

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOCK-UP PADA  
MATERI KOMPONEN EKOSISTEM KELAS V SDN 2  
SEMBULUH 1 KECAMATAN DANAU SEMBULUH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**Nur Hasanah**

**NIM :1601170056**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH  
2020 M/1442 H**

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Hasanah**

NIM : **1601170056**

Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Menyatakan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, ~~27~~ November 2020

Yang Membuat Pernyataan,

  
 **Nur Hasanah**  
**NIM.1601170056**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi  
Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1  
Kecamatan Danau Sembuluh

Nama : Nur Hasanah

NIM : 1601170056

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk  
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negri Palangka Raya.

Palangka Raya, 17 November 2020

Pembimbing I



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP.19671003 199303 2 001

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd  
NIP.19800307 200604 2 004

Pembimbing II



Muhammad Syabrina, M.Pd.I  
NIP.19890731 201609 0 422

Ketua Jurusan



Sri Hidayati, MA  
NIP.19720929 199803 2 002

Mengetahui

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**  
**An. Nur Hasanah**

Palangka Raya, 27 November 2020

Kepada  
Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**  
**FTIK IAIN Palangka Raya**  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

**Nama** : Nur Hasanah

**NIM** : 1601170056


**Judul** : **Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi**  
**Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan**  
**Danau Sembuluh**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP.19671003 199303 2 001

  
**Muhammad Svabrina, M.Pd.I**  
NIP.19890731 201609 0 422

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi  
Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1  
Kecamatan Danau Sembuluh

Nama : Nur Hasanah

NIM : 1601170056

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

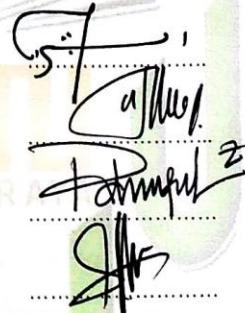
Telah diujikan dalam sidang Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 15 Desember 2020 M / 30 Rabiul Akhir 1442 H

### TIM PENGUJI

1. Asmawati, M.Pd  
(Ketua/Penguji)
2. Dr. Nurul Wahdah, M.Pd  
(Penguji Utama)
3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
(Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I  
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Palangka Raya



Rodhatul Jennah, M.Pd  
19671003 199303 2 001



## **Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh**

### **Abstrak**

Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang digunakan setiap guru yang berupaya untuk mengembangkan sendiri pengembangan media pembelajaran sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru sehingga dapat meningkatkan keprofesionalan seorang guru. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya inovasi dalam pembuatan media yang sesuai dengan materi dan lingkungan belajar siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh (2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh. Tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh (2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

Tahap penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu: *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket (ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan besar). Data dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh adalah 43 dan presentase kelayakannya adalah 86% kriteria "Sangat Layak". Penilaian ahli materi menyebutkan jumlah bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh adalah 31 dan presentase kelayakannya adalah 77,5% kriteria "Cukup Layak". Tanggapan siswa berdasarkan uji coba perorangan skor yang diperoleh adalah 136 dan presentase kelayakannya adalah 90,66% kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan uji coba kelompok kecil skor yang diperoleh adalah 268 dan presentase kelayakannya adalah 89,33% kriteria "Sangat Layak". Media telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Komponen Ekosistem Kelas V.

**KATA KUNCI: Pengembangan, Media, Mock-Up**

## **Development Of Mock-Up Learning Media On Class V Ecosystem Components Of Theory SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh**

### **Abstract**

The background of this research is the lack of use of media in learning that is used by every teacher who seeks to develop their own simple learning media that can be developed by the teacher so that it can improve the professionalism of a teacher. Seeing these problems, it is necessary to innovate in making media that is in accordance with the material and student learning environment. The formulation of the research problems are (1) How to develop mock-up learning media on the material of the V class ecosystem components of SDN 2 Sembuluh 1, Danau Sembuluh District (2) How to develop mock-up learning media on the material for class V ecosystem components SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Ten. The research objectives (1) Describe the development of mock-up learning media on the material of the V class ecosystem components of SDN 2 Sembuluh 1, Danau Sembuluh District (2) To describe the feasibility of the mock-up learning media on the material for the ecosystem components of class V SDN 2 Sembuluh 1, Danau Sembuluh District.

The research stage uses the ADDIE model, namely: *analysis, design, development, implementation and evaluation*. The analysis in this study uses qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this study were observation, documentation and questionnaires (material experts, media experts, small and large group trials). The data from the observation and documentation were analyzed descriptively qualitatively, while the data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively quantitatively.

