

## **SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA TEMA 5 SUBTEMA 3 KELAS II SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUIAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU UNTUK  
MENINGKATKAN KARAKTER SISWA TEMA 5 SUB TEMA 3  
KELAS II SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 06 Juli 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Nanang Rahman, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0824038702



Sintavani Muhardini, M.Pd  
NIDN.0810018901

Menyetujui:

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Ketua Program Studi,



Hafidurrahmah, M.Pd  
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU UNTUK  
MENINGKATKAN KARAKTER SISWA TEMA 5 SUB TEMA 3  
KELAS II SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama Syuryani telah dipertahankan di depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 08 Juli 2021


- |  |              |  |
|--|--------------|--|
| 1. <u>Nanang Rahman, S.Pd., M.Pd</u><br>NIDN.0824038702  | (Ketua)      |  |
| 2. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN.0804048501        | (Anggota I)  |  |
| 3. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u><br>NIDN.0827079002 | (Anggota II) |  |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si  
NIDN.0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Syuryani  
Nim : 117180016  
Alamat : Pagesangan

Memang benar Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Buku Saku Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Tema 5 Subtema 3 Kelas 2 Sekolah Dasar" adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk meninggalkan gelar sarjana yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 16 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Syuryani  
117180016



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suryani  
NIM : 117180016  
Tempat/Tgl Lahir : Sakarn - 30 - November - 1997  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : F.KIP  
No. Hp/Email : 085 738 869 289 / yamikoima984@gmail.com  
Judul Penelitian :-

Pengembangan media Buku saku untuk meningkatkan  
karakter siswa Tema 5 subtema 3 kelas II sekolah  
Dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 11/8

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 Agustus 2021

Penulis



NIM 117180016

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos, M.A.  
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lit.ummam.ac.id> E-mail : [upt.perpusammam@gmail.com](mailto:upt.perpusammam@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASIKARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SYURYANI  
NIM : 117180016  
Tempat/Tgl Lahir : Sakurw - 30 - November - 1997  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fkip  
No. Hp/Email : 085 338 869 289 / yanika1maga04@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media Buku Saku untuk meningkatkan karakter siswa Tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 - Agustus - 2021

Penulis



NIM 117180016

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Skandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN 0802048904

## **MOTTO**

Menunda Skripsi Menunda Senyum Di Wajah Orang Tua

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

1. Terima kasih kepada ALLAH SUBHAHU WATA'ALA, atas Rahmat, Karunia-nya, Nikmat Sehat yang telah diberikan kepada hamba-hamba-nya, sehingga Saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Kedua orang tua tercinta Bapak A. Rajak dan Ibu Aminah, terima kasih atas dukungan berupa do'a, materi dan tenaga selama Saya menduduki bangku kuliah sampai terselesainya skripsi ini. Mereka adalah 2 Orang yang dikirimkan ALLAH SUBHAHU WATA'ALA untuk Merawat dan mengajari hal-hal yang Baik, Inshaa Allah.
3. Kakak-kakakku yang tersayang, Nurhayati, Nining, serta Abang-abangku tersayang, abang Dedhy Irawan, Ady Ardiansyah, Hairil Ansyarif dan Keluarga Besar H. Ismail terima kasih selalu mendoakan, memberi motivasi, dan dukungan terbaik.
4. Farida, Suciati, Rahmawati, terima kasih telah membantu, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. PGSD A 2017, terima kasih kalian adalah keluarga yang memberi dukungan satu sama lain.
6. Team California Heti Purnama Sari, Ulfa, Kurnia, dan Wati, Indah Terima kasi juga selalu mendukung dan memberi semangat.
7. Team "Wanita Ahli Syurga", Terima Kasih Sudah Saling Suport dan membantu antara satu sama lain.
8. Kampus hijau dan Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram tercinta.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, atas Limpahan Nikmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul, *“Pengembangan Media Buku Saku Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Tema 5 Sub Tema 3 Kelas II Sekolah Dasar”*, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan Skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP UMMAT
2. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD
3. Bapak Nanang Rahman, S.Pd., M.pd. sebagai Pembimbing I
4. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembang dunia pendidikan

Mataram, 01 Juni 2021

Penulis,

Syuryani  
117180016



Syuryani. 117180016. **Pengembangan Media Buku Saku Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Tema 5 Subtema 3 Kelas 2 Sekolah Dasar..** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Nanang Rahman, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa kelas II Sekolah Dasar dan untuk mengetahui Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan produk media buku saku yang dikembangkan dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik Tema 5 Subtema 3 kelas II Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE meliputi, 1 (*Analysis*), 2 (*Design*), 3 (*Development*), 4 (*Implementation*), 5 (*Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 2 Jembatan Kembar, Pengolahan data diambil dari validasi ahli materi, ahli media dan guru SDN 2 Jembatan Kembar, angket respon siswa dan hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan *N-Gain Score*. Hasil analisis ahli materi memperoleh 95% (Sangat Valid), hasil analisis ahli media memperoleh 80,90% (Sangat Valid), dan 3 guru SDN 2 Jembatan Kembar ahli praktisi dengan total nilai rata-rata 96% berada pada kualifikasi Sangat Praktis. respon SDN 2 Jembatan Kembar 94,5% dengan kategori Sangat Praktis, serta kemampuan hasil analisis angket karakter siswa diukur dengan uji *N-Gain Score* dengan hasil rata-rata *Pretest* 32,86%, *Posttest* 81,72%, lembar keterlaksanaan pembelajaran memperoleh 94%. Dengan demikian pengembangan media buku saku ini dikatakan Valid, Praktis dan Efektif dalam meningkatkan karakter siswa pada pembelajaran tematik Tema 5 Subtema 3 Kelas II Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Media Buku Saku, meningkatkan karakter.*

Syuryani. 117180016. **The Development of Pocket Book Media in Improving Students' Character, Theme 5 Sub-theme 3 Grade 2 of Elementary School.** Department of Elementary School Teacher Education (PGSD), Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor: Nanang Rahman, S.Pd, M.Pd  
Second Supervisor: Sintayana Muhandini, M.Pd

#### ABSTRACT

The goal of this study is to construct a pocket book media product to help grade II elementary school kids enhance their character, as well as to examine the validity, practicality, and efficacy of the developed pocket book media product packaged as thematic learning, Theme 5 Sub-theme 3 Elementary School, grade II. The ADDIE paradigm of research and development was employed in this study, with 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Based on the research conducted at SDN 2 *Jembatan Kembar*, data processing was taken from validation of material experts, media experts and teachers of SDN 2 *Jembatan Kembar*, student response questionnaires and the results of Pre-test and Post-test using N-Gain Score. The content expert analysis received 95 percent (Very Valid), the media expert analysis received 80.90 percent (Very Valid), and 3 teachers of SDN 2 *Jembatan Kembar* were expert practitioners with a total average score of 96 percent in the Very Practical qualification. The response of SDN 2 *Jembatan Kembar* was 94.5% with the Very Practical category, and the ability of the students' character questionnaire analysis results was measured by the N-Gain Score test with an average result of Pre-test 32.86%, Post-test 81.72%, learning implementation sheets obtained 94%. Therefore, the development of this pocket book media is said to be valid, practical and effective in improving the character of students in thematic learning of Theme 5 Sub-theme 3 Class II of Elementary School.

