



## ***Systematic Literatur Review: Implementasi Buku Saku Mini Games terhadap Hasil Belajar Matematika SD***

**Anggun Siska Pratiwi<sup>1</sup>, Nelly Ainun Muna<sup>2</sup>, Muhammad Sadam Husein<sup>3</sup>, Muhammad Nofan Zulfahmi<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

[221330000980@unisnu.ac.id](mailto:221330000980@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [221330000966@unisnu.ac.id](mailto:221330000966@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>, [231330001440@unisnu.ac.id](mailto:231330001440@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nofan@unisnu.ac.id](mailto:nofan@unisnu.ac.id)<sup>4</sup>

**Abstract.** *This study examines the application of mini-game-based pocket books as a learning medium to improve elementary school (SD) students' mathematics learning outcomes. The background of this study is based on the challenges faced by students in understanding mathematical concepts effectively, so an innovative and fun approach is needed. Mini-game pocket books offer an interactive and motivating learning method, combining educational games with academic concepts. This study uses the systematic literature review (SLR) method by analyzing scientific articles published in the last five years from national journals and books. The analysis process is carried out descriptively to identify research patterns, the effectiveness of learning media, and their impact on student learning outcomes. The results of the study are expected to show that mini-game pocket books are able to improve students' conceptual understanding, learning motivation, and critical thinking skills. These findings also provide insight for teachers and researchers in developing more effective and interesting learning strategies at the elementary school level.*

**Keywords:** *Pocket Books, Mini Games, Learning Outcomes*

**Abstrak.** Tujuan adanya penelitian ini adalah guna mempelajari bagaimana penggunaan buku saku mini game menjadi suatu media pembelajaran yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran matematika siswa sekolah dasar (SD). Latar belakang penelitian ini berfokus pada masalah yang dihadapi peserta didik SD dalam memaknai matematika dasar, yang seringkali membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Buku saku mini game menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik karena dapat memadukan aspek kognitif dan keterampilan praktis melalui pendekatan permainan edukatif. Metode review literatur sistematis (SLR) dipakai untuk penelitian ini yaitu mengumpulkan serta menganalisis artikel yang relevan dari database jurnal nasional dan internasional maupun buku dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Data dianalisis melalui metode deskriptif untuk menemukan penelitian terkini, efektivitas media, dan pengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku saku mini game memiliki efek positif pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah, motivasi belajar, dan pemahaman konsep matematika. Hasil ini diharapkan dapat membantu guru dan peneliti membuat pendekatan pembelajaran yang efektif dan menarik di tingkat pendidikan dasar.

**Kata kunci:** Buku Saku, Mini Games, Hasil Belajar

### **1. LATAR BELAKANG**

Peranan pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia bergantung pada pendidikan. Semua orang berhak mendapatkan pengetahuan melalui proses pendidikan (Diniyatuzzahro & Rachmadyanti, 2023) menyatakan bahwa kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikannya. Pendidikan dimaksudkan untuk memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa memaksimalkan kecerdasan, keterampilan, spiritualitas, pengendalian diri, dan kepribadian

mereka. Pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk mengembangkan inovasi pembelajaran guna memperkuat hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai pendidikan yang efektif dan aktif.

Pendidikan matematika di Sekolah Dasar (SD) sangat penting guna memperkuat pemahaman berpikir secara logis dan analitis peserta didik. Pendidikan diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), menetapkan dasar hukum untuk penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Siswa dikenalkan dengan berbagai konsep dasar di jenjang sekolah dasar, yang akan menjadi dasar pendidikan mereka di masa depan. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan dibutuhkan dalam pendidikan dasar itu disebabkan karena membantu siswa belajar berhitung dan memecahkan masalah. Konsep perkalian adalah salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai siswa sejak awal.

Media pembelajaran yang digunakan kreatif juga inovatif telah banyak dibahas dalam penelitian beberapa tahun terakhir. Media yang ada membantu peserta didik memahami konsep abstrak kemudian menumbuhkan suasana yang menyenangkan (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat membantu siswa memahami dengan sangat baik apa yang diajarkan. Sebab itu, penelitian ini meneliti kegunaan mini game di buku saku dan bagaimana hal itu berdampak pada kemampuan matematika siswa SD.

