

PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* DIGITAL BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 TULANG BAWANG BARAT

Tasya Safa Melinda¹, Joko Sutrisno AB², Arinta Rara Kirana³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

tasyasafaa5@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com², arintarara@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis kelayakan *Pocket Book* digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari kevalidan media, 2) menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan *Pocket Book* digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari kemenarikan dan kepraktisan media, serta 3) menganalisis efektivitas *Pocket Book* digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dalam memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil validasi materi *pocket book* digital memperoleh nilai 4,53, validasi media memperoleh nilai 4,50, dan validasi bahasa memperoleh nilai 4,36 yang seluruhnya pada kriteria "Valid". Hasil angket respon peserta didik diperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan kriteria "Menarik", dan hasil angket respon guru diperoleh rata-rata 4,83 dengan kriteria "Praktis". Ketuntasan belajar siswa yang menggambarkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tegorikan "Tinggi" dengan ketuntasan klasikal sebesar 91%. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *masalah matematika, pocket book digital, persamaan linier.*

Abstract: This study aims to: 1) analyze the feasibility of problem-based digital Pocket Books on the material of the Two-Variable Linear Equation System (SPLDV) in terms of media validity, 2) analyze the responses of teachers and students to the use of problem-based digital Pocket Books on the material of the Two-Linear Equation System Variables (SPLDV) are reviewed from the attractiveness and practicality of the media, and 3) analyze the effectiveness of problem-based digital Pocket Books on the material of the Two-Variable Linear Equation System (SPLDV) in facilitating mathematical problem-solving skills. This research is research and development with the ADDIE model. The validation results for the digital pocket book material obtained a value of 4.53, the media validation obtained a value of 4.50, and the language validation obtained a value of 4.36, all of which were in the "Valid" criteria. The results of the student response questionnaire obtained an average value of 4.55 with the "Interesting" criteria, and the results of the teacher's response questionnaire obtained an average of 4.83 with the "Practical" criteria. Student learning completeness which describes students' mathematical problem solving abilities in the "High" category with classical completeness of 91%. It can be concluded that product development is feasible to use as a learning medium.

Keywords: *math problems, digital pocket book, linear equation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 sudah semakin maju dan berkembang seiring perkembangan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *education 4.0*, yaitu sistem pendidikan yang berorientasi media elektronik (Wisada, Sudarman, Yuda, 2019). *Education 4.0* adalah pendidikan yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal sebagai *system cyber*. Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara berkala tanpa batasan ruang dan waktu (Supandi, dkk, 2020). Pembelajaran yang berorientasi pada sistem digital ini juga menjadi ciri pada pendidikan di revolusi 5.0.

Upaya menciptakan pembelajaran *system cyber* dengan kreatif dan memudahkan pelakunya, menuntut adanya berbagai kreativitas mengingat dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini menuntut pelaku pendidikan agar mampu menerapkan Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan, hingga menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi.

Pembelajaran yang berorientasi teknologi pada revolusi industri 4.0 menuntut adanya pergeseran kebiasaan dari pelaku pembelajaran. Pembelajaran yang semula bersifat konvensional dituntut untuk dapat menggunakan peran teknologi digital baik dalam perencanaan, proses, hingga sistem evaluasinya. Peran digital dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lulusan yang mampu bertahan dan memecahkan berbagai masalah dalam

situasi yang penuh tantangan pada pergeseran revolusi industri.

Tujuan pembelajaran untuk menciptakan lulusan yang mampu memecahkan masalah dalam berbagai situasi, juga ditekankan pada pembelajaran matematika. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengenai tujuan pembelajaran matematika yakni: (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan. Selain itu, NCTM (*National Council of Teachers of Mathematic*) merekomendasikan empat prinsip pembelajaran matematika, yang didalamnya juga menekankan tujuan pembelajaran matematika untuk memecahkan masalah. Dengan demikian penting untuk menekankan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah sebagai salah satu tujuan pembelajaran matematika, ditambah adanya pergeseran sistem pembelajaran pada revolusi pendidikan tentu menuntut kesiapan dari pelaku pembelajaran. Adanya penambahan peran teknologi digital juga

menimbulkan berbagai masalah yang memerlukan kemampuan analisis dan kreativitas dalam menghadapi situasi non rutin dari peserta didik. Tentu kondisi ini menimbulkan kesenjangan, apabila tidak diikuti dengan inovasi dari pelaku pembelajaran itu sendiri.