**Keywords:** *Pocket Book Media, Improving Character.*



## DAFTAR ISI

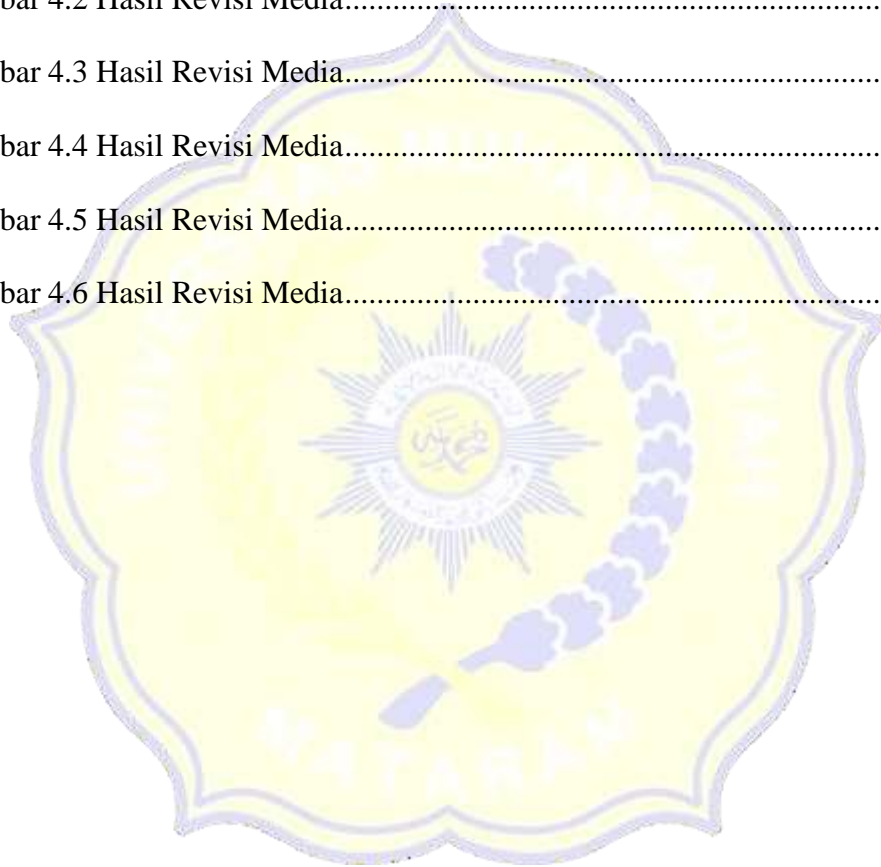
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISME.....</b>	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
1.6 Batasan Operasional.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>

2.1 Penelitian yang relevan .....	10
2.2 Kajian Pustaka .....	12
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Model Pengembangan.....	32
3.2 Prosedur Pengembangan.....	34
3.3 Uji coba produk.....	36
3.4 Subjek Uji Coba Produk .....	37
3.5 Jenis Data .....	37
3.6 Teknik pengumpulan Data.....	37
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.8 Metode Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	55
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	75
4.3 Revisi Produk.....	78
4.4 Pembahasan.....	82
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>86</b>
5.1 Simpulan .....	86
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Halaman

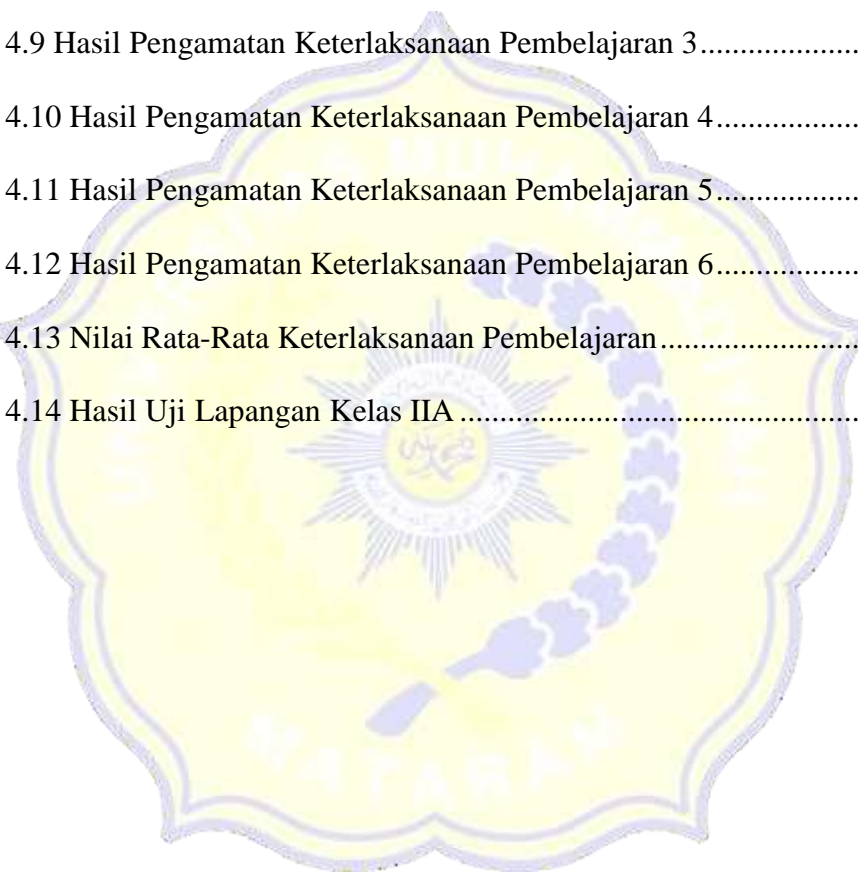
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Model Pengembang ADDIE .....	33
Gambar 4.1 Hasil Revisi Media.....	79
Gambar 4.2 Hasil Revisi Media.....	80
Gambar 4.3 Hasil Revisi Media.....	80
Gambar 4.4 Hasil Revisi Media.....	81
Gambar 4.5 Hasil Revisi Media.....	81
Gambar 4.6 Hasil Revisi Media.....	82



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 1 .....	39
Tabel 3.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 2 .....	40
Tabel 3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 3 .....	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 4 .....	42
Tabel 3.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 5 .....	43
Tabel 3.6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 6 .....	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	45
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	46
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru .....	46
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Untuk Siswa .....	47
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Karakter Siswa.....	48
Tabel 3.12 Pedoman Pemberian Skor.....	49
Tabel 3.13 Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi.....	50
Tabel 3.14 Pedoman Skor Angket Respon Siswa .....	51
Tabel 3.15 Kriteria Presesntase Tanggapan Siswa .....	51
Tabel 3.16 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran.....	53
Tabel 3.17 Kriteria Keefektifan.....	54
Tabel 3.18 Kriteria Gain Standar .....	54
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.2 Pernyataan Skor Validasi Ahli Media .....	58

Tabel 4.3 Pernyataan Skor Validasi Ahli Media Sekaligus Ahli Materi.....	60
Tabel 4.4 Pernyataan Skor Validasi Ahli Media Sekaligus Ahli Materi.....	61
Tabel 4.5 Pernyataan Skor Validasi Ahli Media Sekaligus Ahli Materi.....	62
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru.....	63
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 1.....	65
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 2.....	67
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 3.....	69
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 4.....	70
Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 5.....	71
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 6.....	73
Tabel 4.13 Nilai Rata-Rata Keterlaksanaan Pembelajaran.....	76
Tabel 4.14 Hasil Uji Lapangan Kelas IIA.....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	96
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas IIA .....	97
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas IIB.....	98
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media .....	101
Lampiran 7 Lembar Validasi Oleh Ahli Guru 1.....	104
Lampiran 8 Lembar Validasi Oleh Ahli Guru 2.....	107
Lampiran 9 Lembar Validasi Oleh Ahli Guru 3.....	109
Lampiran 10 Angket Respon Siswa .....	112
Lampiran 11 Angket Karakter Siswa Sebelum Menggunakan Media .....	113
Lampiran 12 Angket Karakter Siswa Sesudah Menggunakan Media .....	117
Lampiran 13 Hasil Uji Terbatas .....	121
Lampiran 14 Hasil Uji Lapangan.....	122
Lampiran 15 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran. ....	123
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	135
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	143



# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama (sebagai tanggung jawab) negara. Sebagai sebuah upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ilmu pengetahuan, pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya peradaban manusia. Dalam hal inilah, letak pendidikan dalam masyarakat sebenarnya mengikuti perkembangan corek sejarah manusia. Tidak heran jika R.S peters dalam bukunya *The Philosophy Education* menandakan bahwa pada hakikatnya pendidikan tidak mengenal akhir karena kualitas kehidupan manusia terus meningkat. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya pendidikan menurut UUD Tahun 2003 yaitu untuk bekal masa depan peserta didik dan mengembangkan potensi yang diharapkan oleh sistem pendidikan. Adapun pendidikan menurut ahli yaitu sebagai berikut:

Ihsan (2005:1) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai “usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun

rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan”. Artinya usaha-usaha untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk mengembangkan dalam kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana belajar atau memberikan pelayanan agar siswa belajar dengan aktif. Dalam proses pembelajaran yang maksimal dibutuhkan sebuah media untuk merangsang semangat belajar siswa agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal, pada proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam proses pelaksanaannya untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai peran penting pada satuan pendidikan, karena dalam penggunaan media membuat proses komunikasi antara guru dengan siswa terjalin secara optimal. Selain itu, siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran buku sakdikemas dalam bentuk buku berukuran kecil yang bisa dimasukkan ke dalam saku, bisa dibawa kemana-mana, *full colour*, kreatif, menarik, sesuai dengan kebutuhan siswa dan materinya membahas tentang pengalaman ditempat bermain, diharapkan dalam penggunaan media dapat membentuk karakter siswa ke arah yang

diharapkan melalui konsep yang digunakan guru dalam materi tema pengalaman ditempat bermain, pendidikan karakter yang diharapkan dalam materi pengalaman ditempat bermain yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, dan demokratis.