The results showed that the media developed had met the requirements to be used as a learning medium. Based on the assessment of media experts, the total score of the assessment results obtained was 43 and the percentage of eligibility was 86% for the criteria of "Very Appropriate". The material expert's assessment states that the total score obtained from the assessment results is 31 and the percentage of eligibility is 77.5% for the criteria of "Fairly Feasible". Students' responses based on individual trials, the score obtained was 136 and the percentage of eligibility was 90.66% for the criteria of "Very Eligible". Based on the small group trial the score obtained was 268 and the percentage of eligibility was 89.33% for the criteria of "Very Eligible". The media has been validated by media experts, material experts, and learning experts and is declared very feasible to be used as learning media in Class V Ecosystem Component material.

**KEY WORDS:** *Development, Media, Mock-UP*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V Di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh”. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah memberikan bimbingan dari alam kegelapan menuju Islam yang penuh dengan keimanan dan tali kasih sesama umat.

Pada penulisan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati penelitian mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag, yang telah menerima saya untuk kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Dr.Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan Izin Penelitian.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses persetujuan munaqasah skripsi.



4. Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, MA yang telah menyetujui judul, memfasilitasi ujian munaqasah skripsi dan menetapkan pembimbing.
5. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan petunjuk motivasi serta arahan dalam penulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd,I sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan petunjuk motivasi serta arahan dalam penulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Sri Hidayati, MA selaku pembimbing akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai terbentuknya skripsi ini.
8. Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd sebagai validator ahli media yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi masukan dan saran dalam pembuatan media saya.
9. Ibu Nur Inayah Syar, M.Pd sebagai validator ahli materi yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi masukan dan saran terhadap materi saya.
10. Ibu Sinta, S.Pd.SD.,MM sebagai kepala sekolah di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yang telah yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
11. Ibu Suryani, S.Pd.SD.,MM Guru kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh sebagai validator ahli pembelajaran yang telah mengizinkan saya sehingga dapat melakukan penelitian di kelas V dan telah meluangkan waktunya

serta memberikan penilaian kritik dan saran sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik

Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah Selalu meridhoi dan memberikan kemudahan disetiap urusan kita amiin ya rabbal a'lamin.

Palangka Raya, November 2020

Nur hasanah

1601170056



## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٦

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ٧

Artinya : Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (QS. Al-Insyirah [6]:[7] (Kementerian Agama RI, 2015: 250)



## **PERSEMBAHAN**

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk

Orang-orang tercinta ku, Ibunda Imai dan Ayahanda Turdin yang telah berjuang membesarkan serta mendidik dengan penuh kasih sayang, serta doa yang selalu dipanjatkan untuk setiap langkah dan perjuangan penulis, tanpa doadan keringat kalian sesungguhnya penulis tidaklah mampu untuk berada di posisi saat ini. Semoga beliau berdua di rahmati Allah SWT.

Adik saya tercinta , yaitu Rosi Al-Faidah dan Muhammad Adytia Azhar yang selalu memberikan motivasi , Semangat, dandukungan serta doa kalian. Doa dan harapan penulis panjatkan untuk kalian agar senantiasa dalam lindungan-Nya.

Sahabat-sahabat ku yang tersayang, Nur Rasita Justia, Tria Apriyanti, dan Iis Mira Santika sahabat yang tak dapat kusebutkan satu persatu terima kasih atas motivasi serta bantuan yang tak dapat ku balas dengan apapun, tanpa kalian akudan skripsi ini bukanlah apa-apa, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semoga kita bisa berjumpa lagi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTACK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Indentifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Produk.....	13
I. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSAKA.....</b>	<b>16</b>
A. Kerangka Teoritis.....	16
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi.....	22
3. Media Mock-up.....	24
4. Pembelajaran Tematik.....	25
5. Jenis Model Pembelajaran Tematik .....	28
B. Hasil Penelitian yang Relevan /Sebelumnya .....	31



