



**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS VI A SDN KALICARI 01 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Noni Luthfi Khoirunnisa

1401415029

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang”, karya

nama : Noni Luthfi Khoirunnisa

NIM : 1401415029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Semarang,

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to the supervisor, is written over the text "Pembimbing".

Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 19570323 198111 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang” karya,

nama : Noni Luthfi Khoirunnisa

NIM : 1401415029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

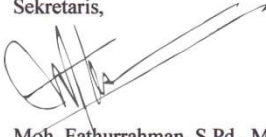
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 21 Januari 2020.

Semarang, Januari 2020

Panitia Ujian


Ketua,
Drs. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 19590821 198403 1 001


Sekretaris,


Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn
NIP 19770725 200801 1 008

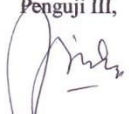
Penguji I,


Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 19560512 198203 1 003

Penguji II,


Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd
NIP 19831217 200912 2 003

Penguji III,


Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 19570323 198111 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Noni Luthfi Khoirunnisa

NIM : 1401415029

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

judul : *Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIA
SDN Kalicari 01 Kota Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar – benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Januari 2020

Peneliti



Noni Luthfi Khoirunnisa
NIM 1401415029

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Tuhanmu tidak meninggalkan engkau (Muhammad) dan tidak (pula) membencimu.” (Q.S. Ad-Duha 93:3)

Dear kamu, please love yourself first. (Indra Sugiarto)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tuaku bapak Suharno dan ibu Haniyah yang tanpa lelah memberikan doa, dukungan, dan semangat.

ABSTRAK

Khoirunnisa, Noni Luthfi, 2020. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Sumilah, M.Pd. halaman 139.

Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas VI A SDN Kalicari 01 Semarang. Pemecahan masalah tersebut yaitu dengan pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) menguji kelayakan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (3) menguji keefektifan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Sugiyono dengan 8 langkah yakni: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku saku berbasis cerita bergambar layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian sebesar 97% dan kelayakan isi sebesar 77%. Hasil angket tanggapan siswa sebesar 95% dan guru sebesar 97% pada uji coba produk kelompok kecil, sedangkan pada kelompok besar tanggapan siswa sebesar 97,34% sehingga buku saku sangat layak digunakan. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai *sig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} (5,498) > t_{tabel} (2,039)$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,32 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah buku saku berbasis pendidikan karakter layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu agar dapat menggunakan buku saku berbasis pendidikan karakter sebagai sumber belajar alternatif dan dalam penyusunannya perlu diperhatikan kesesuaian materi serta soal evaluasi dalam buku saku.

Kata Kunci: Buku Saku, IPA, Pendidikan Karakter

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Subhana Wa Taala yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku aku Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa’i, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah membimbing peneliti dalam proses penelitian dan penyelesaian laporan penelitian.
5. Sumardiyana, S.Pd., Kepala SDN Kalicari 01 Kota Semarang, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Kalicari 01 Kota Semarang.
6. Suharno, S.Pd.SD, Guru Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang, yang telah membantu pelaksanaan proses penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah Subhana Wa Ta’ala.

Semarang, 2 Januari 2020
Peneliti

Noni Luthfi Khoirunnisa
NIM 140141502

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Hakikat Pengembangan	12
2.1.2 Hakikat Belajar	16
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	24
2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	25
2.1.5 Hakikat Sumber Belajar	35
2.1.6 Hakikat Buku	37

2.1.7	Buku Saku.....	40
2.1.8	Hakikat Pendidikan Karakter.....	42
2.2	Kajian Empiris.....	47
2.3	Kerangka Berpikir.....	52
BAB III METODE PENELITIAN		54
3.1	Desain Penelitian.....	54
3.1.1	Jenis Penelitian.....	54
3.1.2	Prosedur Penelitian.....	54
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
3.2.1	Tempat Penelitian.....	60
3.2.2	Waktu Penelitian.....	60
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	61
3.3.1	Data.....	61
3.3.2	Sumber Data.....	61
3.3.3	Subjek Penelitian.....	62
3.3.4	Siswa.....	62
3.3.5	Guru.....	62
3.4	Variabel Penelitian.....	63
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	63
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	64
3.6.1	Teknik Tes.....	65
3.6.2	Teknik Non Tes.....	65
3.6.3	Wawancara.....	66
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	68
3.7.1	Uji Kelayakan.....	68
3.7.2	Uji Validitas.....	70
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	73
3.7.4	Daya Beda.....	74
3.7.5	Taraf Kesukaran.....	76
3.8	Teknik Analisis Data.....	78
3.8.1	Analisis Data Awal.....	78

3.8.2	Analisis Data Akhir.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		83
4.1	Hasil Penelitian	83
4.1.1	Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	83
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.	101
4.1.3	Hasil Uji Coba.....	110
4.1.4	Analisis Data.....	118
4.1.5	Analisis Data Akhir.....	119
4.2	Pembahasan	122
4.2.1	Pemaknaan Temuan	123
4.2.2	Implikasi Penelitian	133
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		136
5.1	SIMPULAN.....	136
5.2	SARAN	137
DAFTAR PUSTAKA		138
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	31
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel.....	62
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	66
Tabel 3.4	Kriteria Interpretasi Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	68
Tabel 3.5	Validitas Instrumen Butir Soal Uji Coba.....	72
Tabel 3.6	Daftar Validitas Soal Uji Coba.....	73
Tabel 3.7	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	74
Tabel 3.8	Klasifikasi Daya Pembeda.....	75
Tabel 3.9	Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	76
Tabel 3.10	Kriteria Indeks Kesukaran.....	77
Tabel 3.11	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	77
Tabel 3.12	Kriteria Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Tabel 3.13	Kriteria Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	82
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Guru terhadap Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	84
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	87
Tabel 4.3	Rancangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	89
Tabel 4.4	Prototipe Desain Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	92
Tabel 4.5	Desain Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	97
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media terhadap Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	104
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validtor Ahli Materi terhadap Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	105
Tabel 4.8	Hasil Revisi Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	105
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	111

Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru.....	113
Tabel 4.11	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar.....	122
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	124
Tabel 4.14	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Siswa Kelas VI A.....	125
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur Kerangka Berpikir.....	51
Gambar 3.1	Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono.....	53
Gambar 3.2	Model <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	57
Gambar 4.1	Revisi Keterangan Gambar.....	104
Gambar 4.2	Revisi Perbaikan Kata Dosen Pembimbing.....	104
Gambar 4.3	Revisi Perubahan Halaman Indeks.....	105
Gambar 4.4	Revisi Penambahan Halaman Glosarium.....	105
Gambar 4.5	Revisi Daftar Pustaka.....	106
Gambar 4.6	Revisi Nilai Karakter dan Nomor Halaman.....	107
Gambar 4.7	Revisi Daftar Isi.....	107
Gambar 4.8	Revisi Ukuran Nomor Halaman.....	108

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Ahli Materi.....	102
Diagram 4.2	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	110
Diagram 4.3	Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	112
Diagram 4.4	Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Instrumen Wawancara.....	147
Lampiran 2	Hasil Wawancara.....	149
Lampiran 3	Hasil Tabulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	152
Lampiran 4	Kisi – Kisi Penilaian Validator Ahli.....	153
Lampiran 5	Angket Penilaian Ahli Materi.....	154
Lampiran 6	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	157
Lampiran 7	Angket Penilaian Ahli Media.....	160
Lampiran 8	Hasil Penilaian Ahli Media.....	163
Lampiran 9	Kisi – Kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	167
Lampiran 10	Angket Tanggapan Guru.....	168
Lampiran 11	Hasil Angket Tanggapan Guru.....	171
Lampiran 12	Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	174
Lampiran 13	Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	177
Lampiran 14	Kisi – Kisi Soal Uji Coba.....	183
Lampiran 15	Soal Uji Coba.....	191
Lampiran 16	Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Uji Coba.....	201
Lampiran 17	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....	204
Lampiran 18	Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	206
Lampiran 19	Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	208
Lampiran 20	Perangkat Pelaksanaan Pembelajaran.....	211
Lampiran 21	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	264
Lampiran 22	Data Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	273
Lampiran 23	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	274
Lampiran 24	Hasil Uji <i>t-Paired Sample Test</i>	275

Lampiran 25 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	276
Lampiran 26 Surat Keterangan Penelitian.....	278
Lampiran 27 Foto Pelaksanaan Penelitian.....	279
Lampiran 28 Tampilan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter.....	287

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengertian pendidikan yang terdapat dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Potensi diri peserta didik dikembangkan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud. Pasal 1 Ayat 20 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus secara aktif memfasilitasi adanya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang beragam, Sumber belajar yang beragam diperlukan agar proses interaksi dapat berjalan dengan baik.

Kurikulum pendidikan di Indonesia sudah diatur secara tertulis dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan alam (IPA), mata pelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara seperti yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 5 Ayat 2. Tujuan mata pelajaran IPA ini sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat di dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan.

Sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang telah ditentukan oleh pemerintah tersebut belum dapat tercapai dengan baik, terutama dalam ranah pengetahuan (kognitif), hal ini ditunjukkan dalam hasil penelitian TIMSS pada tahun 2015. TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) diprakasai oleh *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA). IEA merupakan organisasi independen yang menyelenggarakan studi tentang capaian pendidikan antar negara yang sudah dilakukan sejak tahun 1959. TIMSS terfokus pada perbandingan prestasi bidang Matematika dan IPA yang dimiliki oleh siswa kelas 4 sekolah dasar dan siswa kelas 8 sekolah menengah di berbagai negara. Hasil TIMSS pada tahun 2015 menunjukkan bahwa pada ranah pengetahuan, rerata presentase jawaban benar yang diperoleh siswa Indonesia pada mata pelajaran Matematika adalah 25%, sedangkan rerata presentase jawaban benar dari berbagai negara lain adalah 49%. Pada mata pelajaran IPA rerata presentase jawaban benar yang diperoleh siswa Indonesia adalah 30% , sedangkan rerata presentase jawaban benar dari berbagai negara lain adalah 48%. Skor keseluruhan yang diperoleh

negara Indonesia pada mata pelajaran Matematika adalah 397 poin dan menduduki peringkat 45 dari keseluruhan 50 negara. Hasil skor mata pelajaran IPA yang diperoleh negara Indonesia adalah 397 poin dan menduduki peringkat 45 dari keseluruhan 48 negara. Simpulan dari penelitian TIMSS tahun 2015 ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia masih kurang dalam semua aspek baik aspek konten maupun aspek kognitif pada mata pelajaran Matematika dan IPA. Siswa Indonesia juga masih lemah dalam menyatukan serta menarik kesimpulan dari informasi dan pengetahuan yang diberikan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Kalicari 01 Semarang, melalui identifikasi masalah yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, selain itu sumber belajar yang digunakan juga masih terbatas, yaitu buku siswa, buku guru, dan buku paket BSE sebagai buku pegangan guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kelas VI A pada mata pelajaran IPA masih memiliki rata – rata yang rendah yaitu 60,6. Melalui data yang diperoleh juga ditemukan bahwa dari jumlah keseluruhan siswa kelas VI A yaitu 32 siswa, diketahui hanya 11 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68 atau hanya 34% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sedangkan sisanya yaitu 21 siswa atau 66% siswa mendapat nilai di bawah KKM

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas VI A di SDN Kalicari 01 Semarang dapat dilakukan melalui pengembangan sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pendamping buku siswa. Sumber belajar yang dikembangkan berupa buku saku berbasis pendidikan karakter, melalui buku saku tersebut siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam karena sumber belajar yang digunakan tidak hanya berpegangan pada buku siswa saja.

Sumber belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan keberadaannya dapat dijumpai dimanapun. Pengertian sumber belajar menurut Sanjaya (2012:228) adalah segala sesuatu di lingkungan belajar yang dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Sumber belajar yang beragam dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar yang akan diperoleh siswa menjadi lebih optimal. Ada berbagai macam sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan (Djamarah, 2010:122). Penelitian ini mengembangkan salah satu kategori sumber belajar yaitu buku.

Andriese, dkk dalam Sitepu (2015:13) mendefinisikan buku sebagai informasi tercetak diatas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Buku berisi berbagai informasi yang dikumpulkan sesuai dengan tema buku tersebut, lalu kumpulan informasi tersebut dijilid menjadi satu. Penggunaan buku tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Buku digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk memberikan kemudahan dalam belajar serta menambah motivasi siswa (Sitepu, 2015:6). Buku yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

telah diatur dalam Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008, yaitu (a) buku teks pelajaran, (b) buku panduan guru, (c) buku pengayaan, dan (d) buku referensi. Buku teks pelajaran merupakan buku wajib yang harus digunakan dalam proses pembelajaran, berisi materi – materi pokok berdasarkan standar kompetensi yang telah ditentukan oleh pemerintah. Buku panduan guru yaitu buku yang berisi perangkat dan prosedur tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Buku pengayaan yaitu buku yang berisi satu materi pokok yang dibahas secara mendalam untuk memperkaya informasi mengenai materi tersebut. Buku referensi adalah buku yang isinya berupa informasi mengenai beberapa bidang kajian ilmu pengetahuan yang digunakan sebagai rujukan. Buku yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori buku pengayaan, karena buku tersebut berisi pembahasan suatu materi secara mendalam, ukuran buku yang kecil dan praktis untuk dibawa kemana – mana menjadikan buku yang dikembangkan peneliti ini disebut buku saku. Menurut Fahtria dan Lina (2015) pengertian buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga mudah di bawa kemana – mana.

Pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan yang mengajarkan nilai, budi pekerti, moral, dan watak untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat memutuskan apa yang baik dan buruk serta dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari – hari (Darminatun, 2013:42). Pendidikan karakter bertujuan untuk mengarahkan siswa agar menggunakan pengetahuan yang dimilikinya ke hal yang berguna, baik untuk keluarga, masyarakat, maupun negara. Pendidikan karakter dapat membuat siswa menggunakan pengetahuan yang dimilikinya secara

bijak, tidak digunakan untuk melakukan hal – hal yang bertentangan dengan norma – norma yang berlaku.

Penelitian yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Mariana Masita pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku sangat valid untuk digunakan ditunjukkan melalui skor rata – rata kevalidan mencapai 88% hasil belajar meningkat setelah penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* ditunjukkan dengan uji t diperoleh t_{hitung} 20,4771 lebih tinggi dari t_{tabel} yaitu 2,0830 serta ditunjukkan juga melalui uji-gain *pretest* dan *posttest* sebesar 0,64 dalam kategori sedang dan buku saku berbasis *mind mapping* praktis digunakan ditunjukkan melalui hasil presentase klasikal angket tanggapan guru dan siswa yang masuk dalam kategori sangat positif.

Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Fahira Yuliani pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global SMP”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahtria menunjukkan bahwa buku saku materi pemanasan global yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dengan presentase kelayakan sebesar 96,4% dan 93,3%.

Berdasarkan paparan latar belakang dan penelitian yang mendukung, peneliti mengembangkan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Buku Saku Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kegiatan identifikasi masalah yang dilakukan di kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang, ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran kurang bervariasi.
2. Minat belajar yang dimiliki siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas.
4. Sumber belajar hanya menggunakan buku siswa, buku guru, dan buku paket BSE untuk buku pendamping guru.
5. Hasil belajar IPA memiliki rerata rendah, yaitu 60,6 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Dari jumlah keseluruhan 32 siswa hanya 11 siswa yang mampu mencapai KKM atau sebesar 34%, sebanyak 21 siswa tidak dapat mencapai KKM atau sebesar 66%.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan teori, waktu, dan biaya maka tidak semua variabel akan diteliti. Dalam penelitian ini membatasi permasalahan pada hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA siswa kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang yang masih rendah berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi bahwa sumber belajar yang digunakan hanya mengambil dari buku siswa, buku guru, dan buku paket BSE untuk buku pendamping guru dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah.

Untuk itu peneliti mengembangkan buku saku guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan buku saku berbasis pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI A SDN Klicari 01 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang.
2. Menguji kelayakan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang.

3. Menguji keefektifan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas VI A SDN Kalicari 01 Kota Semarang terbagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA diharapkan dapat memberikan masukan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang ada. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi dan teori sebagai bahan kajian dalam penelitian pengembangan buku saku selanjutnya yang masih relevan terhadap penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter dapat dirasakan oleh siswa, guru, sekolah, maupun peneliti. Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya:

1.6.2.1 Bagi Siswa

1. Sebagai sumber belajar mata pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SDN Kalicari 01 Kota Semarang.

2. Sebagai media implementasi pendidikan karakter.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

1.6.2.2 Bagi Guru

1. Sebagai sumber belajar mata pelajaran IPA bagi guru untuk proses belajar mengajar.
2. Sebagai media untuk mengimplementasikan pendidikan karakter.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

1. Meningkatkan keberhasilan siswa dalam mata pelajaran IPA untuk perbaikan mutu sekolah.
2. Menambah media untuk mengimplementasikan pendidikan karakter.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta keterampilan peneliti dalam pembuatan buku saku berbasis pendidikan karakter dan sebagai bekal untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan merupakan sebuah buku. Buku tersebut berukuran 10,5 cm x 14,5 cm, karena ukurannya yang kecil sehingga mudah untuk di bawa kemana – mana maka buku yang dikembangkan disebut buku saku. Materi yang dikembangkan dalam buku saku merupakan materi sistem tata surya yang dibahas secara mendalam, hal ini membuat buku tersebut dikategorikan sebagai buku pengayaan. Kompetensi dasar yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan buku saku adalah kompetensi dasar 3.7 kelas VI mata pelajaran

IPA yang berbunyi “Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya”, materi tersebut akan dipadukan dengan nilai – nilai karakter.

Pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter menggunakan bantuan *software Microsoft Word 2013* dan *CorelDraw X7*. Buku saku menggunakan kombinasi beberapa *tone* warna dengan tujuan agar menarik perhatian siswa. Penggunaan gambar kartun dan gambar nyata yang dipadukan dalam buku saku bertujuan agar menarik perhatian siswa untuk menggunakan buku saku.