Seseorang pasti akan selalu membutuhkan buku dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu sumber ilmunya. Ketersediaan referensi buku media pembelajaran yang praktis dan menarik adalah buku saku, buku yang berukuran kecil yang mudah dibawa kemana-mana dan dapat dimasukkan ke dalam saku. Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2008:173). Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat dimasukkan dalam saku yang berisi informasi suatu tema tertentu. Taufik, (2010:8). Isi buku saku tentang uraian, gambar, dan lain-lain yang berisi tentang materi, materi tersebut membahas bagaimana kita berperilaku baik antara sesama secara langsung membentuk karakter siswa.

Sebenarnya tidak ada pembelajaran yang tidak disukai oleh siswa, hanya saja kurangnya penggunaan media yang dianggap kurang menarik oleh siswa. Jika siswa senang dengan keberadaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, maka siswa akan mudah untuk menerima pembelajaran dengan baik. Ada beberapa macam media yang bisa digunakan oleh guru yaitu sebagai berikut: media buku saku, media gambar, media ular tangga, kartu kata dan sebagainya. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan

oleh guru untuk diaplikasikan di Sekolah Dasar, yaitu salah satunya adalah pemilihan media buku saku jika siswa sudah senang dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru maka peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelas II di SDN 2 Jembatan Kembar, peneliti memperoleh informasi terkait dengan kurangnya penerapan tentang nilai karakter siswa yang dilihat 18 nilai karakter, dan yang tampak hanya 13 nilai karakter dan sisanya belum terlihat pada diri siswa seperti: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, dan Demokrasi, setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, guru sudah menggunakan media, namun media yang tersedia terlalu ribet untuk digunakan oleh siswa, selain itu media yang belum digunakan, juga guru di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah dari awal pertemuan sampai akhir pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat proses belajar berlangsung.

Peneliti tidak melakukan penelitian di kelas 1 Sekolah Dasar, dikarenakan kelas 1 belum bisa mambacadan juga belum bisa mengisi angket, selain itu peneliti tidak melakukan penelitian di kelas tinggi seperti kelas 3,4,5 dan 6 Sekolah Dasar, dikarenakan kelas tinggi sudah mengetahui, memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian di kelas 2 Sekolah Dasar berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang sudah dipaparkan.

Berdasarkan penemuan masalah oleh peneliti, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai referensi buku yang menarik, praktis, dan mudah digunakan oleh siswa yaitu dengan mengembangkan media buku saku. Setyono (2013:121) buku saku diartikan sebagai buku yang berukuran kecil, ringan dan bisa disimpan disaku, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana dan kapan saja bisa dibaca yang didalamnya berisi informasi berupa materi. Dengan adanya buku yang inovatif, dapat menjadikan siswa untuk lebih menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kelebihan buku saku adalah media yang dicetak dalam bentuk buku tematik, praktis, efektif, *full colour*, berukuran 10x15 cm mudah dibawa kemana-mana, bisa di masukan dalam saku, membahas materi tema pengalaman ditempat bermain mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya, terdapat gambar diketerangan materi sehingga dapat meningkatkan karakter siswa, dan penulisan yang singkat dan jelas dapat mempermudah siswa untuk menghafalkannya.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Buku Saku untuk Meningkatkan Karakter Siswa Tema 5 Subtema 3 Kelas II Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana kevalidan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar?

1.2.2 Bagaimana kepraktisan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar?

1.2.3 Bagaimana keefektifan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Mengetahui kevalidan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar.

1.3.2 Mengetahui kepraktisan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar.

1.3.3 Mengetahui keefektifan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan karakter siswa tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar.

#### 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media buku saku adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media buku saku berisi materi pengalaman ditempat bermain dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk karakter siswa melalui buku saku tersebut. Dalam buku ini isinya yang membahas bagaimana siswa menjunjung tinggi nilai karakter.
2. Mediabuku saku dikemas dalam bentuk tematik berbentuk buku dan dapat dibawa kemana-mana dengan praktis bisa di masukan disaku.
3. Media buku saku memiliki keunggulan terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana, dan pembahasannya sesuai dengan kemampuan siswa yang berkaitan dengan pengalaman ditempat bermain, sehingga dapat meningkatkan karakter siswa dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar.
4. Kelebihan buku saku adalah, media dicetak dengan kemasan kecil yang berukuran 10x15 cm dan *full colour* sehingga dapat dibawa kemana-mana dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya, terdapat gambar diketerangan meteri sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar, penulisan yang singkat dan jelas dapat mempermudah siswa untuk menghafalkanya.

## 1.4 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang pengembangan media pembelajaran.
- b. Media buku saku yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Produk media buku saku yang valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam bentuk tematik memiliki kolerasi dengan materi pengalaman ditempat bermain tema 5 subtema 3 kelas II sehingga mampu meningkatkan karakter siswa.
- d. Pengembangan media buku saku dapat meningkatkan karakter siswa.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan mediabuku saku ini hanya memfokuskan pada tema 5 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan media buku saku hasil pengembanganya hanya ditinjau oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas.
- c. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IIB SDN 2 Jembatan Kembar.
- d. Uji lapangan dilakukan pada siswa kelas IIA SDN 2 Jembatan Kembar.
- e. Hanya mengukur karakter siswa dilingkungan sekolah.



## 1.5 Batasan Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda terdapat istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut;

1. Media adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan siswa. Semua alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat dipahami oleh siswa.
2. Buku saku adalah seperangkat buku yang dikemas dalam bentuk tematik untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah buku serta arahan dan contoh untuk membantu anak belajar.
3. Karakter adalah sifat-sifat kejiwaan ahlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain. Karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Asri Fardhal (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komic pada mata pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasa Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meningkatkan nilai karakter siswa dan sama-sama menggunakan metode pengembangan, sedangkan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Subjek penelitian, Saya menggunakan kelas II Sekolah Dasar, sedangkan M. Asri Fardhal Menggunakan kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Dapat ditinjau dari materi yang digunakan, materi yang saya gunakan yaitu Tema 5 Subtema 3, sedangkan M. Asri Fardhal Menggunakan Pembelajaran IPA
- 3) Kemudian letak sekolah, saya melakukan penelitian di SDN 2 Jembatan Kembar, sedangkan penelitian terdahulu bertempat di Madrasa Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi.
- 4) Model yang digunakan dalam penelitian, saya menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model Borg & Gall.

- 5) Media yang digunakan, dalam penelitian ini saya menggunakan media buku saku, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media komik.
2. Hasil penelitian dilakukan oleh Yulianti dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Islamic Global School Malang”.  
Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan sama-sama meningkatkan karakter siswa SD dan sama-sama menggunakan metode pengembangan model ADDIE sedangkan perbedaan dengan penelitian saya lakukan yaitu sebagai berikut:
    - 1) Lokasi Penelitian, saya melakukan penelitian di SDN 2 Jembatan Kembar, sedangkan penelitian terdahulu bertempat di Sekolah Dasar Islamic Global School Malang.
    - 2) Media yang digunakan, saya menggunakan media buku saku, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media E-Booklet.
    - 3) Materi yang digunakan, saya menggunakan tema 5 subtema 3, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi Zat.
  3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun (2016) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Untuk Motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa Sekolah Dasar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meningkatkan karakter dan sama-sama menggunakan metode pengembangan, sama-sama menggunakan SD sebagai tempat melakukan

penelitian sedangkan perbedaan dengan penelitian yang saya yaitu sebagai berikut:

- 1) Model yang digunakan dalam penelitian, saya menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model Borg & Gall
- 2) Media yang digunakan peneliti terdahulu yaitu video animasi, sedangkan saya menggunakan media buku saku

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik dikarenakan peserta didik belajar secara langsung melalui media. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan media harus cermat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran.

Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto (2016:8-9) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. menurut pendapat diatas, media adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar sehingga pesan yang disampaikan baik dan sempurna.

Jamil (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran kepeserta didik (individu atau kelompok), yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/luar kelas) menjadi lebih efektif. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mencakup software dan hardware yang digunakan untuk menyampaikan materi bahan ajar oleh guru kepada siswa.

Hamdani (2011:243) mengemukakan bahwa media dikatakan sebagai komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media belajar adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud

pengajaran. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat dikatakan sebagai komponen belajar atau wahana fisik yang berisi materi yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah manusia, materi dan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Asrorul Mais (2016:9) media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah wadah untuk menyampaikan sebuah pesan oleh guru kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru

untuk menyampaikan sebuah informasi atau materi dengan jelas sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna dan tepat.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran di dalam maupun diluar kelas sangat berpengaruh terhadap keoptimalan suatu pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi terkait dengan peserta didik. Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

Fungsi atensi media audio visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, seperti informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Sudrajat (2008: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- b) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
- c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
- f) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- g) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berfungsi untuk membentuk mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran dalam kelas.

Media pembelajaran menurut Daryanto (2010:20-21) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila itu digunakan untuk perorangan, kelompok ataupun pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:



- a) Motivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
- b) Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- c) Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Pendapat Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011:20-21) tentang fungsi media pembelajaran menekankan bahwa media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas.

Asyhar (2011:10) fungsi media pembelajaran itu terdiri dari, Manipulatif, Soaialkultural, danpsikologis, yaitu:

- a. Fungsi Manipulatif, yaitu media merupakan suatu benda yang dimanipulatif menyesuaikan dengan kondisi, tujuan dan situasi, yang menggambarkan benda yang dapat dijangkau atau disediakan dalam proses pembelajaran berlangsung
- b. Soaialkultural, yaitu untuk mengakomodasikan perbedaan yang ada diantara peserta didik
- c. Psikologis yang dimana fungsi media ini akan menarik perhatian, menyampaikan pesan, membantu peserta didik,

membangun imajinasi dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media terhadap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran pada saat ini. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan media pembelajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa paparan dari fungsi media menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, merangsang minat belajar, dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan lebih mengena bagi peserta didik apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai, inovatif, dan menarik. Penggunaan media mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran oleh Sudjana (2011:2-3) dapat meningkatkan proses belajar peserta didik pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pelajaran lebih baik;
3. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain;
4. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik,

sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran. Alasan kedua merupakan berkenaan dengan tarif berpikir peserta didik yang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar menurut Kustandi dan Sutjipto(2016:8) yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi dari guru ke siswa.
2. Meningkatkan perhatian siswa.
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa terhadap peristiwa-peristiwa di sekitar mereka dan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Brown (2010:17) menyatakan bahwasemua media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajaran secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat bagi pendidik maupun peserta didik.

Arsyad (2011:26) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat yang di paparkan oleh Arsyad di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar, menyampaikan isi pembelajaran dengan tepat yang dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Berdasarkan paparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan ajar pembelajaran kepada siswa untuk

meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran pada saat kegiatan proses belajar mengajar.

## 2.2.2 Buku Saku

### 1. Pengertian Buku Saku

Buku Saku merupakan media cetak yang berukuran 10x15 cm, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca kapan dan dimana saja. Hizair (2013:108) mengatakan bahwa buku saku adalah media cetak yang berukuran kecil yang bisa disimpan dikantong baju serta praktis dibawa kemana saja. Sedangkan Setyono, dkk (2013:5) mengatakan bahwa buku saku dapat diartikan sebagai buku yang berukuran kecil, ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan bisa dibaca kapan saja. Yuliani dan Herlina (2015:105) menyatakan bahwa “Buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil yang mana berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga mudah dibawa kemana-mana. Sulistyani (Yuliani dan Herlina, 2015:105) pocket book (buku saku) dicetak dengan ukuran kecil agar lebih efisien, praktis dan mudah dalam menggunakan”.

Hizar (2013:108) mengatakan bahwa buku saku merupakan media cetak yang berukuran kecil yang bisa disimpan dikantong baju serta praktis dibawa kemana saja, Bly (2009:37-38) mengatakan bahwa buku saku merupakan media yang memiliki ukuran kecil dirancang dengan fungsi memberikan informasi atau pembelajaran bagi peresta didik.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku yang berukuran kecil, terdapat gambar, teks dan warna, praktis karena dapat dibawa kemana saja yang di dalamnya berisi informasi berupa materi maupun informasi lainnya.

a. Kelebihan Buku Saku

Kelebihan Buku saku antara lain:

1. Media dicetak dengan kemasan kecil dan *full colour* sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya, terdapat keterangan gambar materi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar, dan penulisan yang singkat padat dan jelas mempermudah siswa untuk menghafalkannya.
2. Kamus Besar Bahasa Indonesia buku saku adalah buku yang berukuran 10x15 cm yang dapat dimasukkan kedalam saku dan mudah dibawa kemana-mana.
3. Buku saku mudah dipahami siswa karena menyajikan materi singkat dan tambahan gambar-gambar, menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang baik untuk tugas-tugas untuk mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.
4. Buku saku menyajikan warna-warna yang menarik belajar siswa, disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian situasi

yang sempurna realismenya adalah warna, karena warna pada gambar akan menumbuhkan kesan realistik.

5. Buku saku ini menjelaskan materi secara jelas dan sederhana atau singkat yang memudahkan pemahaman siswa terutama dalam indera penglihatannya.

Arsyad (2011:38-39) media cetak buku saku menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan dan minat, dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa dan akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.

Indriana (2011:64) media cetak Buku saku memiliki kelebihan antara lain: 1. Materi dapat dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, 2. Mudah dibawa kemana dan kapanpun sehingga dapat dipelajari kapan saja, 3. Tampilan menarik dilengkapi dengan gambar dan warna. Buku saku memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajar lainnya, yaitu dilihat berdasarkan ukuran buku dan kepraktisan penggunaannya. Ukuran buku saku yang lebih kecil akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi dimana saja dan kapanpun.

Susilana, (2008:7) adapun kelebihan buku saku yaitu: 1. Dapat menyajikan pesan atau informasi berjumlah banyak, 2. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan



minat masing-masing, 3. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa kemana-mana, 4. Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna, 5. Perbaiki/revisi mudah dilakukan.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat di simpulkan bahwa kelebihan buku saku yaitu buku yang berukuran 10x15 cm,bisa dimasukan dalam saku, *full colour*, mudah dipahami karena memuat materi yang singkat berupa gambar, dan praktis untuk dibawa kemana-mana dan kapan saja.

### 2.2.3 Karakter

#### 1. Pengertian Karakter

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:115) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik yang terpatri dalam diri dan tertuang dalam perilaku.

Karakter menurut Koesoema (2010:3). Karakter merupakan struktur antropologis manusia, disanalah manusia menghayati kebebasan dan menghayati keterbatasan dirinya. Dalam hal ini karakter bukan hanya sekedar tindakan saja, melainkan merupakan suatu hasil proses. Untuk itu suatu pribadi diharapkan semakin menghayati kebebasan, baik untuk dirinya sendiri sebagai pribadi atau perkembangan dengan lain dan kehidupannya.

Sjarkawi (2010:16) Karakter adalah ciri atau karakteristik, gaya, sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir. karakter adalah sifat-sifat kejiwaan akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain. karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).

Menurut Soemarno Soedarsono (2008:23) Karakter adalah sebuah nilai yang telah terpatri di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, pengaruh lingkungan serta percobaan yang kemudian dipadukan dengan nilai-nilai yang terdapat pada diri seseorang dan menjadi nilai intrinsik yang mendasari sikap dan perilaku, serta pemikiran seseorang.