C. Kerangka Berfikir dan Pertanyaan Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Desain Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Penelitian .....	39
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
F. Uji Produk .....	46
G. Jenis Data .....	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>52</b>
<b>A. Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi komponen Ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.....</b>	<b>52</b>
1. Tahap Analisis.....	54
2. Tahap Perancangan .....	56
3. Tahap Pengembangan .....	60
4. Tahap Implementasi .....	69
<b>B. Kelayakan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi komponen Ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.....</b>	<b>78</b>
1. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi .....	78
2. kelayakan Media Menurut Ahli Media .....	80
3. kelayakan Media Menurut Ahli Pembelajaran.....	86
4. Uji Coba Perorangan V SDN 2 Sembuluh 1 .....	88
4. Uji Coba Kelompok kecil V SDN 2 Sembuluh 1 .....	90
C. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Mock-up.....	91
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. <b>kesimpulan</b> .....	93
B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi,dan Pengembangan Produk Tindak lanjut .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan .....	33
Tabel 3.1	Prosedur Model Pengembangan ADDIE .....	38
Tabel 3.2	Skala Presentase Kelayakan Acuan Data .....	51
Tabel 4.1	Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up .....	58
Tabel 4.2	Kriteria Penskoran Angket Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran .....	71
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media Pertama Pengembanagan Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V .....	71
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media Kedua Pengembanagan Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V .....	73
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi Pertama Pengembangan Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V .....	75
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi Kedua Pengembangan Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V .....	76
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pertama Pengembangan Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V .....	77
Tabel 4.8	Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli media .....	79
Tabel 4.9	Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi .....	81
Tabel 4.10	Saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli pembelajaran.....	87
Tabel 4.11	Uji Coba Perorangan .....	88
Tabel 4.11	Uji Coba Kelompok Kecil .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar model pengembangan ADDIE .....	38
Gambar 4.1 Flowchat Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up.....	57



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Media dapat menciptakan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan yang efektif karena media memiliki kemampuan tersendiri untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang mengandung makna tersendiri. Media juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga mendorong peserta didik untuk menyukai ilmu pengetahuan tersebut.

(Arsyad,2011:2-3)

Media merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran adanya media dalam proses pembelajaran. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat maupun kemampuan peserta didik sehingga dapat terjadi proses belajar yang lebih efektif. Tanpa adanya media maka proses pembelajaran yang merupakan proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan optimal. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata. (Prasetya 2014:1) menyatakan bahwa proses komunikasi antara peserta didik dengan pengajar. Komunikasi yang baik tidak akan terlaksana tanpa bantuan sarana penyampaian pesan dan media.

Media pembelajaran sebagai sarana atau wahana fisik untuk menyalurkan pesan atau tujuan film bingkai (slide, film, media audio, media audio visual, sistem multimedia, dan lain-lain. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dalam batas-batas tertentu dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, penetapan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan siswa dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan tertentu sesuai dengan tuntutan kompetensi.

*Mock-up* adalah salah satu jenis media model media tiga dimensi yang merupakan benda tiruan dari objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu mahal, objek yang terlalu kecil, atau objek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas. Menurut H. Sanaky (2011: 118) “alat tiruan sederhana (*mock – up*) adalah tiruan dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting yang diperlukan saja untuk dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari”. Media berfungsi untuk memperjelas kerumitan bahan ajar. Media tidak akan menghasilkan proses belajar yang efisien apabila penggunaannya tidak sejalan dengan fungsinya, media yang baik adalah media yang efektif. Pada proses pembelajaran, media bukan menunjukkan kemoderenan namun menunjukkan pada keefektifitas dari media tersebut. Keefektifitas yang dimaksud adalah biaya, waktu, dan pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik. (Jannah 2009 : 84)

Media tiga dimensi yang berupa *mock-up* ini sangat efektif digunakan pada belajar mengajar, karena selain dapat dipelajari yang materi yang abstrak



juga dapat menarik perhatian tanpa membuat pelajaran menjadi membosankan dan jenuh. Mock-up juga memberikan bagian-bagian penting untuk disederhanakan agar memudahkan siswa untuk menerima atau yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membuat siswa bosan dan jenuh.

Media pembelajaran hanya melakukan percobaan terhadap benda konkret dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru tidak hanya mengajar tetapi juga memiliki tugas lainnya seperti membuat RPP dan silabus. Dalam membuat media memiliki keterbatasan waktu, menggunakan media saat proses pembelajaran juga memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk membuat media pembelajaran. pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran, tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kesiswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang membuat peserta didik aktif,

pembelajaran menjadi berkesan, bermakna dan mudah memahami pembelajaran. KKM di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu dengan nilai 60 (Wawancara Guru wali kelas V yang bernama Suryani, S.Pd. SD.,MM di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh Senin, 20 Januari 2020 )

Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik serta menyenangkan, siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. (Susilana, 2009: 25) karena itu peneliti memilih media Mock-up yang merupakan media tiga dimensi dapat dimodifikasi dengan latar, gambar, binatang, dan juga serta hiasan berwarna sesuai dengan materi yang dapat dilihat langsung secara visual atau yang dapat dilihat oleh siswa secara langsung oleh siswa.