Kesenjangan perkembangan pendidikan pada era revolusi terjadi pada berbagai sekolah di Indonesia dan juga berakibat pada capaian tujuan pembelajaran matematika yang juga kurang maksimal. Terutama pada kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Rendahnya capaian tujuan pembelajaran matematika pada berbagai sekolah di Indonesia, diberikan perhatian khusus melalui berbagai program pemerintah pada kurikulum merdeka yang salah satunya adalah program kampus mengajar. Berbagai sekolah di Indonesia memiliki keterbatasan capaian tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dari rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Kondisi ini terjadi di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat.

Hasil prapenelitian yang dilaksanakan juga mendukung fakta tersebut. Hasil studi awal menunjukkan fakta bahwa capaian tujuan pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat belum maksimal, terkait literasi matematis khususnya kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika ditandai dengan rendahnya capaian ketuntasan klasikal saat ujian semester di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat. Hasil ujian menunjukkan hanya 35% dari jumlah peserta didik yang mampu melampaui kriteria minimum yang ditetapkan sekolah. Sebagian besar sisanya belum melampaui kriteria minimum yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa

peserta didik sulit untuk menyelesaikan soal ujian yang didalamnya memuat masalah matematika, dan terutama untuk materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika ditunjukkan dengan sulitnya peserta didik untuk menyelesaikan masalah non rutin dari soal ujian yang diberikan. Peserta didik sulit untuk menentukan rumus apa yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang diberikan guru terkait materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Kondisi ini juga terlihat saat proses pembelajaran di kelas. Jika guru memberikan soal non rutin, peserta didik merasa bahwa soal tersebut sulit dan hanya menunggu bantuan dari gurunya. Masalah sederhana hingga kompleks sulit untuk peserta didik selesaikan, meskipun diberikan acuan buku pegangan yang dimilikinya. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya minat belajar matematika peserta didik. Rendahnya minat belajar juga berakibat pada pembelajaran matematika yang masih bersifat satu arah dan mengaktifkan peserta didik sepenuhnya. Tentu kondisi ini bertentangan dengan harapan kurikulum serta hak dan kebutuhan belajar peserta didik tidak terpenuhi dengan maksimal.

Kebutuhan belajar peserta didik tidak terpenuhi melalui pembelajaran yang masih bersifat konvensional di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat. Pembelajaran konvensional ini menunjukkan media pembelajaran yang juga belum memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Media yang digunakan belum mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Media yang digunakan dalam belajar terbatas pada buku pegangan peserta didik untuk kurikulum 2013. Buku ini juga tidak dimiliki oleh seluruh peserta didik.

Tuntutan capaian mata pelajaran matematika dapat dikatakan tidak terfasilitasi hanya dengan media berupa buku pegangan peserta didik. Perlu adanya media tambahan yang memfasilitasi kebutuhan belajar serta mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Peran teknologi digital dalam media pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat juga belum Nampak Media pembelajaran yang digunakan terlihat masih terbatas serta belum mengadaptasi teknologi berbasis digital sesuai harapan kurikulum dan revolusi pendidikan saat ini. Terbatasnya media yang ada, menjadikan peserta didik kesulitan untuk belajar. Kemandirian peserta didik belum terbentuk, terutama pada kegiatan pemecahan masalah matematika. Mengingat pentingnya kemampuan pemecahan masalah, tentu kondisi ini menjadi sebuah masalah.

Permasalahan yang terjadi di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat memerlukan adanya inovasi. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan sesuai permasalahan yang ada adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang memenuhi tuntutan pembelajaran pada era revolusi industri dan memfasilitasi pemecahan masalah matematika peserta didik. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Pocket Book* Digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang menjadi ciri dan keharusan pada pembelajaran di era revolusi industri 4.0. dan 5.0. Pengembangan dengan adaptasi teknologi juga menjadi salah satu program pemerintah dalam merdeka belajar.

Adaptasi teknologi dalam penelitian ini berupa media *Pocket Book* digital, dimana media pembelajaran yang dikembangkan

dalam bentuk buku saku kecil yang mudah dibawa kemana-mana. *Pocket Book* digital juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. *Pocket Book* dapat mendukung pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh pendidik dan memberikan nuansa belajar yang menarik, sehingga memberikan kesenangan dalam belajar, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Pocket Book* digital memiliki kelebihan tidak mudah hilang dan rusak, serta dapat dibaca dalam komputer, maupun miniatur komputer berupa laptop atau *notebook* serta modifikasi komputer dalam kemasan telpon seluler (*handphone*).