Sedangkan Lickona (2004:11) mendefinisikan sebagai upaya yang dirancang secara sengaja untuk memperbaiki karakter para peserta didik. Sementara itu Alfe Kohn, dalam Noll (2006:5) menyatakan bahwa pada hakikatnya “karakter dapat didefinisikan secara luas atau secara sempit. Dalam makna yang luas karakter mencakup hampir seluruh usaha sekolah diluar bidang akademis terutama yang bertujuan untuk membantu peserta didik tumbuh menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik. Dalam makna

yang sempit karakter dimaknai sebagai sejenis penelitian moral yang merefleksikan nilai tertentu”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan 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 isriadat. Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal yang terbaik terhadap Tuhan yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa, dan negara dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi, dan perasaannya.

Karakter seseorang terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam menanggapi keadaan, dan kata-kata yang diucapkan kepada orang lain. Karakter ini pada akhirnya menjadi sesuatu yang menempel pada seseorang dan sering orang yang bersangkutan tidak menyadari karakternya. Orang lain lebih mudah untuk menilai karakter seseorang. Hal ini memang memungkinkan terjadi dalam era ketika media dan kekuasaan melekat. Media telah banyak bertanggung jawab mengacukan antara teori (konsep) prakti atau aksi.

## 2. Indikator Karakter

Sakti (2017:9) indikator dalam pendidikan diperlukan oleh pendidik demi mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. Pendidikan dan nilai karakter yang diadakan di sekolah dasar untuk mengembangkan karakter. Pengembangan karakter dilakukan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar sesuai karakter yang baik.

Fachul Mu'in (2011:2) menjelaskan bahwa terdapat karakter utama (pilar karakter) pada diri manusia yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai watak dan perilaku dalam hal-hal khusus.

1. Religius: sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan terhadap orang lain.
4. Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Demokratis: cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, indikator karakter mengembangkan potensi dasar agar bersikap baik dan perilaku baik untuk memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur, meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia, saling menghargai perbedaan antara satu dengan lain.

Selain itu untuk mengukur keberhasilan pendidikan karakter, diperlukan penilaian. Agus Wibowo (2012:96) menyatakan bahwa penilaian dilakukan secara terus menerus setiap saat guru berada kelas maupun di sekolah. Sedangkan menurut Daryanto (2013:115) mengatakan bahwa penilaian kompetensi sikap dilakukan melalui Observasi, Penilaian Diri, Angket, Penilaian teman sejawat dan jurnal.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa diperlukan sumber belajar alternatif berupa buku sakupada materi pengalaman ditempat bermain. Buku saku merupakan buku yang berukuran 10x15 cm yang bisa dimasukkan dalam saku, praktis untuk dibawa kemana-mana, dan bisa dibaca kapan saja. Selain itu, buku sakuberisi materi pengalaman ditempat bermain yang ringkas dan jelas, dilengkapi dengan materi dan gambar serta di cetak dengan *full colour* sehingga siswa lebih tertarik untuk lebih belajar.

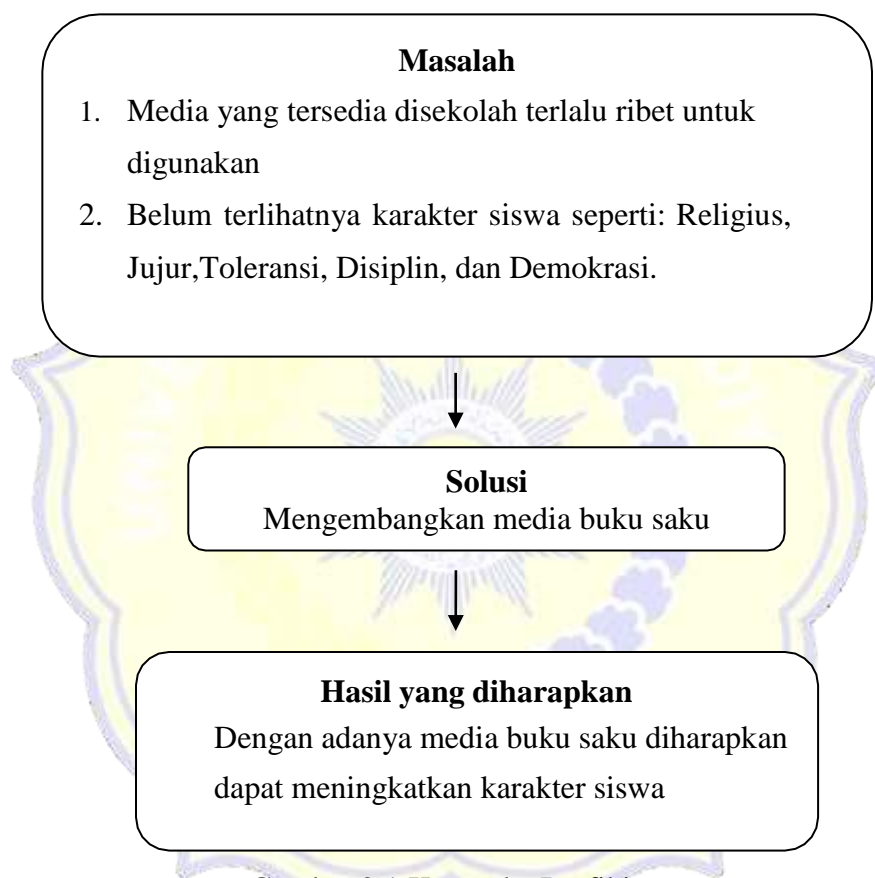
Buku saku ini berisi materi pengalaman ditempat bermain sehingga paparan materinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media buku saku materi pengalaman ditempat bermain ini akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Buku sakumateri pengalaman ditempat bermain ini dapat digunakan sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui tingkat kevalidan, praktis, dan respon siswa terhadap produk buku saku yang didesain.

Guru di SDN 2 Jembatan Kembar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa ada bantuan media selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebenarnya disekolah tersebut sudah tersedia media, namun media yang tersedia tersebut bisa dibilang sangat sulit untuk digunakan dapat dilihat dari ukurannya maupun cara penggunaannya, siswa masih dibilang kurang menerapkan nilai karakter, seperti: Religius, jujur, toleransi, Disiplin, dan demokrasi. Sehingga dampak dari hal tersebut siswa kurang memperhatikan guru, dan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik kurang. Di kelas yang seharusnya sudah mampu dalam meningkatkan karakter seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, dan demokratis, hal ini berbanding terbalik dengan yang seharusnya siswa kelas II harus mampu menerapkan pendidikan karakter, hanya ada beberapa siswa yang mampu menerapkan pendidikan karakter dalam lingkungan sekolah sebagian besar dari peserta

didik ada yang masih belum mampu menerapkan pendidikan karakter tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media buku sakuyang berisi materi pengalaman ditempat bermain.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat di jabarkan langkah-langkahnya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2012:407) bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Nana Syaodih Sukmadinata (2013:164) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dapat dipertanggung jawabkan.