Pembelajaran tematik di SD perlu mengembangkan media mock-up yaitu pemandangan tiga dimensi dengan menggunakan tiruan dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting yang diperlukan saja untuk dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari. Mock-up biasanya terdiri dari bentuk-bentuk, sosok, atau objek-objek yang ditempatkan dipentas berlatar belakang lukisan disesuaikan dengan penyajian. Mock-up adalah salah satu jenis media model media tiga dimensi yang merupakan benda tiruan dari obyek nyata, seperti obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu jauh, obyek yang terlalu mahal, obyek yang terlalu kecil, atau obyek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas. Benda-benda kecil itu dapat berupa binatang,

pohon-pohonan, pasir serta benda yang dibutuhkan media sesuai dengan materi pelajaran (Jannah, 2009:83)

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ

إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١٦

”Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti idhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”. (Q.S Al-Maidah ayat 16)

Ayat tersebut menjelaskan media sebaiknya mampu memberikan petunjuk bagi peserta didik yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga peserta didik mengetahui yang tidak peserta didik yang belum ketahui.

Media *mock-up* adalah pemandangan tiga dimensi dengan menggunakan tiruan dari benda sebenarnya dimana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting yang diperlukan .

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *mock-up* di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh. Sumber dan media pembelajaran pada hakekatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Namun, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk

belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Media mock-up akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui media mock-up sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media mock-up dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Media mock-up dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu pada materi yang berhubungan dengan komponen ekosistem. Siswa tidak perlu kesulitan membayangkan kenampakan ekosistem binatang dengan benda tiruan dari objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, atau objek yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas.

Penelitian ini melakukan yaitu Pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

## **B. Identifikasi Masalah**

Alasan yang mendorong penulis untuk memilih judul penelitian di atas, dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media yang kurang bervariasi dikarenakan guru hanya menggunakan media yang monoton yaitu menggunakan media yang sudah ada didalam buku pembelajaran secara langsung.

2. Siswa perlunya adanya media operasional konkrit yaitu menggunakan media yang nyata sebagai media pembelajaran.
3. Kondisi siswa kelas V masih banyak yang ribut dan kurang memperhatikan
4. Kebutuhan siswa pada materi yang berhubungan dengan komponen ekosistem
5. Guru seringkali menggunakan media yang tersedia di sekolah.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran mock-up dengan melihat pengembangan dan kelayakan media pembelajaran Mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran *mock-up* ini adalah materi komponen ekosistem

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up pada Materi Komponen Ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh ?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up pada Materi Komponen Ekosistem Terhadap Siswa Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh ?



### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.
2. Mendeskripsikan Kelayakan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

### **F. Manfaat Penelitian**

Tujuan yang di ingin dicapai dalam penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi mengenai media pembelajaran mock-up dalam pembelajaran.
  - b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada peneliti yang selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran mock-up dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran mock-up yang dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pengalaman dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik dengan adanya media pembelajaran mock-up.

## **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Produk Media Mock-up**

- a. Jenis media pembelajaran mock-up pada materi komponen Ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh adalah media Komponen Ekosistem yang dibuat dengan media mock-up.
- b. Pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem ini yaitu dengan cara penyajiannya bagian isi yang berisikan gambar contoh ada yang di darat dan di air bagian lingkungan yang hidup (biotik) dan bagian yang tak hidup (abiotik).
- c. Media ini dikhususkan penggunaanya untuk materi komponen atau sekelompok mahluk hidup ekosistem kelas V agar dapat memahami materi pelajaran.

- d. Produk media yang dihasilkan adalah berbentuk mock-up yang berbentuk persegi panjang yang dibuat dengan bahan alas triplek yang berbentuk persegi panjang atau kotak dan gabus. Hutan merupakan suatu alam yang dibuat dengan pohon yang ditempelkan di kardus atau strofoam, Tumbuhan (mainan) ,binatang (mainan), latar kertas untuk membedakan penampakan ekosistem yang di darat dan di laut. Laut merupakan kenampakan alam yang dibuat dengan menggunakan air batu, tumbuhan dan latar belakangnya menggunakan strofoam untuk menempelkan gambar laut. Pasir merupakan kenampakan alam yang digunakan sebagai alas untuk digunakan menempelkan berbagai binatang.
- e. Media pembelajaran mock-up digunakan oleh guru sebagai media memudahkan guru dalam proses pembelajaran tematik pada materi komponen ekosistem kelas V dengan menjelaskan kenampakan alam yaitu adanya komponen ekosistem yang ada di laut dan di hutan di dalam media Mock-up. Media mock-up dibuat oleh peneliti sendiri.
- f. Media mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh berisikan komponen ekosistem yang ada di laut dan komponen ekosistem yang ada di darat.