Pocket Book atau buku saku merupakan media pembelajaran yang bentuknya hampir sama *booklet*, hanya saja *Pocket Book* ini didesain berukuran lebih kecil dan praktis sehingga bisa dibawa kemana-mana. Menurut kamus *Echarta Dictionary* dalam Agustina dan Handhika (2019: 245) *Pocket Book* adalah buku kecil yang mudah dibawa.

Pocket Book digital menggunakan basis pemecahan masalah yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran melalui masalah-masalah matematika yang disajikan dengan kreatif di dalamnya. Adanya hasil pengembangan berupa *Pocket Book* digital berbasis masalah dapat mendukung penggunaan buku pegangan peserta didik dalam upaya memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan Wiyatmo (2017), yang mana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan *Pocket Book* digital hasil pengembangan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Pocket Book* digital adalah inovasi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada era revolusi serta dapat

mengembangkan kemampuan matematis peserta didik melalui materi yang disampaikan didalamnya. Terutama pada materi yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan di atas, *Pocket Book* digital merupakan salah satu inovasi yang dirasa sesuai di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat. Alasan tersebut juga yang mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *pocket book* digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Pengembangan *Pocket Book* digital berbasis masalah dilaksanakan dengan langkah-langkah model ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII yang diambil satu kelas.

Media yang dikembangkan berupa *Pocket Book* digital berbasis masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat. Teknik pengumpulan data melalui: a. wawancara, b. Dokumentasi, c. Kuisioner (angket). Instrumen yang digunakan meliputi instrument non tes untuk wawancara dan lembar angket validasi serta angket kepraktisan. Selain itu juga digunakan instrument tes untuk mengukur

hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat setelah menggunakan produk pengembangan.

HASIL DAN PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan dengan produk yang dikembangkan berupa *pocket book* digital berbasis masalah untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika, dengan mekanisme tahap pengembangan dimulai dari perencanaan awal melalui pra-penelitian yaitu kegiatan observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas VIII 7 SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat kebutuhan dalam proses pembelajaran matematika terkait media pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui masalah umum yang dihadapi pada kegiatan pembelajaran matematika. Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat, merinci Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai melalui pengembangan *pocket book* digital serta bertujuan memastikan produk yang dikembangkan sesuai kurikulum yang berlaku. Analisis karakteristik peserta didik digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik guna membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri sehingga tujuan dan target yang diinginkan tercapai.

Lebih lanjut, pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, kemampuan bernalar matematika peserta

didik kurang, guru membutuhkan media dan bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Akibatnya, tidak jarang terjadi pada kegiatan pembelajaran peserta didik merasa bosan karena kurangnya motivasi, minat belajar rendah, dan belum mampu untuk merumuskan, menggunakan, menafsirkan matematika dalam berbagai konteks di kehidupan sehari-hari.

Analisis kondisi awal di atas, digunakan sebagai dasar dalam pengembangan *pocket book* digital berbasis masalah pada sistem persamaan linear dua variabel (SPDLV). Berdasarkan kebutuhan peserta didik perlu dikembangkan media pembelajaran yang mengacu pada keterampilan kemampuan pemecahan matematika dengan tujuan membantu peserta didik untuk memahami peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, media pembelajaran yang dimaksud yaitu paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis guna membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. *Pocket book* digital yang dikembangkan kemudian divalidasi meliputi aspek materi, media, dan bahasa. Analisis hasil validasi materi tahap 1 dan tahap 2 terhadap aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian berbasis masalah, diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,7 dan 4,25. Artinya, adanya peningkatan penilaian validasi tahap 1 ke validasi tahap 2 sebesar 0,55. Hal tersebut menunjukkan bahwa *pocket book* digital berbasis masalah dari segi materi memenuhi kriteria "Valid" sebagai media pembelajaran dimana materi yang disajikan dalam *pocket book* digital sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator kompetensi pada kurikulum 2013 untuk materi sistem persamaan linear dua variabel. Selain itu, materi yang disajikan

dalam *pocket book* digital akurat yang didukung oleh penyajian gambar, istilah, dan simbol yang jelas. *Pocket book* digital berbasis masalah dari segi materi juga memenuhi aspek kemutakhiran yaitu mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan ilmu persamaan linear.

Materi dalam *pocket book* digital juga mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Pada *pocket book* digital ini juga terdapat bagian yang mendorong peserta didik guna menemukan konsep sendiri melalui masalah yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam *pocket book* digital berbasis masalah layak digunakan dan diimplementasikan pada proses pembelajaran matematika.