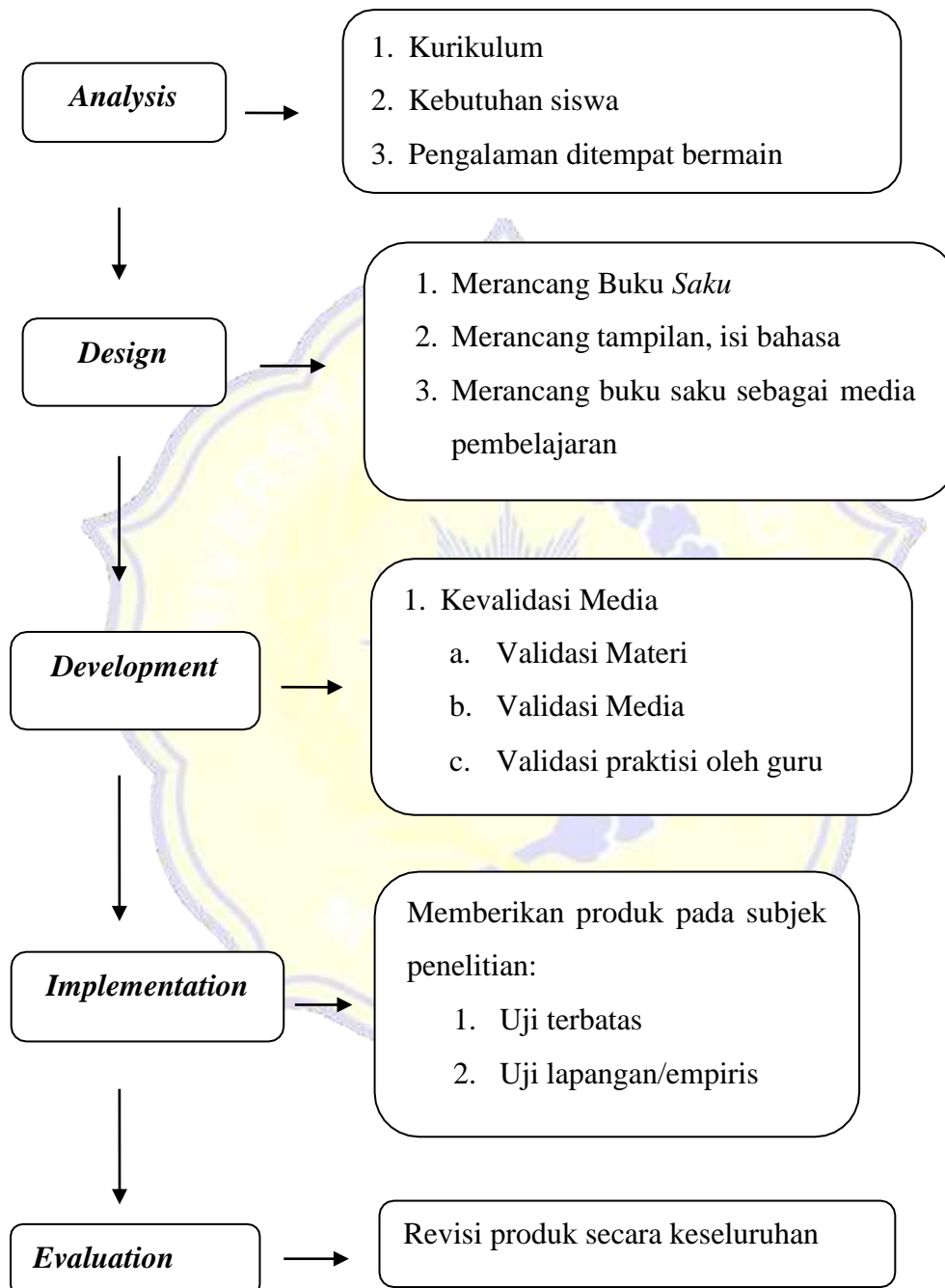
Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Endang Mulyatiningsih (2012:164) pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, perencanaan (*desain*) produk sekaligus pengujian kelayakan, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan secara terus menerus.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan pengembangan media buku sakumateri pengalaman ditempat bermain sebagai



media pembelajaran, media buku saku ini kemudian diujikan kepada siswa untuk meningkatkan karakter, model yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE, Berikut ini adalah gambaran tahapan ADDIE:



(Gambar 3.1 Tahapan ADDIE)

(Sumber:1 Made Teguh, dkk: 2014).

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey Endang Mulyatiningsih (2012:183-184) dengan prosedur pengembangan produk sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal ini dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

##### a. Analisis Kurikulum

SDN 2 Jembatan Kembar menggunakan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2020. Dalam kurikulum 2013, guru bertindak sebagai fasilitator, mediator, motivator, inspirator dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

##### b. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar. Buku paket yang disediakan oleh sekolah belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

### c. Analisis Materi

Dalam subtema Pengalaman Ditempat Bermain, siswa akan mempelajari materi-materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

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

Pada tahap kedua ini dilakukan perancangan untuk media yang akan dikembangkan. Rancangan produk buku saku meliputi tampilan, Bahasa, ukuran dan materi yang disesuaikan oleh Kompetensi Dasar. buku saku dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta berisi yang praktis. Pada tahap ini rancangan buku saku sebagai media pembelajaran masih berbentuk kerangka dan mendasari langkah pengembangan selanjutnya.

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

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan buku saku yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pembuatan buku saku meliputi kegiatan pencetakan dan penjilitan produk sesuai dengan rancangan model. Penulis juga membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk buku saku. Selanjutnya buku divalidasi oleh beberapa ahli, antara lain, ahli materi, ahli media, dan guru kelas II. Proses validasi menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Penyuntingan tersebut bertujuan untuk menghindari

kesalahan-kesalahan dalam buku saku seperti kesalahan isi, kesalahan bahasa, dan kesalahan penyajian.

#### 4. Tahap Implementasi (*Impementation*)

Produk buku saku yang telah direvisi dan dinyatakan layak, selanjutnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media baru yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan buku saku sebagai media pembelajaran. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas (kelas II.B) untuk mengukur kelayakan buku saku dan selanjutnya diimplementasikan pada uji lapangan/empiris (kelas II.A).

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk buku saku secara keseluruhan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan yang nantinya validator berjumlah 5 orang akan melihat kekurangan dari media yang dikembangkan. Kepraktisan media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil penilaian angket setelah menggunakan media buku sakusedangkan keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket karakter siswa dimana siswa berjumlah 22.

### 3.4 Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dilaksanakan di SDN 2 Jembatan Kembar, dimana uji terbatas dilakukan pada siswa Kelas IIB SDN 2 Jembatan Kembar. Sedangkan Uji coba lapangan dilakukan pada Kelas IIA SDN 2 Jembatan Kembar, ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket karakter siswa.

### 3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh peroleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

#### 3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data masukan saran dari dosen ahli, guru, dan siswa Di SDN 2 Jembatan Kembar. Data kualitatif ini diperoleh pada saat proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

#### 3.5.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari penilaian produk yang dikembangkan, skor lembar validasi, kepraktisan media, dan skor angket karakter siswa.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan teknik Non Tes. Dimana Teknik Non Tes yaitu berupa: Observasi, Wawancara, Angket/Kuesioner. Berikut penjelasan dari Teknik pengumpulan data yang digunakan:

### 3.6.1 Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan berbagai fenomena (Arifin 2017:153). Tujuan observasi adalah untuk mengumpulkan data atau informasi suatu fenomena, seperti perilaku dikelas (baik perilaku guru ataupun siswa).

### 3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu proses yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung, (Arifin, 2017:158) tujuan dari wawancara yaitu untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah dan memperoleh data yang dapat mempengaruhi situasi tertentu.

### 3.6.3 Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner adalah suatu alat untuk mengumpulkan data atau informasi maupun pendapat seseorang. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara (Arifin, 2017:166). Tujuan angket/kuesioner ini untuk mendapatkan penilaian dari validator dan respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

### 3.6.4 Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dokumen yang berupa foto-foto dalam kegiatan penelitian yang berlangsung saat proses pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan camera milik peneliti.

### 3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Selain itu Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan yang diamati oleh observer (teman sejawat). Berikut macam-macam Instrumen yaitu:

#### 3.7.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 1**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan					Catatan
		1	2	3	4	5	
<b>a. Awal</b>							
1.	Guru memberikan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing						
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen						
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari						
<b>b. Inti</b>							
5.	Guru memberikan buku saku pada siswa						
6.	Guru meminta siswa untuk membaca teks pada halaman 13						
7.	Guru bertanya apa isi dari teks tersebut						
8.	Siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
9.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada pada halaman 14						
10.	Siswa mengamati gambar pada buku saku						
11.	Guru bertanya pada siswa, gambar apakah yang terdapat di halaman 14?						
12.	Siswa menjawab						
13.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada pada halaman 14						
14.	Siswa mengamati gambar pada buku saku						

15.	Guru bertanya pada siswa, gambar apakah yang terdapat dihalaman 14?						
16.	Guru menyuruh siswa membacakan teks Beni menyenggol Udin bersama teman sebangkunya						
17.	Guru memberi refleksi						
18.	Guru menyuruh siswa membacakan teks Beni menyenggol Udin bersama teman sebangkunya						
19.	Guru menyuruh siswa mengerjakan latihan pada halaman 17						
20.	Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada pada buku saku halaman 18						
21.	Guru menjelaskan cara mengukur benda						
22.	Guru meminta siswa mengukur benda yang ada disekitarnya						
23.	Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan halaman 19						
24.	Siswa mengamati gambar gerakan yang ada dalam buku saku						
25.	Guru menjelaskan maksud dari gambar tersebut						
26.	Guru dan siswa sama-sama membaca percakapan Beni dan Iani						
27.	Guru memberi refleksi						
<b>c. Akhir</b>							
28.	Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari.						
29.	Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)						
30.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).						