**2. Buku petunjuk guru dalam langkah-langkah penggunaan media tiga dimensi yaitu mock-up:**

- a. Membawa media mock-up ke dalam kelas dan meletakkannya di atas meja
- b. Siswa diminta untuk memperhatikan atau mengamati media tiga dimensi yaitu mock-up yang ada di atas meja
- c. Guru menjelaskan materi yang ada pada media mock-up kepada siswa
- d. Media digunakan sambil guru menjelaskan materi dan menunjuk dengan tangan bagian yang guru jelaskan pada media pembelajaran mock-up.
  - 1) Guru menunjuk pada media Pembelajaran mock-up komponen ekosistem di laut menjelaskan tentang sekelompok hewan yang ada di laut.
  - 2) Guru menunjuk pada media pembelajaran mock-up komponen ekosistem di darat menjelaskan tentang sekelompok hewan yang ada di darat.
  - 3) Guru menjelaskan pada media mock-up tentang pengertian komponen ekosistem atau sekelompok makhluk hidup dan benda tak hidup pada lingkungan dan berbagai macam makhluk hidup, populasi dan komunitas.

Guru menjelaskan pada media mock-up terbagi menjadi abiotik (mahluk hidup) dan biotik (mahluk tak hidup)

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Produk**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Media pembelajaran menggunakan media Mock-up dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

- a. Menggunakan media pembelajaran mock-up, peserta didik lebih tertarik dan memahami materi pelajaran yang disampaikan.
- b. Memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan objek yang tidak mudah di jangkau secara fisik dengan media pembelajaran mock-up.

### **2. Keterbatasan dari Pengembangan**

Media pembelajaran menggunakan media pembelajaran mock-up dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan terkait dengan penggunaan dan pembuatannya, antara lain :

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas kelas V tema 5 Ekosistem sub tema 1 Komponen Ekosistem
- b. Ukuran media mock-up yang menggunakan triplek sebagai alas unuk membuat media yang berukuran besar, panjang, lebar dan bervolume dikarenakan media mock-up ini termasuk kedalam media tiga dimensi yaitu alat tiruan menyerupai benda aslinya.

- c. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini hanya 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Penelitian sampai penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
- d. Terbatas pada media tiga dimensi yaitu Mock-up

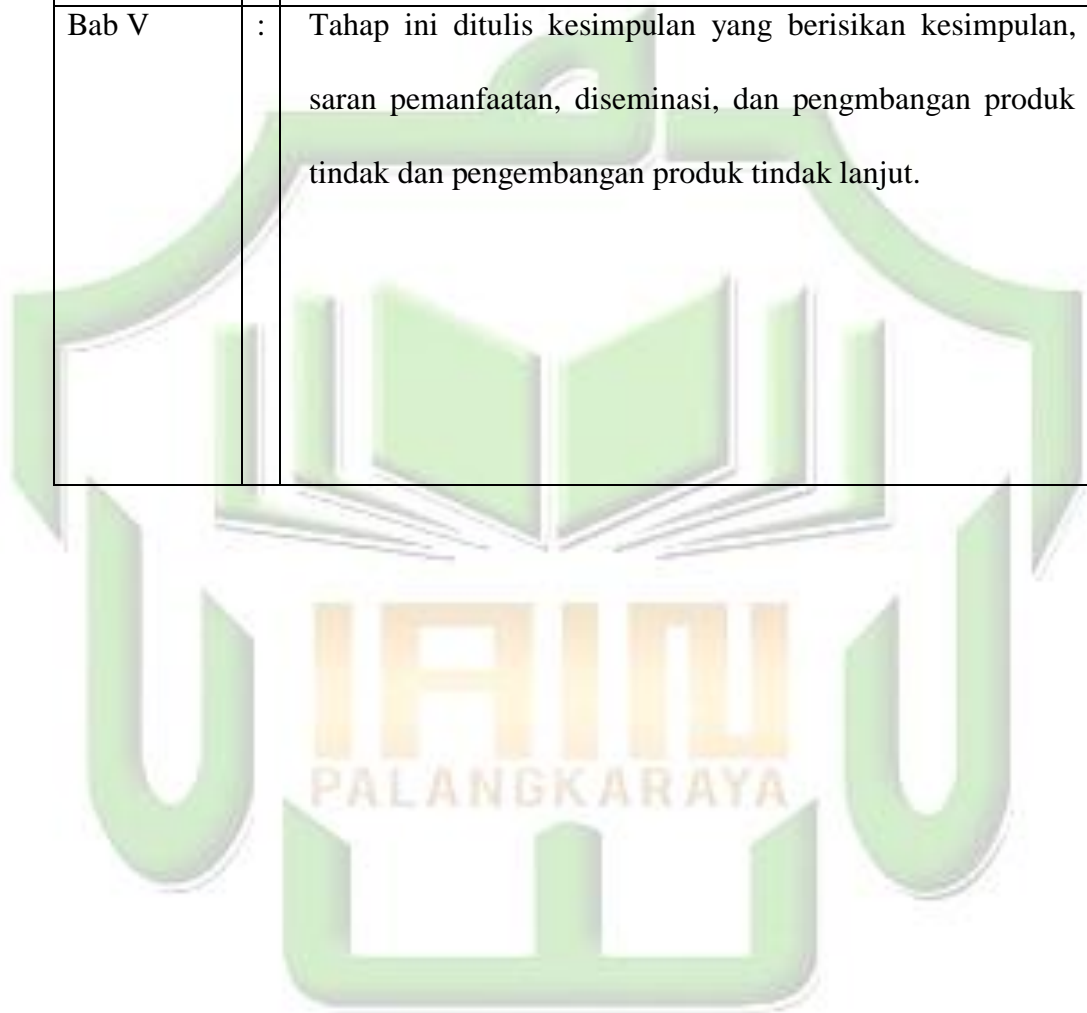
### I. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan R & D ini di bagi menjadi beberapa bagian :