Perlu diperhatikan bahwa hasil belajar matematika dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran dan tingkat keingintahuan serta keikutsertaan para peserta didik aktif pada saat belajar. Harapannya bahwa media belajar tersebut seperti buku saku mini games yang menggabungkan aktivitas bermain dan belajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan matematika di jenjang awal. Penelitian ini memiliki salah satu tujuan adalah untuk mengetahui a efektif tidaknya buku saku mini games dalam meningkatkan kemampuan siswa SD dalam matematika. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian empiris, buku saku mini games memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk dapat digunakan belajar di dalam bahkan di luar kelas. Ukuran buku saku yang praktis, siswa dapat membawa buku mereka ke mana saja dan terus belajar dan berlatih tanpa terikat oleh waktu atau tempat. Buku saku memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan permasalahan dalam mata pelajaran matematika.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian tinjauan literatur (*literature review*). Tinjauan literatur adalah desain penelitian yang melibatkan evaluasi kritis terhadap fenomena, pengetahuan, atau topik tertentu. Pengumpulan sumber dalam tinjauan ini mengikuti pedoman PRISMA (Laksana., *et all*). Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis, mencakup pencarian, penyaringan, dan seleksi studi yang relevan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ada. Kemudian, kualitas studi dinilai, hasilnya disintesis secara transparan. Prosedur ini dijelaskan secara rinci, termasuk penggunaan diagram alur untuk menggambarkan langkah-langkah yang diambil.

Peneliti melakukan pencarian literatur melalui browser Google Chrome dengan memanfaatkan *Google Scholar*, *ScienceDirect*, *Google Books*, *Scispace*. Kata kunci yang digunakan yaitu "Buku Saku" dan "Media Pembelajaran" dengan rentang tahun publikasi 2019-2024. Seleksi literatur dilakukan melalui analisis yang disesuaikan berdasarkan kriteria inklusi juga eksklusi yang sudah ada sebelumnya. ciri inklusi mencakup artikel nasional membahas media pembelajaran juga buku saku. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel dengan topik yang relevan.

Proses penyusunan tinjauan literatur ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu: 1) Melakukan kajian terhadap tema atau topik penelitian; 2) Merumuskan pertanyaan penelitian berdasarkan kerangka PICO; 3) Menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk pencarian artikel; 4) Melakukan pencarian artikel menggunakan kata kunci yang relevan sesuai dengan kriteria inklusi/eksklusi yang ditetapkan; 5) Mengekstrak dan menganalisis data; dan 6) Mengidentifikasi hasil serta menyusun pembahasan dan kesimpulan dari penelitian.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, peneliti memilih sepuluh artikel dan 4 sumber dari buku sebagai dasar untuk kajian literatur ini. Artikel-artikel tersebut dipilih karena relevan dengan judul penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Sumber artikel diambil dari database seperti *ScienceDirect*, *Google Scholar*, *Google Books*, dan *Scispace*. Artikel-artikel ini dianalisis untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi buku saku mini games sebagai salah satu media belajar guna meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan kata kunci dan kriteria inklusi yang ditetapkan, penulis berhasil mengidentifikasi 10 artikel dari database yang memenuhi persyaratan dan akan dianalisis. Hasil analisis jurnal tersebut kemudian disajikan dalam tabel berikut.

