 69% dengan kriteria kuat. Pada tahap akhir persentase yang diperoleh adalah 85% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis data rata-rata kevalidan yang diberikan oleh ahli materi, dengan persentase keseluruhan pada tahap awal adalah 74% dengan kriteria kuat. Pada tahap akhir adalah 82% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis rata-rata kepraktisan media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang diberikan kepada peserta didik maka diperoleh jumlah keseluruhan 98% kriteria sangat kuat atau sangat praktis. Hasil akhir bahan pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:





Gambar 1. Penilaian validasi media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik.

Pada data hasil penilaian validasi ahli media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* menunjukkan bahwa pada validasi ahli desain tahap awal memperoleh presentase sebesar 77% dengan kriteria “kuat”, dan pada tahap akhir memperoleh presentase sebesar 81% dengan kriteria “sangat kuat” dan pada validasi ahli media tahap awal memperoleh presentase sebesar 69% dengan kriteria “kuat” sedangkan pada tahap akhir memperoleh presentase sebesar 85% dengan kriteria “sangat kuat”. Pada validasi ahli materi tahap awal memperoleh presentase sebesar 74% dengan kriteria “kuat”, dan pada tahap akhir memperoleh presentase sebesar 82% dengan kriteria “sangat kuat”. Kemudian pada respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 98% dengan kriteria “sangat kuat”.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil penilaian kepraktisan peserta didik terhadap buku saku digital berbasis metode *problem solving* kuat atau praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

#### Revisi Produk

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahap. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Saran tersebut merupakan saran yang membangun agar buku saku digital berbasis metode *problem solving* lebih baik lagi. Saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi disajikan sebagai berikut ini:

1. Perbaiki rata kanan dan kiri pada cover

Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan tampilan rata kanan dan kiri pada cover sebelum revisi dan tampilan rata kanan dan kiri pada cover sesudah revisi.



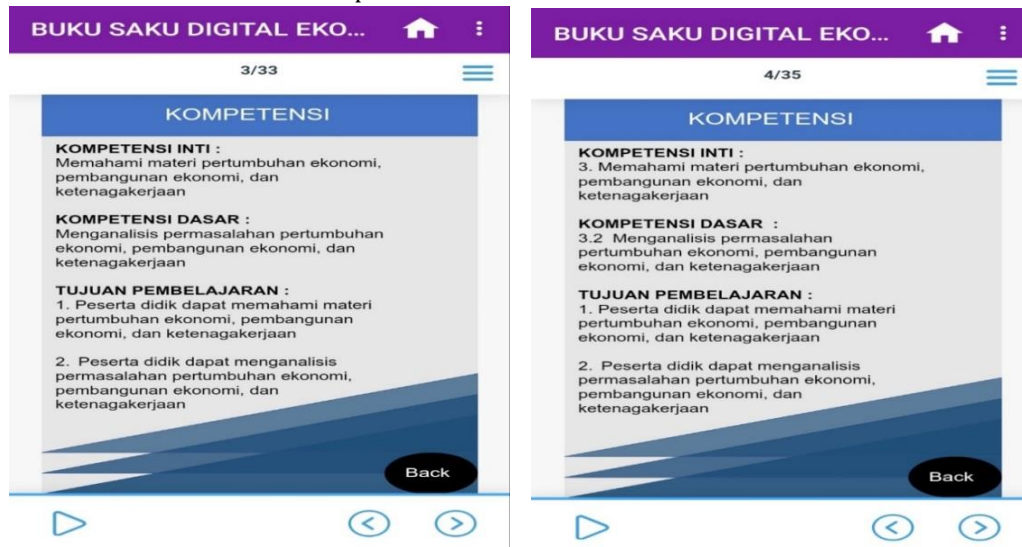
Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 3 . tampilan rata kanan dan kiri pada cover sebelum dan sesudah direvisi

2. Tambahkan identitas KI dan KD

Berikut ini adalah gambar 4 yang menunjukkan tampilan identitas KI dan KD sebelum revisi dan tampilan identitas KI dan KD sesudah revisi.