**Sumber: Buku Guru**

### 3.7.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 2**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan					Catatan
		1	2	3	4	5	
<b>d. Awal</b>							
1.	Guru memberikan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing						
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen						
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari						
<b>e. Inti</b>							



5.	Guru membagikan media buku saku pada setiap siswa						
6.	Guru meminta siswa untuk membaca teks Beni dan Lani						
7.	Guru bertanya jawab tentang percakapan Beni yang tidak sengaja melempar bola terlalu keras pada Lani						
8.	Guru meminta dua orang siswa membacakan percakapan Beni dan Dayu secara bergiliran						
9.	Siswa dan guru bertanya jawab tentang percakapan Beni dan Lani						
10.	Guru meminta siswa menuliskan isi percakapan Beni dan Lani						
11.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang Beni yang sedang bermusyawarah dengan teman-temannya						
12.	Guru bertanya pada siswa, (apa yang dilakukan Beni dan teman-temannya?)						
13.	Siswa menjawab pertanyaan guru tersebut						
<b>f. Akhir</b>							
14..	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswasetelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yangingin diketahui lebih lanjut.						
15.	mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya						
16.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).						

**Sumber: Buku Guru**

### 3.7.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 3**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan				
		1	2	3	4	5
<b>a. Awal</b>						
1.	Guru memberikan salam pembuka					
2.	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing					
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen					
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari					
<b>b. Inti</b>						
5.	Guru membagikan media buku saku pada setiap siswa					
6.	Guru meminta siswa mengamati gambar di halaman 30 pada buku saku					
7.	Guru meminta siswa menuliskan percakapan minta maaf yang perna siswa lakukan					
8.	Siswa membaca teks percapan yang					

	ditulisnya						
9.	Siswa mengamati gambar Dayu pada halaman 33						
10.	Guru dan siswa melakukan gerakan yang dilakukan oleh Dayu						
<b>c. Akhir</b>							
11.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswasetelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut.						
12.	mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya						
13.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)..						

**Sumber: Buku Guru**

### 3.7.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 4**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan					Catatan
		1	2	3	4	5	
<b>a. Awal</b>							
1.	Guru memberikan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing						
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen						
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari						
<b>b. Inti</b>							
5.	Guru membagikan media buku saku pada setiap siswa						
6.	Guru meminta siswa untuk membuka halaman 34						
7.	Siswa dan guru bernyanyi bersama						
8.	Siswa diminta untuk menyanyikan lagu cemara sambil menirukan gerakan pohon cemara						
9.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar pada halaman 36						
10.	Guru bertanya pada siswa (gambar apakah ini?)						
11.	Kemudian siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
12.	Guru meminta siswa untuk membuat pusisi karya sendiri						
13.	Dan meminta siswa untuk membacakan depan kelas						
<b>c. Akhir</b>							
14.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswasetelah						

	melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut.						
15.	mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya						
16.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).						

Sumber: Buku Guru

### 3.7.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 5

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan				
		1	2	3	4	5
<b>a. Awal</b>						
1.	Guru memberikan salam pembuka					
2.	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing					
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen					
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari					
<b>b. Inti</b>						
5.	Guru membagikan media buku saku pada setiap siswa					
6.	Guru meminta siswa membaca halaman 39 pada buku saku					
7.	Siswa membaca teks pada halaman 39					
8.	Guru dan siswa bertanya jawab tentang musyawarah					
9.	Guru meminta siswa untuk menjawab satu persatu					
10.	Guru menjelaskan arti musyawarah					
11.	Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan pada halaman 40					
12.	Siswa mengerjakan soal pada halaman 40					
13.	Guru meminta siswa untuk menuliskan pengalaman bermusyawarah, kemudian menceritakan didepan teman					
<b>d. Akhir</b>						
14.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswasetelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut.					
15.	mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya					
16.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).					

Sumber: Buku Guru

### 3.7.6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran ke-6**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan					Catatan
		1	2	3	4	5	
<b>Awal</b>							
1.	Guru memberikan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing						
3.	Guru mengecek kehadiran siswa melalui absen						
4.	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari						
<b>a. Inti</b>							
5.	Guru membagikan media buku saku pada setiap siswa						
6.	Guru bertanya kepada siswa apa bunyi sila kelima pancasila						
7.	Guru meminta siswa menceritakan pengalaman yang menerapkan nilai-nilai pancasila sila kelima disekolah						
8.	Guru dan siswa memberikan apresiasi pada siswa yang berani maju kedepan.						
9.	Guru meminta siswa untuk membuka buku saku halaman 44.						
10.	Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu nyiur hijau bersama-sama.						
11.	Siswa di minta untuk maju kedepan menyanyikan lagu nyiur hijau dengan mengangkat tangan.						
12.	Guru meminta siswa untuk mengisi kosa kata dalam puisi bersama teman sebangkunya.						
13.	Guru meminta siswa untuk maju kedepan untuk membacakan hasil kerjanya bersama teman sebangku.						
<b>b. Akhir</b>							
14.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswasetelah melakukan kegiatan, kegiatan yang paling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut.						
15.	mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya						
16.	Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).						

**Sumber: Buku Guru**

### 3.7.7 Instrumen Uji Validasi Media

#### 1. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi diberikan pada satu dosen ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.

**Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi**

NO.	Komponen	Aspek Yang Dinilai	Butir
1.	Kelayakan Isi	Materi KI dan KD	1
		Fakta dengan Indikator	2
		Kejelasan penyampaian materi	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
		Kebenaran fakta dan konsep	5
		Fungsi gambar dan tabel	6
		Kelengkapan materi	7
		Kemenarikan materi	8
2.	Kelayakan kebahasaan	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	9
		Ketepatan penggunaan istilah, lambang atau simbol	10
		Kejelasan penggunaan kata dan bahasa	11
		Kesesuaian memahami alur materi	12
		Memudahkan memahami alur materi	13
		Kohersi dan keruntutan alur pikir	14
		Kemampuan meningkatkan karakter	15

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dengan modifikasi

#### 2. Lembar Validasi Media

Validasi media diberikan kepada ahli media. Lembar validasi ini diberikan pada saat validasi ahli media sebelum dilaksanakan uji coba produk. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa kritik, saran, dan masukan mengenai penilaian tentang desain, warna, ukuran, serta relevan dengan materi. Hasil data akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk awal sebelum dilakukan uji coba.

**Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

No.	Komponen	Aspek Yang Dinilai	Butir
1.	Kelayakan isi	Kejelasan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran	1
		Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	2
		Kejelasan penyampaian materi	3
		Kelengkapan materi	4
		Kemenarikan materi	5
		Fungsi gambar dan tabel	6
2.	Kelayakan Kebahasaan	Ketepatan penggunaan istilah dan lambang	7
		Keruntutan penyajian	8
		Kemampuan meningkatkan karakter	9
		Kejelasan penyampaian kalimat	10
3.	Kelayakan Penyajian	Kelogisan penyajian	11
		Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan	12
		Penyajian gambar, tabel, dan symbol	13
		Kelengkapan penyajian	14
4.	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran Buku Saku	15
		Desain Buku Saku menarik	16
		Kepraktisan Buku Saku	17
		Penggunaan huruf	18
		Penggunaan warna	19
		Keterbatasan penulisan kalimat	20
		Kepraktisan penggunaan Buku Saku	21
		Cover Buku Saku	22

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dengan modifikasi.