No	Peneliti	Hasil Penelitian
1.	Simbolon, Lola F., Gandamana, Apiek, Simbolon, Naeklan, Karo-Karo, Demmu, & Siregar, Waliyul Maulana.	Berdasarkan artikel dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran yang mana berbasis masalah di tema 6 subtema 1 untuk anak kelas III SDN 067093, penggunaan media buku saku dianggap efektif dalam proses pembelajaran dan bisa dilihat pembuktiannya dengan peningkatan hasil dari belajar peserta didik. Demikian, tujuan dari adanya penelitian, pengembangan akan terpenuhi
2.	Hidayat, Muhammad Alhajrin, & Wahyudi, Wahyudi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku berbasis permainan memberikan hasil yang tinggi pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV tentang materi pahlawan-pahlawan nasional di Indonesia. Media ini dikembangkan dilakukan melalui wawancara dan observasi guru, desain model media, pembuatan bahan ajar, dan pengujian melalui uji pre-eksperimen dan pre-post uji beda. Hasil yang didapat validasi dari ahli materi, media pembelajaran, dan desain pembelajaran menunjukkan skor yang sangat tinggi hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini layak diuji coba. Dengan nilai sig (2-tailed) 0,000 ( $< 0,05$ ), uji efektivitas dengan sampel berurutan menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest kemudian hasil posttest peserta didik. Ini menunjukkan bahwa buku saku berbasis permainan ini cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik.
3.	Hutama, Fajar Surya, Zannah, Fadhilah Noer, Ramadhani, Hani Fajri, Kamilia, Finy Salsabil, Rani, Afnita, & Rahmawati, Kusumawati Shindi Nur.	Disimpulkan media yang digunakan yaitu audio AR bisa menarik peserta didik dan memotivasi belajar mereka. Buku Saku " <i>AlphaRead</i> " ini sangat menarik dan mudah dibawa ke mana pun dan membantu siswa mengenal huruf karena menyajikan gambar 3D. Semua pendidik setuju bahwa pelatihan tambahan diperlukan untuk media AR ini.
4.	Widyaningsih, Bekti, Widya, Moh Anshori Aris, Maâ, In	Isi dari kegiatan pengabdian kepada lingkungan melalui KKN-PPM, didapat beberapa yaitu: program pelatihan buku saku tentang mengenalkan hal yang dasar dari Microsoft Word terbukti mampu menumbuhkan

No	Peneliti	Hasil Penelitian
	Baroroh, & Khisyara, Ardisa Audi.	keterampilan siswa kelas V SDN Miagan pada penggunaan Microsoft Word, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan persentasenya dari 75,83% menjadi 86,33%.
5.	Ratnasari, Dine Trio, Faturohman, Nandang, & Mulyati, Mita Rizki	Kesimpulan penelitian juga bahasan yang sudah dilaksanakan oleh penulis, layak tidaknya buku saku yang sudah dimodifikasi menjadi kategori "valid" menurut nilai angket validasi yaitu 71,85%, penilaian angket validasi materi dengan 92,5%, dan penilaian angket validasi media/desain dengan 89,7%.
6.	Pentianasari, S., & Wahyuni, H. I.	Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa mini book terbukti sangat baik guna memupul kemampuan baca tulis peserta didik di SD. Siswa menyukai minibuku sebab mereka fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Jika guru menggunakan media mini book dalam kegiatan belajar mengajar, mereka bisa membuat kondisi belajar lebih menyenangkan, sesuai kebutuhan peserta didik. Akibatnya, media mini book bukan saja mempermudah peserta didik mengembangkan keterampilan baca dan tulis mereka, tetapi meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Diharapkan guru dapat memaksimalkan penggunaan buku ini untuk membuat suasana belajar interaktif juga menyenangkan.
7.	Hidayah, N., Zubaidah, S., & Fauzi, A.	Menurut penelitian, buku saku ini dimaksudkan guna meringankan peserta didik memahami dasar matematika menggunakan pendekatan berbasis masalah. Metode ini terbukti baik dalam mengasah kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan matematis membuat buku saku digital. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan media, buku saku ini telah diuji coba pada siswa kelas V di SD di Kota Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku digital ini efektif digunakan untuk media pembelajaran dan memiliki nilai yang tinggi. Selain itu, uji coba menunjukkan bahwa penggunaan buku saku digital berbasis masalah mengasah kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematis. Ini menunjukkan bahwa buku saku ini dapat menjadi alternatif.
8.	Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M.	Hasilnya menunjukkan bahwa pembuatan buku saku tematik yang didasarkan pada kearifan budaya lokal sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar. Buku saku ini dirancang untuk mengatasi kendala buku tematik yang ada, seperti ukuran yang terlalu besar dan pembahasan yang sangat sedikit tentang budaya lokal. Proses validasi yang melibatkan berbagai aspek, seperti isi/materi, desain, format, bahasa Madura, dan ketatabahasaan, menunjukkan hasil yang sangat