Buku saku berbasis pendidikan karakter dicetak menggunakan kertas HVS 100 gram pada bagian isi buku dan kertas laminasi *dope* digunakan sebagai sampul depan dan sampul belakang, buku dijilid pada bagian kiri agar memperkuat buku supaya tidak mudah rusak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan dibutuhkan untuk menyempurnakan segala sesuatu yang telah ada agar menjadi lebih baik lagi sehingga sesuai dengan tuntutan kebutuhan. Pengembangan merupakan suatu proses atau cara untuk mengembangkan sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengembangkan memiliki arti menjadikan maju, baik, atau sempurna. Pengertian pengembangan juga disampaikan oleh Seel dan Richey dalam Tegeh, dkk (2015) sebagai proses penerjemahan desain menjadi produk nyata. Menurut Sugiyono (2015:5) mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan, dan produk yang telah ada. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan proses mengembangkan produk yang telah ada dengan cara memperbaiki, memperluas, dan menyempurnakan produk tersebut.

Seiring dengan perubahan zaman yang semakin maju, pengembangan perlu dilakukan agar suatu produk tetap dapat berfungsi secara optimal, tak terkecuali pengembangan dalam bidang pendidikan. Pengembangan dalam bidang pendidikan dilakukan melalui penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Hanafi, 2017:134). Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan menurut Richey dan Kelin dalam Sugiyono (2015:29) adalah untuk memperoleh data yang empiris sehingga dapat digunakan sebagai dasar pembuatan produk, alat, dan model pembelajaran. Tidak hanya untuk menciptakan produk, penelitian pengembangan juga dilakukan untuk menguji kevalidan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2015:30).

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang tidak hanya mengembangkan suatu produk tetapi juga melakukan perancangan produk serta menguji kevalidan produk yang dihasilkan.

2.1.1.2 Model – Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan langkah atau rambu – rambu yang harus dilakukan saat melakukan penelitian pengembangan. Sugiyono (2015:35 – 40) telah mengemukakan model-model pengembangan dari berbagai ahli.

1. Borg dan Gall

Borg dan Gall (1989) mengemukakan sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) *research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi); (2) *planning* (perencanaan); (3) *develop preliminary form a product* (mengembangkan produk awal); (4) *preliminary field testing* (pengujian lapangan awal); (5) *main product revision* (revisi utama terhadap produk); (6) *main field testing* (melakukan uji coba lapangan utama); (7) *operational product revision* (revisi terhadap produk yang siap dioperasikan); (8) *operational product revision* (uji

lapangan operasional); (9) *operational field testing* (revisi produk akhir); (10) *final product revision, dissemination and implementation* (mendeskriminasikan dan mengimplementasikan produk).

2. Thiagarajan

Thiagarajan (1974) mengemukakan langkah – langkah penelitian dan pengembangan menggunakan singkatan 4D yaitu: (1) *define* (pendefinisian); (2) *design* (perancangan); (3) *development* (pengembangan); (4) *dissemination* (diseminasi).

3. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch (2009) mengembangkan *Instructional Design* (desain pembelajaran) menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). *Analysis* merupakan kegiatan menganalisis produk apa yang akan dibutuhkan dalam situasi yang telah diidentifikasi. *Design* merupakan kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan. *Implementation* yaitu kegiatan penggunaan produk yang telah selesai dibuat. *Evaluation* adalah penilaian terhadap produk untuk mengetahui ada atau tidaknya kekurangan pada produk tersebut.

4. Richey dan Klein

Richey dan Klein (2009) menyatakan penelitian dan pengembangan meliputi perencanaan (*planning*), produksi (*production*), evaluasi (*evaluation*). Perencanaan yaitu kegiatan merencanakan produk yang akan dibuat. Produksi yaitu kegiatan membuat produk yang sudah dirancang sebelumnya. Evaluasi yaitu kegiatan menilai atau menguji produk apakah sudah sesuai kebutuhan atau belum.

2.1.1.3 Langkah – Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh setiap ahli berbeda antara satu dengan yang lainnya. Namun terdapat beberapa kesamaan antara pendapat mengenai langkah penelitian pengembangan dari para ahli tersebut. Kesamaan yang dapat disimpulkan dari teori para ahli mengenai langkah penelitian pengembangan yaitu adanya proses perancangan, produksi, dan penilaian produk.

Pada penelitian ini, langkah – langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono dalam buku Metode Penelitian Pendidikan. Metode penelitian pengembangan ini dipilih karena langkahnya yang detail membuat peneliti memahami dengan baik bagaimana seharusnya cara melaksanakan penelitian pengembangan. Selain itu alasan lain memilih langkah ini yaitu dapat menyempurnakan produk yang dihasilkan karena proses uji coba tidak hanya dilaksanakan satu kali sehingga kualitas produk yang dihasilkan menjadi lebih baik..

Langkah–langkah penelitian dan pengembangan yang disampaikan oleh Sugiyono (2015:408-427) diantaranya:

- 1) Potensi dan masalah
- 2) Mengumpulkan informasi
- 3) Desain produk
- 4) Validasi desain
- 5) Perbaikan desain
- 6) Uji coba produk
- 7) Revisi produk

- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Revisi produk
- 10) Pembuatan produk masal

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Kehidupan tidaklah terlepas dari proses belajar, hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Baharuddin dan Wahyuni (2008) dalam Oktariska dkk (2018), belajar ialah proses untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap oleh manusia. Menurut Thorndike dalam Abdurakhman dan Radif (2015) belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan respon.

Menurut Sahin (2013) belajar adalah proses perubahan pendapat, persepsi dan perilaku yang terjadi dalam diri seseorang dengan interaksinya dengan lingkungan. Pendapat tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Hamalik dalam Susanto (2016:3) bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*), menurut pengertian ini belajar merupakan proses merubah atau memperkuat perilaku yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Adapun Susanto (2016:3) mendeskripsikan belajar sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2).

Secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2014:90).

Bell-Gredler dalam Winataputra (2008:1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh secara bertahap serta berkelanjutan melalui proses belajar sepanjang hayat. Menurut Sugihartono (2007:74), belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pengertian belajar juga diungkapkan oleh Reber dalam Slameto (2003:74) yang menyebutkan bahwa belajar mempunyai dua pengertian yaitu proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang bertahan lama, perubahan itu didapatkan melalui interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman.

2.1.2.2 Ciri – Ciri Belajar

Berdasarkan uraian mengenai pengertian belajar, Winataputra (2008) menyebutkan tiga hal yang merupakan ciri-ciri dari belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu.

- 2) Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman.
- 3) Perubahan tersebut relatif melekat.

Sedangkan menurut James O. Whittaker dalam Djaramah (2011:21) ciri – ciri belajar meliputi:

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku mencakup pada aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha.
- 4) Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- 5) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Kunci dari proses belajar yaitu terjadinya perubahan terhadap diri seseorang. Menurut Slameto (2013:3) perubahan yang dapat disebut sebagai hasil dari proses belajar memiliki ciri – ciri sebagai berikut yaitu:

- 1) Terjadi secara sadar.
- 2) Bersifat kontinu dan fungsional.
- 3) Bersifat positif dan aktif.
- 4) Tidak bersifat sementara.
- 5) Memiliki belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar dilakukan melalui pengalaman yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku,

perubahan perilaku tersebut bersifat tetap atau tidak mudah berubah maupun menghilang, perubahan dilakukan secara sadar guna memperoleh pengetahuan melalui latihan dan pengalaman, perubahan tersebut mencakup ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan).

2.1.2.3 Teori Belajar

Para ahli telah banyak melakukan penelitian tentang belajar, sehingga menghasilkan berbagai teori belajar. Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Nahar, 2016).

Sitepu (2015:70-75) telah mengelompokkan teori belajar ke dalam tiga aliran, yaitu:

1) Behaviorisme

Teori behaviorisme berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang menetap sebagai hasil dari pengalaman (Sitepu, 2015:71). Pengalaman diberikan dalam bentuk rangsangan (stimulus) yang akan menghasilkan tanggapan (respon) dalam belajar. Aliran behaviorisme memandang manusia yang belajar sebagai individu yang pasif, menurut teori ini dalam belajar yang terpenting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon (Yusup, 2018). Sehingga menurut teori belajar behaviorisme, belajar merupakan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respons tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar (Winataputra, 2008:2.4).

2) Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme menganggap bahwa proses belajar akan terjadi apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan fisik dan mental yang belajar (Sitepu, 2015:72). Menurut Piaget seorang ahli yang menganut teori belajar kognitif proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa, dalam hal ini Piaget membaginya menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori-motor (ketika anak berumur 1,5 sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), dan tahap operasional formal (14 tahun atau lebih) (Ratnawati, 2016). Oleh karena itu, proses belajar yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik ataupun mental yang dimiliki siswa.

3) Konstruktivisme

Aliran konstruktivisme berpendapat bahwa belajar adalah proses yang bersifat aktif, pengetahuan diperoleh dengan cara membangun informasi yang diperoleh. Belajar adalah proses menggunakan dan menyesuaikan model berpikir menanggapi pengalaman baru melalui komunikasi dan interaksi dengan aneka sumber belajar. Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan sendiri oleh siswa (Sudarsana, 2018). Sehingga siswa harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai macam sumber belajar agar pengetahuan-pengetahuan yang diduplikasinya dapat terbangun sebagai hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter ini berpijak pada teori

belajar konstruktivisme karena penggunaan buku saku sebagai tambahan sumber belajar akan melatih siswa untuk secara aktif membangun sendiri informasi-informasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran melalui buku saku.