Bab I	:	Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.
Bab II	:	Kajian pustaka yang terdiri dari kerangka teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.
Bab III	:	Metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, Teknik dan instrument pengumpulan data, uji produk, dan teknik analisis data.



Bab IV	:	Tahap ini ditulis hasil pengembangan yang berisikan hasil pengembangan, analisis validitas dan tanggapan siswa terhadap Media pembelajaran mock-up pada pembelajaran tematik
Bab V	:	Tahap ini ditulis kesimpulan yang berisikan kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak dan pengembangan produk tindak lanjut.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSAKA**

#### **A. Kerangka Teoretis**

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

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Yaumi, 2018:5). Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2006:7). Media juga dapat dikatakan sebagai sarana dalam penyampaian. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam Proses pembelajaran perlunya adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan diawasi agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.(Jasiah, 2019 : 149 )

Pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa)

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. (Fransisca, 2017: 17)

#### b. Macam-Macam Media pembelajaran

Macam-macam Media pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### 1) Media Cetak (Print out)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar serta ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar. Media cetak terbagi kedalam 3 golongan, yakni (1) media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, leaflet, handout dan foto-foto. (2) Media cetak dipajang (poster, peta, papan planel, mading) dan (3) Media cetak diproyeksikan seperti OHP atau slide proyektor.

##### 2) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media

yang dapat diproyeksikan dapat berupa gambar diam atau bergerak. Media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. (Hamid, 2010:248)

Media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Agar menjadi efektif, media visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi dengan visual agar terjadinya proses informasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas, efektivitas dan kemenarikan bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan membuat media sesuai materi, merencanakannya dengan seksama, dan dengan evaluasi objek, konsep, informasi, atau situasi. (Khuluqo, 2017:149) dalam penataan elemen harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti sehingga menarik perhatian sehingga mampu menampilkan pesan yang diinginkan penggunanya. Dalam prosesnya terdapat prinsip desain tertentu yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan, bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.(Arsyad, 2017:103)

### 3) Media Audio

Media audio adalah media dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio termasuk bentuk media audio. (Hamdani, 2010:248)

### 4) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Contoh media audio visual adalah program video televisi dan slide suara. (Hamdani, 2010:249)

### 5) Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga alat dapat memberi respon dan ada hubungan timbal-balik antara alat dan pengguna.

### 6) E-Learning

E-learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan komputer ataupun jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. Elektronik learning atau

e-learning mencakup pembelajaran berbasis website, mobile (e-learning) dan juga blended learning.