No	Peneliti	Hasil Penelitian
		memuaskan. Validasi isi/materi mencapai 91%, validasi desain sebesar 94%, validasi format sebesar 100%, dan validasi bahasa Madura sebesar 87%, dan validasi ketatabahasaan sebesar 87%. Hasil uji coba awal menunjukkan respons positif dari siswa dan wali kelas. Menurut temuan ini, buku saku tematik yang didasarkan pada kearifan budaya lokal bukan hanya membantu peserta didik memahami budaya lokal tapi meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sebab itu, buku saku ini dapat menjadi media yang efektif dan menarik untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar, karena mereka membuat peserta didik memahami topik lebih baik serta keterlibatan mereka dalam pelajaran meningkat.
9.	Hananda, E. A., Rasyono, R., & Yuliawan, E.	Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan buku saku sebagai alat untuk mengajar siswa SD/MI di Kota Jambi tentang olahraga petanque telah melewati seluruh tahapan penelitian dan pengembangan. Proses tersebut mencakup identifikasi permasalahan, pencarian data, perancangan, validasi dan revisi desain, uji coba di awal perbaikan, uji coba penggunaan, revisi lanjutan. Buku saku ini telah diperbarui dengan masukan dari para ahli dan telah terbukti berguna sebagai media pembelajaran. Akibatnya, buku saku ini layak digunakan untuk memperkenalkan olahraga petanque kepada siswa sekolah dasar dan menengah di Kota Jambi.
10	Muzammil, W., Zahra, A., & Oktavia, Y.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa karikatur dan animasi video sebagai media pembelajaran meningkatkan pemahaman peserta didik SDN 06 Gunung Kijang tentang biota laut yang dijaga di Kepulauan Riau. pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan ini; persentase jawaban benar siswa meningkat dari 47% hingga 79% pre-test berkurang menjadi 74% hingga 100% post-test. Media pembelajaran ini terbukti berhasil menyampaikan materi menggunakan metode menyenangkan juga relevan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Komentar dari berbagai pihak terkait juga menunjukkan betapa pentingnya memasukkan informasi tentang biota laut yang dilindungi ke dalam materi lokal dalam kurikulum sekolah dasar di daerah pesisir.

Selain kajian tersebut, penulis menggunakan 4 buku sebagai referensi dengan topik yang sama. Penulis berhasil mengidentifikasi dan menganalisis artikel relevan mengenai penelitian ini. Didapatkan dari analisis terhadap artikel-artikel tersebut telah disajikan dalam tabel berikut ini, yang mencakup informasi penting yang mendukung pengembangan penelitian dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang diteliti.

NO	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Magdalena, I.	Pada dasarnya, media pembelajaran yaitu suatu alat untuk digunakan mendukung kegiatan belajar mengajar. Semua dipakai guna meningkatkan pikiran, perasaan, dan perhatian siswa serta keterampilan belajar mereka akan mendorong proses pembelajaran. Media digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berarti bahwa informasi yang ada di dalamnya harus melibatkan siswa dalam bentuk kegiatan nyata dan mental. Demikian, kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan semestinya
2	Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamayanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., ... & Ramdhayani, E.	Merancang dan membuat alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dikenal sebagai pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan materi, dan uji coba adalah semua bagian dari pengembangan media pembelajaran yang bertujuan guna menarik keterlibatan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran. Media tepat bisa motivasi peserta didik, membuat materi lebih menarik, dan membuat konsep yang sulit lebih mudah dan menyenangkan untuk dipahami.
3	Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., ... & Sholeh, M.	Media pembelajaran yaitu komponen belajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang relevan di kelas dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik. Media dapat membantu pendidik dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan karena media membantu pendidik mengkonkritkan ide-ide dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam belajar aktif.
4	Dr. Abdul Wahab, M. S., Junaedi, S. P. M. P., Didik Efendi, M. P., Hendri Prastyo, M. P. M., Dewi Purnama Sari, M. P., Dr. Andi Syukriani, S. P. M. P., Rani Febriyanni, M. P., Natalia Rosalina Rawa, M. P., Dra. Louise M. Saija, M. P., & Agung Wicaksono, M. P.	Ada banyak sumber daya dan pendekatan yang berbeda yang dapat digunakan untuk mengajarkan matematika kepada siswa sekolah dasar. Beberapa tema utama buku ini adalah sebagai berikut: a) Pendekatan Interaktif: Buku ini menekankan betapa pentingnya menggunakan media interaktif seperti aplikasi dan permainan matematika untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. b) Penggunaan Alat Peraga: Buku ini juga membahas penggunaan alat peraga fisik seperti jam dinding, kubus, dan kartu flash untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih jelas. c) Media Audiovisual: Buku ini juga membahas penggunaan animasi dan video pembelajaran untuk menjelaskan konsep matematika secara visual dan auditori. d) Integrasi Teknologi: Buku ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika, seperti penggunaan platform online dan perangkat lunak pendidikan.