### 3. Angket Validasi Guru

Validasi media diberikan juga kepada guru. Lembar validasi ini diberikan pada saat validasi ahli media sebelum dilaksanakan uji coba produk. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa kritik, saran, dan masukan mengenai penilaian tentang desain, warna, ukuran, serta relevan dengan materi. Hasil data akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk awal sebelum dilakukan uji coba.

**Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru**

NO.	Komponen	Aspek Yang Dinilai	Butir
1.	Materi	Materi sesuai dengan SK, KD dan Indikator	1
		Materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa	3
		Materi mudah dipahami	4

		Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
		Bentuk ukuran huruf dalam buku mudah dibaca	6
		Buku ini dapat meningkatkan karakter siswa	7
2.	Kelayakan Kegrafikan	Warna buku menarik perhatian siswa	8
		Ukuran buku yang mudah dibawa kemana-mana	9
		Desain buku menarik	10

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dengan modifikasi

### 3.7.8 Instrumen Uji Kepraktisan Media

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, praktis dan pengamat. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari rancangan media buku saku yang valid. Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media buku saku.

**Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media untuk Siswa**

Komponen	Aspek Yang Dinilai	Butir
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran <i>Buku Saku</i>	1
	Desain Buku Saku menarik	2
	Kepraktisan Buku Saku	3
	Penggunaan huruf	4
	Penggunaan warna	5
	Materi	6
	Cover <i>Buku Saku</i>	7

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dengan modifikasi

### 3.7.9 Instrumen Uji Keefektifan Media

Lembar angket yang diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media buku saku dalam mengukur keefektifan pembelajaran melalui penggunaan media buku saku, yakni menggunakan uji *gain* melalui kegiatan *pretest* dan *Postest*. Uji *gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *postest* atau *gain score* tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah

penggunaan media buku saku ini dapat efektif sesuai yang di harapkan atau tidak.

**Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Karakter Siswa**

NO.	Indikator Karakter	Aspek Yang Dinilai	Butir
1.	Religius	Mengucap salam masuk kelas	1
		Membaca doa sebelum belajar	2
		Mengikuti kegiatan imtaq	3
2.	Jujur	Tidak mencontek	4
		Berkata jujur	5
		Mengembalikan barang teman	6
		Melaporkan barang temuan	7
3.	Toleransi	Menghargai pendapat orang lain	8
		Menerima saran dan kritik	9
		Kerja sama yang baik dalam kelompok	10
		Membantu kegiatan dalam sekolah dengan senang hati	11
4.	Disiplin	Hadir di Sekolah lebih awal	12
		Mematuhi peraturan sekolah	13
		Membersihkan kelas sesuai jadwal	14
5.	Demokratis	Memiliki sikap tanggung jawab	15
		Saling menghormati	16
		Menjadi petugas upacara	17

(Diadaptasi dari Rosalin Helga Amazona 2016 )

### 3.8 Metode Analisis Data

#### 1. Analisis Data Untuk Ahli Validasi Materi dan Media

Data Kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan *Skala Likert* 1-5. Menurut Sugiyono (2018:167) *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang variabel penelitian yang dijabarkan menjadi indikator variabel. Pada Instrumen penelitian ini menggunakan *Skala Likert* dalam



bentuk *checklist* (√) dan pilihan ganda yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif.

Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skor dengan tabel 3.12 dibawah ini.

**Tabel 3.12 Pedoman Pemberian Skor**

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2018: 169)

- 2) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung jumlah skor yang diperoleh dari ahli validasi angket.
- 3) Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- 4) Menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Persentase Validasi

$\sum x$ : Jumlah Skor Total

$\sum xi$  : Jumlah Skor Maximum

100% : Konstantan

- 5) Rumus untuk menghitung skor rata-rata seluruh validator.

$$NV = \frac{\sum x_i}{n}$$

NV = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah skor seluruh validator

n = jumlah validator

Hasil perolehan dari perhitungan presentase kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.13 Skala penilaian untuk lembar validasi**

Presentase	Keterangan
0% < skor ≤ 20%	Sangat Kurang Valid
21% < skor ≤ 40%	Kurang Valid
41% < skor ≤ 60%	Cukup Valid
61% < skor ≤ 80%	Valid
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid

(Ridwan, 2014: 67)

Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penelitian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori (Cukup valid).

- 6) Dari presentase yang diperoleh kemudian dirubah dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Memberi makna dalam pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan melalui validasi materi pembelajaran dan media pembelajaran pada uji ahli media pembelajaran dan materi, hasil persentase tiap item dikatakan berhasil atau valid apabila hasil berada pada rentang 81% - 100% dengan

kriteria “Sangat valid”, 61% - 80% dengan kriteria “Valid” atau rentang 41% - 60% dengan kriteria “Cukup”, rentang 21% - 40 dengan kriteria “Kurang Valid”. Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Cukup Valid”.

## 2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian media pembelajaran menggunakan *Skala Likert* 1-5.

**Tabel 3.14 Pedoman skor angket respon siswa**

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2018:169).

- 1) Perhitungan presentase respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$ : Jumlah Skor Total

$\sum xi$ : Jumlah Skor Maximum

100% : Konstantan

- 2) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa.

**Tabel 3.15 Kriteria presentase tanggapan siswa**

Presentase	Keterangan
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Kurang Praktis
$21\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Praktis

$41% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61% < \text{skor} \leq 80\%$	Praktis
$81% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis

(Ridwan,2014: 41).

3) Rumus untuk menghitung skor rata-rata seluruh respon siswa:

$$NP = \frac{\sum x_i}{n}$$

NP = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah skor seluruh respon siswa

n = Jumlah siswa

Hasil persentase tiap item dinyatakan praktis apabila hasil berada pada rentang 81% - 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”, rentang 61% - 80% dengan kriteria “Praktis”, rentang 41% - 60% dengan kriteria “Cukup Praktis”, rentang 21% - 40% dengan kriteria “Kurang Praktis” dan rentang 20% - 0% dengan kriteria “Sangat Kurang Praktis”. Tahap kepraktisan produk akan berakhir jika rata-rata hasil penelitian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Cukup Praktis”. Berdasarkan analisis kepraktisan diatas, media pembelajaran buku saku yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal “Cukup Praktis”.

3. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$\bar{K} = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

k= Skor keterlaksanaan pembelajaran

x = Jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = Skor maksimum keterlaksanaan pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dalam 6 pembelajaran(1 Subtema). Dimana lembar keterlaksanaan yang dibuat sebanyak 6 lembar keterlaksanaan yang dinilai oleh observer. Untuk itu nilai dari masing-masing keterlaksanaan pembelajaran, maka akan dicari nilai rata-ratanya dengan rumus :

$$NK = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

NK = Skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran

$\sum xi$  = Jumlah Seluruh skor keterlaksanaan pembelajaran

n = jumlah keterlaksanaan

sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel

**Tabel 3.16 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

Interval Skor	Kriteria Kepraksitan
$0 < NK \leq 20 \%$	Sangat kurang
$21 < NK \leq 40 \%$	Kurang
$41 < NK \leq 60 \%$	Sedang
$61 < NK \leq 80 \%$	Baik
$81 < NK \leq 100 \%$	Sangat Baik

(Nurjanah, 2010:7)

#### 4. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari angket karakter *preTest* dan *PosTest*. Untuk mengetahui selisih antara *preTest* dan *PosTest* maka akan dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Gain Standar} = \frac{\text{SkorPostes} - \text{skorPretes}}{\text{SkorMaksimum} - \text{SkorPretes}}$$

**Tabel 3.17 Kriteria Keefektifan**

No	Presentase	Kriteria
1.	30%-36	Tidak Efektif
2.	41%-55%	Kurang Efektif
3.	53%-65%	Cukup Efektif
4.	69%-84%	Efektif
5.	85%-100%	Sangat Efektif

Sumber: Depdagri, Kepmendagri no.690.900.327 (Rima Adelina, 2012)

Untuk mengetahui selisih nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan teknik gain standar. Menurut Hake (1998,3) rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain Standar} = \frac{(\% \text{ rata} - \text{rata posttest}) - (\text{rata} - \text{rata pretes})}{100 - \% \text{ rata pretes}}$$

**Tabel 3.18 Kriteria Gain Sandar**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Malzer dalam Syahfitri, (2008:33).