#### 7) Media Realia

Media pembelajaran realita adalah alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan dsb.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa dikuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Azhar, 2011 :5)



d. Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri entah itu bagi guru ataupun bagi siswa. Berikut ini adalah beberapa manfaat media pembelajaran :

a. Manfaat Media Pembelajaran Menurut Para Ahli (Kemp & Dayton 1985)

1. Penyeragaman penyampaian materi pelajaran
2. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif
3. Efisiensi waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar para murid
5. Memungkinkan kegiatan mengajar yang *flexible* atau dapat dilakukan dimana saja
6. Menumbuhkan sikap positif siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

1. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit
2. Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi
3. Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga
4. Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari
5. Membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas
6. Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

- c. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa
  - 1. Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar
  - 2. Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti
  - 3. Kualitas belajar siswa meningkat
  - 4. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja
  - 5. Mendukung pembelajaran mandiri atau *otodidak*
  - 6. Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar

## 2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

### a. Pengertian Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media tiga dimensi ini adalah media yang berbentuk isi (volume) memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, atau media yang dalam bentuk model. Yang termasuk dalam media tiga dimensi antara lain: objek, model, mock up, globe, diorama, dan specimen. Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan objek. (Sudjana, 2002 : 167).

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari

beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu riwet untuk di bawa kedalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. (Jannah, 2009:79)

b. Kelebihan Media Tiga Dimensi

Menurut Moedjiono (1992) kelebihan dari media visual tiga dimensi adalah sebagai berikut:

1. Menberikan pengalaman secara langsung
2. Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme
3. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
4. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
5. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas

c. Kelemahan Media Tiga Dimensi

1. Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar
2. Penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit
3. Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan dana yang besar

**3. Media Mock-up**

a. Pengertian media Mock-up

Mock-up atau alat tiruan sederhana dimaksudkan adalah tiruan dari benda sebenarnya dipilih bagian-bagian penting untuk disederhanakan agar memudahkan untuk dipelajarinya. mock-up adalah suatu

penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih riwet. (Jannah, 2009:83)

(Susilana: 2009: 25) media mock-up yang merupakan alat tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat, atau obyek yang akan diterangkan. Sesuai dengan materi yang dapat dilihat langsung secara visual.

a. Tujuan media Mock-up

- 1) Mempermudah guru ketika menjelaskan materi
- 2) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi
- 3) Mengingat materi yang di ajarkan
- 4) Dapat mempraktekkan langsung materi yang diajarkan

b. Kelebihan media Mock-up

- 1) Memberikan pengalaman langsung terhadap obyek yang rumit untuk di pelajari benda nyatanya.
- 2) Menunjukkan struktur objek secara jelas
- 3) Menunjukkan alur kerja suatu objek secara jelas
- 4) Menyederhanakan objek yang sulit dibawa ke kelas

c. Kelemahan media Mock-up

- 1) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- 2) Penyimpanan media memerlukan ruang dan perawatan yang rumit

- 3) Untuk membuat media mock-up memerlukan biaya yang cukup besar.(Hermawan,dkk.2007 : 39)
- d. Manfaat digunakannya mock-up antara lain :
- 1) Siswa dapat mengetahui perubahan yang terjadi
  - 2) Dapat mengubah keterampilan karena tidak hanya melihat tetapi perlu mencobanya
  - 3) Membangkitkan motivasi

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### a. Pengertian pembelajaran tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Prastowo (2013:121) “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”; dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)”.

Menurut Poewadarminta dalam Majid (2014:80), “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan”.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik”.

Menurut Mamat dkk. dalam Rusman (2015:125) Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Ia juga mengartikan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum, yaitu pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang bisa diajarkan di sekolah.

b. Karakteristik pembelajaran tematik (Malawi, 2017:6)

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisah muatan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan



c. Tujuan dan fungsi pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari mata pelajaran yang lain.
- 6) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih. (Unifa, 2014 :16)

Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Rusman, 2015:146).

## 5. Jenis Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik sebagai berikut:

### 1) Model Fragmented (Pemenggalan)

Model ini dengan ciri pemaduan yang hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja. Misalnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pelajaran tentang menyimak, berbicara, membaca dan menulis dapat dipadukan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Dalam pembelajarannya masing-masing materi dilaksanakan secara terpisah pada jam yang berbeda.

### 2) Model Connected (Keterhubungan).

Model ini adalah butir-butir pembelajaran dapat dipadukan pada induk mata pelajaran tertentu. Seperti butiran pembelajaran kosakata, struktur, membaca dan mengarang dapat dipadukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. pembelajaran merupakan keutuhan dalam membentuk kemampuan berbahasa dan sastra. Topik-topik dalam satu disiplin ilmu berhubungan satu sama lain.

### 3) Model Nested (Sarang).

Model ini merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam model ini, keterampilan sosial, berpikir, dan contents skill dicapai di dalam satu mata pelajaran.