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 4. Tampilan identitas KI dan KD sebelum direvisi dan sesudah revisi



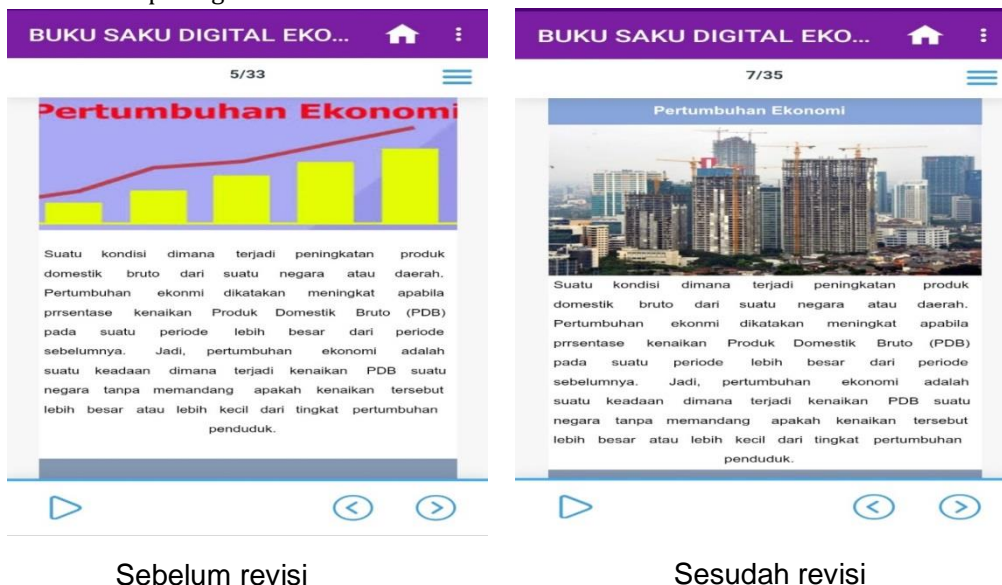
Gambar berikut ini adalah gambar menunjukkan susunan penghubung kata pada menu pilihan materi sebelum revisi dan susunan penghubung kata pada menu pilihan materi sesudah revisi.



Gambar 5. Susunan penghubung kata pada menu pillih materi sebelum revisi dan sesudah revisi

4. Tampilan gambar diperbaiki

Gambar Berikut ini adalah gambar menunjukkan tampilan gambar sebelum revisi dan tampilan gambar sesudah direvisi.



Gambar 6. tampilan gambar sebelum revisi dan sesudah revisi

5. Tambahkan evaluasi di dalam *slide* materi

Gambar Berikut ini adalah gambar menunjukkan evaluasi di dalam *slide* materi sebelum revisi dan evaluasi di dalam *slide* sudah direvisi.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

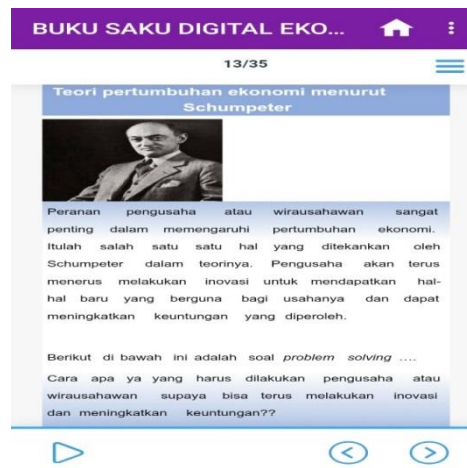
Gambar 7. evaluasi di dalam *slide* materi sebelum revisi dan sesudah revisi

6. Tambahkan kata masalah di evaluasi dalam *slide* materi

Gambar Berikut ini adalah gambar menunjukkan kata masalah di evaluasi dalam *slide* materi sebelum direvisi dan kata masalah di evaluasi dalam *slide* materi sesudah direvisi.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 8. kata masalah di evaluasi dalam *slide* materi sebelum dan sesudah revisi

7. Perbaiki evaluasi soal latihan

Gambar Berikut ini adalah gambar menunjukkan soal latihan sebelum direvisi dan soal latihan sesudah direvisi.