Pembelajaran berbasis mini games memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan ide-ide baru. Ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan betapa pentingnya interaksi untuk membangun pemahaman. Selain itu, buku saku mini game membantu pembelajaran diferensiasi dengan materi yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Hasil analisis literatur riview menunjukkan bahwa menggunakan buku saku mini game memiliki efek positif terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar (SD). Studi yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, motivasi mereka untuk belajar, dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Metode permainan edukatif digunakan dalam buku saku mini games, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan buku saku mini games telah terbukti sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman matematika di tingkat sekolah dasar. Buku saku ini menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran matematika untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Buku saku memiliki elemen permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika. Peserta didik lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran ketika ada aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak dapat disampaikan secara konkret dan mudah dipahami melalui buku saku ini. Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung dan berinteraksi dengan permainan. Pada akhirnya, ini meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang diajarkan. Sebagai contoh, peserta didik bisa mendapat pemahaman yang baik mengenai aplikasi praktis dari teori matematika melalui permainan yang melibatkan mengukur, menghitung, atau pemecahan masalah.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa menggunakan mini game pada matematika bisa mengunggulkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini dibandingkan dengan pendekatan konvensional, siswa cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan nilai akademik yang lebih baik. Hal ini didukung oleh proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang memotivasi siswa dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih mudah.



## 5. DAFTAR REFERENSI

- Diniyatzahro, & Rachmadyanti, Putri. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora Pada Materi Penegenalan Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *JPGSD:Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11), 2288–2301.
- Hananda, E. A., Rasyono, R., & Yuliawan, E. (2023). Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pengenalan Olahraga Petanque pada Siswa SD/MI Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(2), 120-129.
- Hidayah, N., Zubaidah, S., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan buku saku digital berbasis masalah untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 45-58.
- Hidayat, Muhammad Alfhajrin, & Wahyudi, Wahyudi. (2024). Pengembangan Buku Saku Berbasis Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Tema Pahlawan Nasional Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3436–3444.
- Hutama, Fajar Surya, Zannah, Fadhilah Noer, Ramadhani, Hani Fajri, Kamilia, Finy Salsabil, Rani, Afnita, & Rahmawati, Kusumawati Shindi Nur. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Audio dalam Bentuk Buku Saku “Alpharead” Terhadap Kemudahan Mengajar Guru di SD Labschool Universitas Jember. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(1), 9–17.
- Laksana, E. P., Indreswari, H., Hotifah, Y., Anggoro, B. K., Budiarto, L., & Masruroh, B. (2023). Filsafat progresivisme dalam pendidikan: Systematic literature review. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 83-88.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., ... & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Muzammil, W., Zahra, A., & Oktavia, Y. (2021). Peningkatan kesadaran masyarakat terhadap biota laut dilindungi di Kepulauan Riau melalui media buku saku dan video. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(3), 356-364.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Pentianasari, S., & Wahyuni, H. I. (2024). Analisis penggunaan media mini book untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 24(2), 123-134.
- Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2024). Pengembangan buku saku tematik SD berbasis kearifan budaya lokal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-134.
- Ratnasari, Dine Trio, Faturrohman, Nandang, & Mulyati, Mita Rizki. (2022). Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(1), 15–24.

- Simbolon, Lola F., Gandamana, Apiek, Simbolon, Naeklan, Karo-Karo, Demmu, & Siregar, Waliyul Maulana. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan Helvetia TA 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6310–6318.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., ... & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dr. Abdul Wahab, M. S., Junaedi, S. P. M. P., Didik Efendi, M. P., Hendri Prastyo, M. P. M., Dewi Purnama Sari, M. P., Dr. Andi Syukriani, S. P. M. P., Rani Febriyanni, M. P., Natalia Rosalina Rawa, M. P., Dra. Louise M. Saija, M. P., & Agung Wicaksono, M. P. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAAQBAJ>
- Widyaningsih, Bekti, Widya, Moh Anshori Aris, Maâ, Iin Baroroh, & Khisyara, Ardisa Audi. (2024). Pengembangan Media Buku Saku Sebagai Bentuk Pelatihan Microsoft Word di SDN Miagan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 45–48.