2.1.2.4 Hasil Belajar

2.1.2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu (Nawawi dalam Susanto, 2016:5). Susanto (2016:5) menyederhanakan pengertian hasil belajar siswa menjadi kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menandakan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe dan Okoto, 2014). Hasil belajar pun adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran dengan tujuan siswa dapat mengetahui, mengerti dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya.

Soedijarto dalam Purwanto (2016:46) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Subino dalam Purwanto, 2016:43). Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif,

afektif dan psikomotorik, serta perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar (Purwanto, 2017:44).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal termasuk minat dan kemauan siswa dalam mengelola materi yang diterima. Faktor eksternal termasuk ketersediaan media dan keberadaan guru dalam proses pembelajaran. Belajar adalah proses interaksi antara siswa dan guru, baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran (Fakhrudin dkk, 2019).

Berdasarkan pemaparan mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar yang telah ditentukan standar kompetensinya baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2.1.2.4.2 Domain Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian Taufiq et al. (2014: 145) dalam Noviana dkk (2018), kualitas pembelajaran dan hasil belajar berpengaruh terhadap pembentukan sikap. Jadi semakin tinggi kualitas pembelajaran maka sikap siswa akan semakin positif dan semakin bagus hasil belajar, sikap siswa akan semakin positif pula.

Perilaku – perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan disebut domain belajar. Pendapat yang paling terkemuka disampaikan oleh Benjamin S. Bloom yang membagi domain hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Byram dan Hu dalam Ricardo dan Meilani, 2017). Pembagian ranah domain hasil belajar oleh Bloom dikenal juga dengan

nama lain taksonomi Bloom. Berikut ini merupakan penjabaran taksonomi Bloom oleh Purwanto (2016:48):

1) Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar pada ranah pengetahuan yang diperoleh siswa. Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal adapun kemampuannya meliputi beberapa tingkat, yaitu: (1) mengingat (C1), (2) memahami (C2), (3) menerapkan (C3), (4) menganalisis (C4), (5) mengevaluasi (C5), (6) menciptakan (C6).

2) Afektif

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar dalam ranah sikap yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar. Jenjang domain afektif yang dibuat oleh Bloom yaitu: (1) menerima (A1), (2) merespon (A2), (3) menghargai (A3), (4) mengorganisasi (A4), (5) karakterisasi menurut nilai (A5).

3) Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar dalam ranah keterampilan. Jenjang domain psikomotorik yang dibuat oleh Bloom yaitu: (1) meniru (P1), (2) manipulasi (P2), (3) presisi (P3), (4) artikulasi (P4), (5) naturalisasi (P5).

Berdasarkan pemaparan tentang domain hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi yang telah dikuasai siswa selama proses pembelajaran. Penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter ini tertuju pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada ranah kognitif atau pengetahuan,

sehingga hanya ranah pengetahuan saja yang menjadi fokus pengamatan selama proses penelitian.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane dan Dasopang, 2017). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Gagne, dkk. (1992) dalam Winataputra (2008:1.19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan proses belajar pada siswa. Sedangkan Winataputra (2008:1.18) mendefinisikan pengertian pembelajaran sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Menurut Trianto (2009) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik dan diantara keduanya terjadi

komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Mabruhi (2016) juga mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang tidaklah sederhana. Peserta didik tidak sekedar menyerap informasi dari pendidik, tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yaitu kegiatan untuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan pendidik serta melibatkan sumber belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Dalam proses pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian buku saku berbasis pendidikan karakter ini membantu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun sumber belajar. Tujuan yang ada di dalam buku saku telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang dipilih. Penggunaan buku saku akan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah, karena pada buku saku berbasis pendidikan karakter materi disajikan secara detail namun dengan bahasa yang sederhana, sehingga akan mempermudah jalannya proses pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam (IPA) yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *natural science*, merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada didalamnya (Fitriyana, 2010:11). Ilmu pengetahuan alam (sains) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga

sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep atau prinsip saja (Depdiknas dalam Wulandari, 2016).

Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, melakukan penyelidikan, dan sebagai kumpulan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan Chiappetta dalam Salamah (2017) yang menyatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan batang tubuh pengetahuan (*a body of knowledge*), cara untuk menyelidiki (*a way of investigating*), cara atau jalan berpikir (*a way of thinking*), dan interaksi sains, teknologi, dan masyarakat (*the interaction among science, technology, and society*). Oleh karena itu, seorang guru harus memahami aspek-aspek dasar IPA supaya dapat menyampaikan kepada para siswa gambaran yang lengkap dan menyeluruh tentang sains.

Menurut Cain dan Evan (1990) terdapat 4 hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu IPA sebagai, (1) konten atau produk; (2) proses atau metode; (3) sikap; (4) teknologi. Pembelajaran IPA dapat berjalan dengan baik apabila terdapat 4 komponen tersebut. Berikut ini penjabaran mengenai hakikat IPA menurut Cain dan Evan.

1. IPA sebagai Konten atau Produk

IPA sebagai produk artinya IPA digunakan untuk menghasilkan produk. Produk ini berupa fakta, hukum, dan teori dalam IPA. Pelajaran IPA di SD dibagi menjadi 3 bagian yaitu ilmu fisika, ilmu biologi, dan ilmu tentang bumi. Ilmu fisika di SD mempelajari tentang fenomena benda mati seperti, udara, magnet, listrik, energi, pengukuran, perubahan benda, bunyi, dan cahaya. Ilmu biologi di SD mempelajari tentang benda hidup seperti, hewan, manusia, tumbuhan, interaksi

antara tumbuhan, hewan, dan lingkungannya. Ilmu tentang bumi yang dipelajari di SD terdiri atas ilmu astronomi, meteorologi, dan geologi. Astronomi mempelajari tentang fenomena siang dan malam, musim, planet, bintang, bulan, dan matahari. Meteorologi mempelajari tentang energi panas matahari, awan, cuaca dan unsur-unsur cuaca. Geologi mempelajari tentang batu, erosi, dan fosil.

Hakikat IPA sebagai produk dalam penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter adalah teori tentang sistem tata surya. Menurut Retnoningsih (2016) tata surya adalah susunan benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusatnya dan planet-planet meteoroid, komet serta asteroid yang mengelilingi matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Sistem tata surya terdiri atas matahari, planet-planet, dan berbagai benda-benda langit seperti satelit, komet, dan asteroid (Ramlawati, 2017). Teori-teori tersebut merupakan hasil IPA sebagai produk, teori tersebut juga menjadi acuan dalam pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter.

2. IPA sebagai Proses atau Metode

IPA dalam pembelajaran di SD bukan merupakan ilmu pengetahuan yang berisi fakta atau teori yang harus dihafalkan. Seharusnya IPA merupakan sebuah tindakan, proses, dan penyelidikan yang dilakukan sendiri oleh siswa, sehingga siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, untuk melaksanakan proses pembelajaran yang seperti ini siswa perlu dibekali keterampilan proses diantaranya:

1. Mengamati, yaitu menggunakan panca indera untuk mengamati subjek.
2. Mengklasifikasikan, yaitu mengelompokkan sesuatu berdasarkan persamaan atau perbedaan.

3. Mengukur, yaitu mengamati secara kuantitatif.
4. Menggunakan perbandingan ruang, yaitu mengidentifikasi bentuk dan gerak.
5. Mengkomunikasikan, yaitu menggunakan tulisan, lisan, grafik, gambar, diagram, dan tabel untuk mentransfer informasi ke orang lain.
6. Memprediksi, yaitu menebak kejadian atau keadaan yang akan datang berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan.
7. Menyimpulkan, yaitu menjelaskan kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan.
8. Mendefinisikan secara operasional, yaitu membuat sebuah definisi berdasarkan kesimpulan yang didapatkan.
9. Membuat hipotesis, yaitu membuat dugaan ilmiah berdasarkan bukti yang dapat diuji.
10. Menginterpretasikan data, yaitu menemukan pola dari data yang ditemukan untuk menyusun kesimpulan, prediksi, atau hipotesis.
11. Mengontrol variabel, yaitu mengidentifikasi hal yang mempengaruhi tujuan pengamatan.
12. Melakukan percobaan, menginvestigasi, memanipulasi variabel, dan melakukan pengujian untuk mendapatkan hasil.

Keterampilan nomor 1-7 dikategorikan sebagai keterampilan dasar. Siswa harus menguasai keterampilan dasar tersebut untuk dapat melakukan keterampilan nomor 8-12

Hakikat IPA sebagai sikap atau metode dalam pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter ditunjukkan pada proses percobaan bermain peran menjadi benda langit. Melalui percobaan tersebut siswa memperoleh berbagai keterampilan proses untuk menguji gerak rotasi dan revolusi yang dilakukan oleh planet-planet dalam sistem tata surya.

3. IPA sebagai Sikap

IPA sebagai sikap maksudnya adalah IPA digunakan untuk mengembangkan sikap objektivitas, keterbukaan, dan fleksibel. Sikap ini membuat siswa tidak takut untuk mencoba melakukan sesuatu yang baru dan membuat kesalahan sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan tersebut.