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 9. evaluasi *problem solving* sebelum dan sesudah revisi

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku saku digital berbasis metode *problem solving*. Media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini telah mengalami beberapa tahapan pengujian yang melibatkan 3 orang ahli yaitu ahli media untuk menguji tampilan dan kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving*, dan ahli materi untuk menguji kualitas materi yang ada didalam produk dan ahli desain untuk menilai dari segi tampilan produk. Hasil data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain kemudian data tersebut diolah dan dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran diberikan oleh para ahli. Setelah media direvisi dilakukan pengujian kembali oleh ahli. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dinyatakan layak atau valid dapat di uji cobakan kepada peserta didik.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, produk di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan angket kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan kepada 10 orang peserta didik. Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket uji coba peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* sudah baik atau sudah layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis data dan revisi yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah diperbaiki sudah dinyatakan sudah baik dan layak digunakan dengan revisi agar media ini menjadi valid dan praktis didalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh data dari tampilan media sebesar 85% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid, dan hasil dari desain mendapatkan presentase sebesar 81% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Kemudian dari penyajian materi sebesar 82% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Selanjutnya hasil dari rekapitulasi data respon peserta didik sebesar 98% dan dinyatakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis pengujian ahli media, ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media modul buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan dan kekurangan buku saku digital berbasis metode *problem solving*

Buku saku digital berbasis metode *problem solving* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu:

- a. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* merupakan buku saku digital yang mudah dipergunakan dan mudah dibawa kemana-mana.
- b. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini menyajikan beberapa evaluasi *problem solving* pada *slide* materi.
- c. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* menyajikan materi yang secara sederhana atau singkat yang memudahkan pemahaman peserta didik.
- d. Penggunaan buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini bisa digunakan oleh peserta didik tanpa koneksi internet.

Adapun beberapa kekurangan buku saku digital berbasis metode *problem solving* materi ekonomi ini adalah:

- a. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* hanya membahas materi ekonomi kelas XI saja.
- b. Pada penyajian dan desain buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini masih sederhana.
- c. Penggunaan metode *problem solving* hanya pada evaluasi saja dan tidak semua *slide* materi terdapat *problem solving*.

*Saran*

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran dengan buku saku digital berbasis metode *problem solving* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran dengan buku saku digital berbasis metode *problem solving* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

2. Pengembangan

- a. Media pembelajaran buku saku digital perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas lagi. Serta tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas yang lebih baik dan animasi bergerak serta video.

Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah saja dan satu kelas, namun uji coba bisa dilakukan lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

**DAFTAR PUSTAKA (10 pt, bold, cambria )**

- Asfar, I. T. dan Nur, S. 2018. *Model Pembelajaran PPS ( Problem Posing dan Solving)*. Cetakan Pertama. CV Jejak. Bojong Genteng.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Cetakan Pertama. Deepublish. Yogyakarta.
- Fitri H., Izzatin M., dan Ferryansyah,. 2019. *Pengembangan buku saku berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar pada materi bilangan*. *Mathematic Education And Aplication Journal (META)*. 1(1), h. 8-18.
- Karwono. dan Mularsih H., 2017. *Belajar dan Pembelajaran (serta pemanfaatan sumber belajar)*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. PT Raja Grafindo Persada. Depok.
- Melyanti, S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. *Jurna Universitas Negeri Makassar*.
- Riduwan., dan Akdon., 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Cetakan Kelima. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke 25. Alfabeta. Bandung.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. 2017. *Hibah Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Deepublish. Yogyakarta.