Berikut tampilan materi dari *pocket book* digital berbasis masalah untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Analisis hasil validasi media tahap 1 dan tahap 2 yang dilakukan oleh kedua validator media meliputi penilaian kelayakan tampilan dengan hasil rata-rata keseluruhan tahap 1 sebesar 3,44 dan tahap 2 sebesar 4,5. Artinya diketahui bahwa dari validasi tahap 1 ke validasi tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 1,06. Artinya, tampilan *pocket book* digital berbasis masalah memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam belajar dan membantu menghilangkan *mindset* peserta didik dalam belajar matematika sulit dan membosankan. Lebih lanjut, pada *pocket book* digital berbasis masalah penampilan unsur tata letak bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir menarik, interaktif sehingga dapat membantu peserta didik menemukan konsep materi secara mandiri serta dapat melatih

kemampuan pemecahan matematika. Oleh karena itu, berdasarkan data yang telah diperoleh dari ahli media menyatakan semua aspek penilaiannya memenuhi kriteria “Valid” hal ini menunjukkan bahwa *pocket book* digital berbasis masalah layak digunakan dan diimplementasikan pada proses pembelajaran matematika. Selanjutnya, kelayakan produk akhir pada penelitian dan pengembangan ini juga dilihat dari hasil analisis validasi bahasa yang menunjukkan bahwa *pocket book* digital ini disajikan dengan bahasa yang lugas, memiliki kalimat yang efektif, memiliki istilah-istilah yang baku, komunikatif, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik. Penilaian validasi tahap 1 diperoleh rata-rata sebesar 3,75 dan penilaian tahap 2 sebesar 4,36. Terlihat bahwa dari validasi tahap 1 ke validasi tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 0,61. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari ahli bahasa menyatakan semua aspek penilaiannya memenuhi kriteria “Valid”. Dari kajian produk akhir di atas, menunjukkan bahwa *pocket book* digital berbasis masalah sebagai produk pengembangan yang menarik dan membuat pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) lebih bermakna.

Pemahaman siswa juga terukur dengan baik melalui latihan soal pada *pocket book* digital selain, itu kelebihan *pocket book* digital ini juga memudahkan siswa dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, dengan menggunakan *pocket book* digital pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat membangun daya kreatifitas terhadap masalah, serta menjadikan pembelajaran tidak

membosankan dan siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa produk akhir dalam penelitian ini layak sebagai media pembelajaran pada era revolusi guruan dan memenuhi tuntutan kurikulum 2013 hingga kurikulum merdeka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyono, Azizah, dan Adna (2021), yang menyatakan bahwa dengan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk buku saku digital sebagai sarana untuk pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan di sekolah. Pembelajaran yang membuat peserta didik membutuhkan pendamping yang simple selain buku paket sebagai pembelajaran. Selain itu, Hanif (2018) menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam media buku saku digital dapat membantu siswa untuk mengembangkan kecakapan berpikir mandiri, dan media buku saku digital juga dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam mempelajari suatu materi, serta materi di dalam media ini fleksibel dalam pengoperasiannya, praktis penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *pocket book* digital berbasis masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat layak digunakan dalam pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran sesuai tuntutan era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini

menghasilkan *pocket book* digital berbasis masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek kevalidan dengan rata-rata dari segi materi 4,53 dengan kriteria “Valid”, segi media sebesar 4,50 dengan kriteria “Valid”, segi bahasa sebesar 4,36 dengan kriteria “Valid”.

2. *Pocket Book* Digital berbasis masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat efektif ditinjau dari hasil respon siswa diperoleh nilai sebesar 4,45 dengan kriteria “Menarik” dan dari respon guru diperoleh nilai rata-rata 4,83 dengan kriteria “Praktis” sebagai media pembelajaran.

3. *Pocket book* digital berbasis masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat efektif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik, dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 91%. Artinya, ketuntasan belajar peserta didik berada pada kategori “Tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

Hanif, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Untuk Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran Smk. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2), 115–122.

Mulyono, A., Azizah, D., Fatih, S., & Adna. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital materi sistem persamaan linear dua variabel kelas x. *Seminar Nasional Pendidikan*

Matematika, 2(1), 201–210.
<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/562/427/>

Laksita, S. V., Supurwoko, & Budiawanti, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dalam Bentuk Pocket Book Pada Materi Alat Optik Serta Suhu dan Kalor Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 3(2012), 14.

Mulyono, A., Azizah, D., Fatih, S., & Adna. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital materi sistem persamaan linear dua variabel kelas x. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 201–210.
<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/562/427/>