IPA sebagai sikap dalam penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter adalah melalui penyampaian hasil percobaan yang dilakukan oleh setiap kelompok setelah selesai melakukan kegiatan ayo mencoba bermain peran menjadi benda langit. Hasil percobaan dari setiap kelompok yang berbeda-beda dapat membentuk sikap siswa bahwa terdapat banyak pendapat dan kemungkinan yang dapat terjadi. Sehingga siswa dapat mengembangkan sikap objektif, terbuka, dan fleksibel.

4. IPA sebagai Teknologi

IPA sebagai teknologi artinya melalui IPA siswa dapat memahami bahwa ilmu-ilmu yang terdapat di IPA digunakan sebagai dasar pengembangan teknologi. Penggunaan teknologi menyadarkan siswa bahwa IPA dapat digunakan secara praktikal untuk menghadapi masalah sehari-hari.

Hakikat IPA sebagai teknologi pada penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter terjadi dalam proses pembelajaran. Saat kegiatan awal pembelajaran guru mengenalkan tentang sistem tata surya menggunakan teknologi berupa video yang ditampilkan menggunakan LCD. Penggunaan teknologi ini diharapkan menumbuhkan pemahaman siswa bahwa penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dapat memudahkan proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa untuk dapat melakukan proses pembelajaran IPA yang efektif diperlukan penggunaan keempat hakikat IPA pada saat proses pembelajaran. Penggunaan keempat hakikat IPA tersebut membuat siswa memahami pelajaran IPA dengan lebih mudah, karena siswa tidak hanya diminta untuk menghafalkan informasi yang diberikan oleh guru, melainkan siswa menggali sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya. Proses ini membuat pengetahuan yang dimiliki siswa bertahan lebih lama di dalam pikirannya. Penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter menggunakan keempat hakikat IPA baik itu sebagai produk, proses, sikap, dan teknologi sehingga penggunaan buku saku berbasis karakter dapat membuat pembelajaran IPA menjadi lebih efektif.

2.1.4.2 Materi Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global dan teknologi informasi di masa mendatang adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA diperlukan dalam kehidupan sehari – hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan – pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi, penerapan IPA perlu dilakukan

secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan (Mulyasa, 2004:110). Menyadari betapa pentingnya mata pelajaran IPA para guru diharapkan memilih metode dan pendekatan yang tepat dalam mengoptimalkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna (Syafii dan Yasin, 2013).

Mata pelajaran IPA di sekolah dasar diajarkan pada semua jenjang kelas, namun pada kelas 1, 2, dan 3 mata pelajaran IPA dilebur menjadi pelajaran tematik, sehingga materinya diintegrasikan dengan mata pelajaran lain pada setiap temanya. Untuk kelas 4, 5, dan 6 kompetensi dasar mata pelajaran IPA yang harus dikuasai siswa telah diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, kompetensi dasar mata pelajaran IPA pada ranah pengetahuan di sekolah dasar diantaranya:

1) Kelas 4

- 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.
- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 3.3 Mengidentifikasi macam – macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari – hari.

3.6 Menerapkan sifat – sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.

3.7 Menerapkan sifat – sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan.

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

2) Kelas 5

3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

3.2 Menjelaskan organ pernafasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.

3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.

3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

3.5 Menganalisa hubungan antar komponen ekosistem dan jaring – jaring makanan di lingkungan sekitar.

3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari.

3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari – hari.

3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari – hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).

3) Kelas 6

3.1 Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.

3.2 Menghubungkan ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan dengan kesehatan reproduksi.

3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

3.4 Mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana.

3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari hari.

3.6 Menjelaskan cara menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat energi listrik.

3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.

3.8 Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana dan gerhana matahari.

2.1.4.3 Materi Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 6 Sekolah Dasar

Hamalik (2008:25) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Sedangkan menurut Djaramah (2008:67) bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Abdullah (2009:18) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata

pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar.

Berbagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas 6 SD sudah termuat dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kompetensi dasar ranah pengetahuan yang harus dikuasai siswa meliputi:

- 3.1 Membendingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.
- 3.2 Menghubungkan ciri pubertas pada laki – laki dan perempuan dengan kesehatan reproduksi.
- 3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3.4 Mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana.
- 3.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.6 Menjelaskan cara menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat energi listrik.
- 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota sistem tata surya.
- 3.8 Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari.

(Permendikbud, 2018:42)

Penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter menggunakan kompetensi dasar nomor 3.7 yang berbunyi menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota sistem tata surya sebagai acuan dalam pengembangan buku saku. Pemilihan kompetensi dasar tersebut berdasarkan rekomendasi dari guru kelas yang disampaikan melalui lembar angket kebutuhan.

2.1.4.4 Sistem Tata Surya

Seluruh benda langit beserta dengan Matahari berada dalam suatu sistem dinamakan tata surya. Benda langit yaitu terdiri dari planet, komet, asteroid dan benda-benda angkasa lainnya. Benda-benda langit tersebut beredar mengelilingi Matahari secara konsentris pada lintasannya masing-masing. Tata surya merupakan contoh sistem gerak yang teratur dan seimbang (Ananda dkk, 2018).

Menurut Retnoningsih (2016), tata surya adalah susunan benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusatnya dan planet-planet meteroid, komet serta asteroid yang mengelilingi matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya grafitasinya. Objek-objek tersebut adalah delapan buah planet yang sudah diketahui dengan orbit berbentuk elips, lima planet kerdil/katai, 173 satelit alami yang telah diidentifikasi dan jutaan benda langit (meteor, asteroid, komet) lainnya.

Penjabaran tata surya menurut Ananda dkk dan Retnoningsih dapat disimpulkan bahwa tata surya merupakan susunan benda-benda langit yang mengelilingi matahari.

2.1.5 Hakikat Sumber Belajar

2.1.5.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Abdul Majid (2008:170) mengungkapkan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai bentuk media yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menggunakan beraneka ragam sumber belajar. Seperti yang

didefinisikan oleh Rohani dalam Musfiqon (2012:129) bahwa sumber belajar (*learning resources*) merupakan segala macam sumber yang ada diluar diri siswa yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses pembelajaran. Pengertian sumber belajar yang lain dijelaskan oleh Sitepu (2017:18) sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi dan perasaan.

Sedangkan menurut Edgar Gale dalam Musfiqoh (2012:129) sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa baik itu lingkungan atau pengalaman yang dapat membantu siswa dalam proses belajar.

2.1.5.2 Bentuk – Bentuk Sumber Belajar

Sanjaya (2010:175) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas dan lingkungan.

Ada berbagai macam bentuk sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar. Prastowo (2015:37) menguraikan beberapa bentuk sumber belajar, diantaranya yaitu:

- 1) Buku
- 2) Majalah
- 3) Brosur
- 4) Poster
- 5) Ensiklopedia
- 6) Film
- 7) Model
- 8) Transparansi
- 9) Studio
- 10) Wawancara
- 11) Permainan

Penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sumber belajar. Sumber belajar yang akan dikembangkan merupakan sumber belajar berbentuk buku.

2.1.6 Hakikat Buku

2.1.6.1 Pengertian Buku

Buku merupakan salah satu bentuk sumber belajar. Pengertian buku dalam kamus Oxford yaitu sejumlah lembaran, baik cetakan maupun kosong yang dijilid diberi kulit (Prastowo, 2015:166). Setiawan dalam Prastowo (2015:166) mengutip definisi buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Andriese, dkk. dalam Sitepu (2017:13) mendefinisikan buku sebagai informasi tercetak diatas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014:60).

Menurut pandangan lainnya, buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya, oleh pengarangnya isi buku didapat melalui berbagai cara, misalnya dari hasil penelitian, pengamatan, aktualisasi pengalaman atau imajinasi seseorang yang disebut fiksi (Prastowo, 2015:166).

Dari beberapa definisi buku tersebut dapat disimpulkan bahwa buku adalah kumpulan lembaran – lembaran, baik kosong maupun tercetak berisi informasi yang dikumpulkan menjadi satu lalu dijilid.

2.1.6.2 Jenis Buku

Dalam proses pembelajaran buku yang digunakan umumnya menggunakan buku jenis bahan ajar. Menurut Canda Sitohang dan Abdul Muin Sibuea (2015:4) dalam Rahman (2018), buku ajar adalah seperangkat substansi pelajaran yang dikembangkan berdasarkan isi kurikulum yang harus dicapai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Surahman (2010) dalam Prastowo (2015:166) membedakan buku menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Buku sumber, yakni buku yang dijadikan bahan sumber, referensi dan rujukan yang berisi suatu ilmu kajian yang disajikan secara lengkap.
- 2) Buku bacaan, adalah buku yang berfungsi sebagai bahan bacaan, misalnya novel, legenda dan dongeng.
- 3) Buku pegangan, yaitu buku yang biasa digunakan untuk pegangan guru dalam proses pembelajaran.
- 4) Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi yang diajarkan.

Pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 2 Tahun 2008 menggolongkan buku yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik disekolah atau perguruan tinggi menjadi empat kelompok dengan istilah dan pengertian yang berbeda, yakni: (a) buku teks pelajaran, (b) buku panduan guru, (c) buku pengayaan dan (d) buku referensi (Sitepu, 2015:17).

- 1) Buku teks pelajaran, yaitu buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan yang memuat materi pembelajaran.
- 2) Buku panduan pendidik, adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok dan model pembelajaran oleh para pendidik.
- 3) Buku pengayaan adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya buku teks.
- 4) Buku referensi adalah buku yang isi dan penyajiannya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya secara dalam dan luas.

Pengembangan buku saku berbasis karakter yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan buku jenis bahan ajar yang kemudian digolongkan dalam buku pengayaan, buku saku masuk ke dalam golongan buku pengayaan karena buku saku berbasis karakter yang akan dikembangkan ini merupakan buku yang berisi satu materi yaitu tata surya, dalam buku saku tersebut materi tata surya akan dibahas secara mendetail, berguna untuk memperkaya buku teks.

2.1.7 Buku Saku

Dalam era pembangunan yang berhadapan dengan berbagai perbaikan tak terkecuali perbaikan dalam bidang pendidikan, diperlukan peningkatan teknologi pembelajaran guna mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Arvyanti, dkk., 2015) Pendidikan dimaksudkan sebagai upaya menciptakan situasi yang membuat peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lainnya secara optimal ke arah yang positif. Sarana pendidikan diperlukan untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan tersebut (Rahmawati dkk, 2013). Salah satu contoh pengembangan teknologi pembelajaran dilakukan melalui pengembangan buku saku.

Buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga mudah dibawa kemana – mana (Yuliani dan Herlina, 2015). Sependapat dengan pengertian tersebut, Putri dan Listiyani dalam Mustari (2017) mengartikan buku saku sebagai buku dengan ukurannya yang kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku, sehingga praktis di bawa kemana – mana. Sedangkan menurut Eliana dan Solikhah dalam Yuliani (2015) buku saku adalah buku dengan

ukuran kecil seukuran saku sehingga efektif untuk dibawa kemana – mana dan dapat dibaca kapan saja pada saat dibutuhkan.

Dari beberapa pengertian mengenai buku saku tersebut dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku yang berisi informasi dan praktis untuk dibawa kemana saja karena ukuran buku yang kecil.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan buku saku. Sulistiyani dalam Mustari dan Yunita (2017) yaitu:

- 1) Konsistensi penggunaan simbol dan istilah pada buku saku.
- 2) Penulisan materi secara singkat dan jelas.
- 3) Penyusunan teks materi pada buku saku sedemikian rupa sehingga mudah dipahami.
- 4) Memberikan kotak atau label khusus pada rumus, penekanan materi dan contoh soal.
- 5) Memberikan warna dan desain yang menarik pada buku saku.
- 6) Ukuran font standar isi adalah 9 – 10 *point*, jenis *font* menyesuaikan isinya.
- 7) Jumlah halamannya kelipatan dari 4, misal 12 halaman, 16 halaman, 24 halaman, dan seterusnya. Hal ini dikarenakan untuk menghindari kelebihan atau kekurangan halaman kosong.

Buku saku yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter ini berukuran 14,5 cm x 10,5 cm. Berisi materi tata surya kelas VI SD dengan kompetensi dasar 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.

2.1.8 Hakikat Pendidikan Karakter

Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 merumuskan bahwa dalam materi-materi pembelajaran perlu dikembangkan mengenai pendidikan karakter yang harus ditanamkan kepada siswa. Pendidikan karakter mencakup delapan belas aspek meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Noviana dkk., 2018). Secara konseptual, pendidikan nilai atau pendidikan karakter merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan, karena pada dasarnya tujuan akhir dari pendidikan sebagaimana tersurat dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Pasal 3) adalah “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Sunaro dan Suhardiyanto, 2013). Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Setiawati, 2017).

Karakter adalah bentuk watak, tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi yang digunakan sebagai landasan

untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkan suatu ciri khas pada individu tersebut. Karakter individu akan berkembang dengan baik, apabila memperoleh penguatan yang tepat, yaitu berupa pendidikan (Maunah, 2015). Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Freye dalam Suyadi (2013:6) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengetahui kebenaran atau kebaikan, mencintainya dan melakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Creasy mengartikan pendidikan karakter sebagai upaya mendorong peserta didik tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian melakukan yang 'benar', meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan. Untuk itu, penekanan pendidikan karakter tidak terbatas pada transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai yang baik, namun lebih dari itu menjangkau pada bagaimana menjadikan nilai-nilai tersebut tertanam dan menyatu dalam totalitas pikiran – tindakan (Zubaedi, 2013:16).

Tujuan dari pemberian pendidikan karakter yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Darminatun, 2013:44). Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan yang tertuang dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar mejadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri peseta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa, 18 nilai karakter versi Kemendiknas (Suyadi, 2013:7 – 9) yaitu:

- 1) Religius, yaitu ketaatan dan kepatuhan dalam menjalankan ajaran agama yang dianut.
- 2) Jujur, yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan.
- 3) Toleransi, yakni yakni sikap dan perilaku menghargai terhadap perbedaan.
- 4) Disiplin, yaitu kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap peraturan atau tata tertib.
- 5) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh – sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- 6) Kreatif, yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi.
- 7) Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak bergantung kepada orang lain.

- 8) Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban.
- 9) Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran serta keingintahuan terhadap segala hal.
- 10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan perilaku yang mendahulukan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi.
- 11) Cinta tanah air, sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa.
- 12) Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain.
- 13) Komunikatif, yaitu senang bersahabat atau proaktif.
- 14) Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
- 15) Gemar membaca, yaitu kebiasaan tanpa paksaan untuk membaca.
- 16) Peduli lingkungan, yakni sikap dan perbuatan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
- 17) Peduli sosial, yaitu sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain.
- 18) Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Kedelapan belas karakter tersebut dalam Permendikbud Nomor 20 tahun 2008 diwujudkan menjadi 5 nilai utama yang saling berkaitan yaitu religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Menurut Kustono (2017)

penjabaran 5 nilai utama tersebut yaitu: 1) religius, merupakan sikap beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa yang diwujudkan melalui melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan, toleransi, dan hidup rukun; 2) nasionalisme, merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan tinggi terhadap bangsa serta mementingkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri dan kelompok; 3) mandiri, merupakan sikap tidak bergantung kepada orang lain serta menggunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk mewujudkan harapan melalui kerja keras, kreativitas, keberanian, dan ketangguhan; 4) gotong royong, merupakan sikap menghargai, semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, serta memberi bantuan dan pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan; 5) integritas, merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, pekerjaan, dan memiliki komitmen kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan.

Pendidikan karakter mendesak untuk dilaksanakan karena adanya gejala-gejala yang menunjukkan semakin tergerusnya karakter bangsa ini (Ilyas, 2016). Peserta didik harus diarahkan untuk mampu mengembangkan dirinya, tetapi ia juga harus diajarkan untuk memiliki beban atau panggilan hidup untuk menjadi bagian dari pemecahan persoalan-persoalan yang dihadapi bangsa dan dunia (Putri, 2011). Pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam dunia pendidikan diintegrasikan bersama mata pelajaran yang terdapat pada jenjang pendidikan sekolah (Hastuti dan Fatimah, 2015). Dengan memasukkan nilai-nilai karakter

dalam pembelajaran diharapkan dapat membentuk siswa yang tidak hanya mengerti hal-hal yang baik dan benar saja, akan tetapi nilai-nilai karakter tersebut ditanamkan dalam diri siswa dan diimplementasikan ke dalam kehidupan di masyarakat (Wibowo dalam Karimah, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan baik untuk mendorong peserta didik agar ia mengetahui kebenaran atau norma sehingga siswa dapat tumbuh dengan memegang teguh kebenaran tersebut. Buku saku berbasis pendidikan karakter mengembangkan 5 nilai utama yaitu religus, nasionalisme, integritas, mandiri, gotong-royong.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang relevan tentang pengembangan buku saku dan pendidikan karakter. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Fahtria Yuliani dan Lina Herlina pada tahun 2015. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP*". Penelitian ini menyebutkan bahwa buku saku materi pemanasan global sangat layak ditunjukkan dari perolehan presentase kelayakan sebesar 96,4% dan 93,3% oleh ahli media dan ahli materi. ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 75\%$. Presentase tanggapan siswa dan guru berturut – turut adalah $>50\%$ dan $>50\%$.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Mukarramah Mustari dan Yunita Sari pada tahun 2017. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Gambar Berupa*

Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor". Penelitian ini menunjukkan bahwa presentase kelayakan produk oleh ahli materi sebesar 87%, oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 89%, dan presentase penilaian guru sebesar 76%. Besar presentase respon peserta didik dalam kelompok besar dan kelompok kecil adalah 92% dan 83%.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Asyhari dan Helda Silvia pada tahun 2015. Dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*". Penelitian ini menghasilkan kelayakan media buletin IPA terpadu dalam bentuk buku saku dikategorikan sangat layak dengan presentase 82% oleh penelitian ahli materi, dan presentase oleh ahli desain sebesar 9,4% dalam kategori layak. Penilaian oleh guru mendapatkan presentase sebesar 77,6% dengan kategori layak. Presentase sebesar 80% dengan kategori layak oleh hasil respon peserta didik
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Etika Juniati dan Tuti Widianti pada tahun 2015. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping dan Multiple Intelligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi*". Penelitian ini menyebutkan kelayakan buku saku sebesar 80,73% berdasarkan hasil validasi dengan kriteria valid, presentase sebesar 87,4% dengan kriteria sangat baik berdasarkan tanggapan siswa terhadap keterbacaan buku, sebesar 92,25% dan 95,65% dengan kriteria sangat baik berdasarkan tanggapan siswa dan guru mengenai penggunaan buku.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh M. Fahrudin Ali Reza dan Dwi Purwanti pada tahun 2016. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran*

dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak dan Gaya di SMK 1 Kedungwuni". Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis android layak digunakan. skor yang diperoleh dari validasi produk aplikasi media sebesar 69 dengan presentase 75% dan dikategorikan layak. Hasil uji tanggapan pengguna memperoleh skor 1967 dengan presentase kelayakan media sebesar 80,87 dikategorikan layak.

- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah, Syafsir Akhlus, dan Eka Putra Ramdhani. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Kimia Berbasis POE (Predict-Observe-Explain) pada Materi Asam Basa untuk Siswa SMA/MA Kelas XI MIPA*". Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan presentase uji ahli materi sebesar 75% dan presentase uji ahli media sebesar 73,08%.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh MS. Sumantri dan Firmansyah pada tahun 2016. Dengan judul penelitian "*Pengembangan Buku Saku The Challenge Book tentang Pendidikan Karakter untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar*". Penelitian ini menyebutkan bahwa pengembangan buku saku "*the challenge book*" efektif untuk mengimplementasikan pendidikan karakter di kelas V sekolah dasar dengan rata – rata skor sebesar 83.
- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Akhtinatun Mufidah pada tahun 2016. Judul penelitian ini adalah "*Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar Geografi pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya bagi Kehidupan di Kelas X*

IPA SMA Negeri 1 Gedangan”. Penelitian yang dilakukan menyebutkan bahwa buku saku layak digunakan ditunjukkan oleh presentase sebesar 83,92% oleh ahli media, 83,33% oleh ahli materi (dosen), 88,88% oleh ahli materi (guru), dan 78,84% oleh ahli bahasa. Ketuntasan klasikal kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut – turut sebesar 90,91% dan 78,79%, hal ini menunjukkan buku saku berhasil meningkatkan minat baca melalui hasil belajar.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Mariana Masita dan Desi Wulandari pada tahun 2018. Dengan judul penelitian “*Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan buku saku berbasis mind mapping dikategorikan sangat valid ditunjukkan dari skor rata – rata dari ketiga validator sebesar 88%. Hasil belajar siswa sesudah dan sebelum pembelajaran mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan uji t diperoleh t_{hitung} 20,4771 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,0930 serta didukung oleh uji-gain *pretest* dan *posttest* sebesar 0,64 dikategorikan sedang. Hasil prosentase klasikal angket tanggapan siswa dan guru menunjukkan kategori sangat positif menunjukkan bahwa buku saku praktis untuk digunakan.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Ule Tena dan Umar Samadhy pada tahun 2016. Dengan judul penelitian “*Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran pada Materi Menulis Ringkasan*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa presentase hasil validasi uji pakar materi sebesar 100%, presentase hasil validasi desain buku pada aspek materi sebesar 72,5% dengan kriteria layak, pada aspek media sebesar 75% dengan kriteria layak, aspek

bahasa mendapat presentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. serta peningkatan hasil belajar kognitif dengan rata – rata sebesar 5,22 dengan kriteria sedang.

- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Ayu Asmarawati. Dengan judul penelitian “*Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dengan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta*”. Penelitian ini menunjukkan skor rata – rata penilaian validasi ahli materi memperoleh skor 3,33 dengan kategori cukup layak, rata – rata penilaian ahli media sebesar 2,91 dengan kategori cukup layak. berhasil meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil *pretest* diperoleh nilai rata – rata 5,5 dan presentase siswa yang tidak tuntas sebesar 66,7 dan hasil *posttest* meningkat dengan nilai rata – rata menjadi 7,33 dan presentase siswa yang tuntas menjadi 100%.
- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Agus Wibowo. Dengan judul “*Pengembangan Buku Saku Zat Gizi Sumber Tenaga di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku zat gizi sumber tenaga layak digunakan hal ini ditunjukkan dengan presentase aspek kelayakan isi sebesar 89,81%, 82,41% dalam aspek bahasa, 83,33% dalam aspek penyajian, 93,98 dalam aspek racangan dan kemudahan, serta 91,53% dalam aspek grafik.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh Naomi Fahma, dkk. Pada tahun 2018 dengan judul “*The Development of Pocketbook as an Accounting Teaching Material*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku akuntansi yang dikembangkan

layak digunakan untuk pembelajaran dengan skor penilaian ahli media 1 sebesar 91,3% dan skor penilaian ahli media 2 sebesar 92,0% sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi 1 sebesar 90,34% dan ahli materi 2 sebesar 91,30%.

- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Winarto, dkk. Pada tahun 2018 dengan judul *“Pocket Book Based on Comic to Improve Conceptual Understanding of Child Sex Abuse (CSA): A Case Study of Elementary School”*. Penelitian ini menyebutkan bahwa buku saku berbasis komik dapat digunakan dalam pembelajaran, buku saku dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik, dan pembelajaran yang menggunakan buku saku dapat meningkatkan pemahaman siswa.

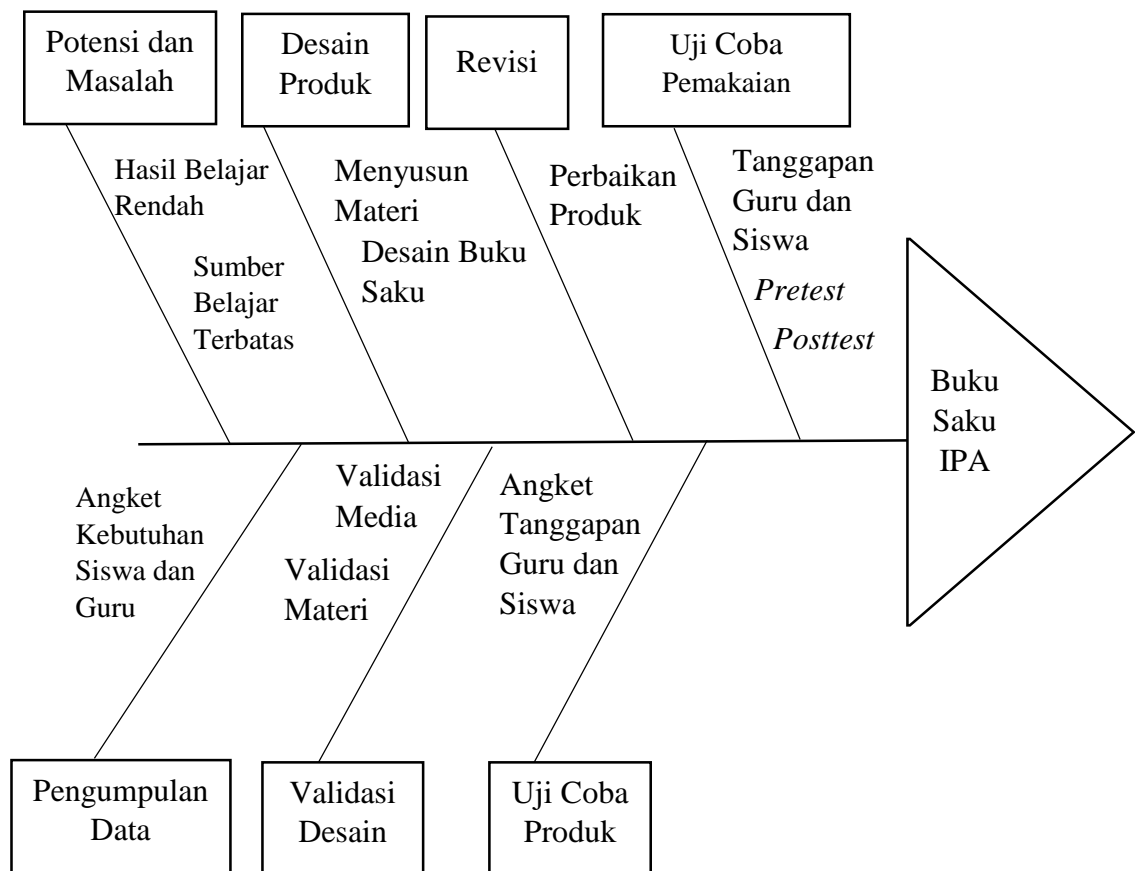
Berdasarkan berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan identifikasi masalah yang pernah dilakukan peneliti di SDN Kalicari 01 Semarang ditemukan bahwa hasil belajar IPA kelas VI A pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan minimnya sumber belajar yang digunakan, siswa hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa untuk proses pembelajaran. Oleh karena terbatasnya sumber belajar yang digunakan siswa peneliti ingin mengembangkan sumber belajar berupa buku saku berbasis pendidikan karakter mata pelajaran IPA materi tata surya. Dengan adanya

buku saku ini siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA yang sebelumnya masih rendah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat disajikan menggunakan diagram *fishbone* sebagai berikut



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir
Sumber: Diadaptasi dari Aditarini (2018).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Komponen penyusun buku saku berbasis pendidikan karakter terdiri dari halaman judul, kompetensi dasar dan indikator, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, materi, rangkuman, evaluasi, refleksi, indeks, glosarium, daftar pustaka, dan tentang penulis. Proses pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter memiliki beberapa tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) uji coba pemakaian.
2. Pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter terbukti layak dibuktikan dengan hasil penilaian oleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 97% termasuk dalam kategori sangat layak dan ahli materi sebesar 77% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan tanggapan guru dan siswa, kelayakan buku saku berbasis pendidikan karakter termasuk dalam kategori sangat layak tanggapan guru penilaian kelayakan memperoleh presentase sebesar 97% dan tanggapan siswa memperoleh presentase sebesar 97,34%.
3. Penggunaan media buku saku berbasis pendidikan karakter efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar ranah pengetahuan siswa yang

mengalami kenaikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Terdapat perbedaan rata – rata sebesar 10 serta peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 46,87%.

5.2 SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar agar pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih luas.
2. Pengembangan buku saku berbasis pendidikan karakter perlu diperhatikan dalam hal perencanaan, diantaranya: kesesuaian materi yang dikaitkan dengan pendidikan karakter dan pemilihan soal evaluasi yang digunakan dalam buku saku.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Abdullah. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdurakhman, Omon dan Radif Khoamir Rusli. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2 (1).
- Aditarini, Aristya Dewi. 2018. Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Cerita Bergambar Materi Kolase dan Montas sebagai Sumber Belajar Alternatif Muatan SBdP Kelas IV SDN Kalibanteng Kulon 01 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ananda, Ria., Sampurno, Joko., dan Boni P. Lapanporo. 2018. Pemodelan Lintasan Komet pada Tata Surya dengan Variasi Massa dan Posisi. *Jurnal Prisma Fisika*. Vol. VI (1): 57-61.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arvyaty., Jazuli, L. O. A., Rosdiana., Kansil, Y. E. Y., Hasnawati., dan Kadir Tiya. 2015. Development of Learning Devices of Cybernetic Cooperative in Discussing The Simplex Method in Mathematics Education Students of FKIP UHO. *International Journal of Education and Research*. Vol 3(2):589-598.
- Asmarawati. Ninda Ayu. 2015. Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi

dengan Benda Langit pada Siswa Kelas IV SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta. PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.

- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05 (1). P-ISSN: 2303-1832.
- Cain, Sandra E. dan Jack M. Evans. 1990. *Sciencing: An Involvement Approach to Elementary Science Methods*. Michigan University: Merrill.
- Dasopang, Muhammad Darwis. 2014. Perspektif Strategi Pembelajaran Akhlak Mulia Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP Studi Multidisipliner. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 (1).
- Darmiatun. Daryanto Suryatri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fahma, Naomi. 2018. The Development of Pocketbook as an Accounting Teaching Material. *Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 165.
- Fakhrudin, Ali., Yamtinah, Sri., dan Riyadi. 2019. Implementation of Argumented Reality Technology in Natural Sciences Learning of Elementary School to Optimize The Students Learning Result. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*. Vol 3 (1): 1-10

- Frye, Mike, et al. 2002. *Character Education: Informational Handbook and Guide for Support and Implementation of the Student Citizen Act of 2001*. North Carolina: Public Schools of North Carolina.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 4 (2): 129-150.
- Hastuti, A. O., dan Nurul Fatimah. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Sosiologi (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Comal). *Jurnal Solidary*. Vol 4(2):121-130
- Herlina, dan Yuliani. 2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global Untuk SMP. *Journal of Biology Education*. Vol 4 (1):104-110.
- Ilyas. 2016. Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling. *Journal of Nonformal Education*. Vol 2 (1): 91-98
- Juniati, Etika dan Tuti Widiarti. 2015. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping dan Multiple Intelligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Unnes Journal of Biology Education* 4 (1).
- Karimah, Miladina. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Madrasah Salafiyah Ibtidaiyah. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies*. Vol 3 (1) : 49-55
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., dan Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: role of Interest in Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education* 1 (11):73-100.
- Kurniasih, Sani. 2014. *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Kusnoto, Yuver. 2017. Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Satuan Pendidikan. *Social Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol 4 (2): 247-256.
- Lestari, dkk. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestiana, Ida, dkk. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Wondering Exploring Explaining (WEE) Science pada Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya. *Jurnal Konstruktivisme* Vol. 10 No. 1 P-ISSN 1979-9438.
- Mabruri, Rizky Ardi. 2016. Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 32. Vol. 5.
- Masita, Mariana dan Desi Wulandari. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif* 8 (2) 2018. Universitas Negeri Semarang.
- Maunah, Binti. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 5 (1): 90-101
- Mufidah, Akhtinatun. 2016. Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar Geografi pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya bagi Kehidupan di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Gedangan. *Jurnal Swara Bhumi* Vol 01 Nomor 01. Universitas Negeri Surabaya.
- Mustari, Mukarramah dan Yunita Sari. 2017. Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika Smp Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*. Vol. 06 (1).
- Mularsih, Heni. 2010. Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Makara Sosial Humaniora*. Vol. 14 (1): 65-74.

- Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Musdalifah, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Kimia Berbasis POE (Predict-Observe-Explain) pada Materi Asam Basa untuk Siswa SMA/MA Kelas XI MIPA. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Musfiqoh. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Mustari, Mukarramah dan Yunita Sari. 2017. Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 06 (1). P-ISSN: 2303-1832.
- Nahar, Novi Irwan. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol 1: 64-74
- Noviana., Yulianti, Dwi., dan Mahardika Prasetya Aji. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Tata Surya untuk Membangun Karakter pada Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*. Vol 7 (2):52-60
- Oktariska, Bariyah., Toenlio, A. J. E., dan Susilaningsih. 2018. Studi Kasus Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Menumbuhkembangkan Perilaku Peduli Lingkungan Hidup Siswa di SMKN 6 Malang. *JKTP*. Vol 1 (2): 159-168
- Pane, Aprinda dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 3(2).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 57 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013. 2014. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta.

- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, Noviani Achmad. 2011. Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Komunitas*. Vol 3 (2): 205-215
- Rahman, Melyda Agustini. 2018. Pengembangan Buku Ajar Penulisan Artikerl Jurnal untuk Peningkatan Keruntutan Berpikir Dalam Berargumentasi Pada Mahasiswa Program Studi PBSI Program Magister Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Rahmawati, N. L., Sudarmin., dan Krispinus Kedati Pukan. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual Dengan Tema Bahan Kimia Dalam Kehidupan Sebagai Bajan Ajar di MTs. *Unnes Science Educatinal Journal*. Vol 2 (1):157-164
- Ratnawati, Ety. 2016. Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis dan Aplikasi). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi* 4 (2).
- Reza, M., Ali, F., dan Dwi Purwanti. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Ajar Gerak dan Gaya di SMK 1 Kedungwuni. *Jurnal Edu Komputika* 1 (1).
- Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Ricardo dan Rini Intansari Meilani. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 2(2): 188-201.
- Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sahin, Umran. 2013. The Calsroom Tearcher's Skills to Organize Constuctivist Learning Environment. *Internatinal Journal of Elementary Education*. Vol 2 (2):16-22.
- Salamah, P. N., Rusilowati, A., dan Sarwi. 2017. Pengembangan Alat Evaluasi Materi Tata Surya untuk Mengukur Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*. Vol 6 (3):7-16
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Samrin. 2016. Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 9 (1): 120-143.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Singgih. 2003. *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Setiawati, Nanda Ayu. 2017. Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Vol 1 (1): 348-352
- Sitepu. 2015. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sitepu. 2017. *Pengembangan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka.
- Sudarsana, I Ketut. 2018. Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Implementasi Kurikulum di Sekolah (Perspektif Teori Konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.1 (1): 8 – 15.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, MS dan Firmansyah. 2016. Pengembangan Buku Saku The Challenge Book tentang Pendidikan Karakter untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol, X No. 2.
- Sunaro dan Suhardiyanto, Andi. 2013. Aktualisasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Umum (MKU) Di Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 30 (1): 74-86
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syafii, W., dan R. M. Yasin. 2013. Problem Solving Skills and Learning Achievements through ProblemBased Module in Teaching and Learning Biology in High School. *Asian Social Science Journal*. Vol 9(12): 220.

- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., dan Pudjawan, K. 2015. Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Seminar Nasional Riset Inovatif VI*.
- Tena, Fransiska Ule dan Umar Samadhy. 2016. Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran pada Materi Menulis Ringkasan. *Joyful Learnig Journal* 6. ISSN: 2252-6366.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif* . Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Winataputra, dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarto, et al. 2018. Pocket Book Based on Comic to Improve Conceptual Understanding of Child Sex Abuse (CSA): A Case Study of Elementary School. *International Journal of Instruction*. Vol. 11 No. 4 P-ISSN 1694-609X.
- Wibowo, Agus. 2016. Pengembangan Buku Saku Zat Gizi Sumber Tenaga di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga* Tahun 2016 UNY.

- Wulandari, Fitria Eka. 2016. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Melatihkan Ketrampilan Proses Mahasiswa. *Jurnal Pedagogia*. Vol. 5 (2): 247-254.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pilar-Pilar Pendidikan Karakter*. Makassar: Alauddin University.
- Yuliani, Fahtria dan Lina Herlina. 2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education* 4 (1). ISSN: 2252-6579.
- Yusup, Muhammad. 2018. Hubungan antara Teori Belajar Behaviorisme dan Perubahan Perilaku serta Implikasi dalam Pembelajaran. *Fikrah; Journal of Islamic Education*. Vol.2 (2).
- Zubaedi. 2013. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.