### 4) Model Sequenced (Urutan/Rangkaian).

Model ini merupakan model pemaduan topik antar mata pelajaran yang berbeda. Jadi topik tersebut dapat dipadukan pembelajarannya pada alokasi jam yang sama. Dengan kata lain, persamaan-persamaan yang ada diajarkan secara bersamaan meskipun termasuk ke dalam mata pelajaran yang berbeda.

5) Model Shared (Bagian).

Model ini merupakan bentuk pemaduan pembelajaran akibat adanya konsep atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih. Butir pembelajaran tentang kewarganegaraan dalam Pkn misalnya dapat tergabung dengan butir pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Yang melibatkan dua disiplin ilmu difokuskan pada konsep keterampilan, dan sikap yang sama.

6) Model Webbed (Jaringan laba-laba).

Model ini memadukan dengan menggunakan pendekatan tematik. Dalam hal ini, tema dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik menggunakan suatu tema sebagai dasar pembelajaran dalam berbagai disiplin mata pelajaran.

7) Model Threaded (Galur/satu alur).

Model ini merupakan model pemaduan bentuk keterampilan, misalnya melakukan prediksi dan estimasi dalam matematika. Jadi

keterampilan sosial, berpikir, berbagai jenis kecerdasan, dan keterampilan belajar direntangkan melalui berbagai disiplin.

8) Model Integrated (Keterpaduan).

Model ini merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda-beda, tetapi esendinya sama dalam sebuah topik tertentu. Misalnya, topik lingkungan yang semula terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Agama Islam, agar tidak membuat muatan kurikulum tumpang tindih, cukup diletakan dalam mata pelajaran tertentu misalnya Ilmu Pengetahuan Alam. Yaitu dalam berbagai prioritas yang saling tumpang tindih dalam berbagai disiplin ilmu, dicari keterampilan, konsep, dan sikap yang sama.

9) Model Immersed (Celupan).

Model ini untuk membantu siswa dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya. Tukar pengalaman dan pemanfaatan pengalaman sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model ini siswa memadukan apa yang dipelajari dengan cara memandang seluruh pembelajaran melalui perspektif bidang yang disukai.

10) Model Networked (Jaringan).

Model ini memadukan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan pengubah konsepsi, bentuk pemecahan masalah maupun tuntutan bentuk keterampilan baru setelah siswa mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda-beda. Model ini pelajar melakukan proses pepaduan topik yang dipelajari melalui pemilihan jejaring pakar dan sumber daya. (Prastowo, 2019:52).

**1. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya**

Sebelum membahas penelitian yang penulis lakukan di SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh terlebih dahulu penulis mempelajari beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan judul yang penulis angkat.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Joko Budi Santoso (2016) yang berjudul “ Pengembangan Mock-up mitosis & meiosis menggunakan “ lego miniset” sebagai pendukung pembelajaran biologi umu di UIN walisongo semarang”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajaran. Adapun perbedaanya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan danau sembuluh. Skripsi ini membahas Pengembangan Mock-up mitosis & meiosis menggunakan

“lego miniset” sebagai pendukung pembelajaran biologi umum di UIN walisongo semarang

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Nurlaila, Ghulam Hamdu (2016) yang berjudul “Pengembangan media Mock-up pada model pembelajaran disekolah dasar”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun perbedaanya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana Pengembangan media pembelajaran tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan danau sembuluh. Skripsi ini membahas Pengembangan media Mock-up pada model pembelajaran disekolah dasar”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Iva yeni Puspitasari (2014) yang berjudul “ Pengembangan Media Mock-up pada pembelajaran IPA tentang sistem organ pencernaan manusia di kelas V SDN Merjosari 3 Malang”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas Pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun perbedaanya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan danau sembuluh. Skripsi ini



membahas Pengembangan Media Mock-up pada pembelajaran IPA tentang sistem organ pencernaan manusia di kelas V SDN Merjosari 3 Malang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dady Mukti Prabowo (2018) Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul. 02 Semarang yang berjudul “Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang”. persamaan dari skripsi yang penulis angkat yaitu sama-sama membahas pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun perbedaannya yaitu, pada skripsi yang penulis angkat, penulis membahas media yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan danau sembuluh. Skripsi ini membahas Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

**Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan**

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	2	3	4	5
1	Joko Budi Santoso NIM 1403086024maha siswa pendidikan biologi fakultas Sains dan Tehnologi Universitas Islam	1.Penelitian sama-sama  mengembang kan media Mock-up 2.Penelitian menggunakan metode	1. Pengembangan media Mock-up mitosis & meiosis menggunakan “ lego miniset” 2.Tempat penelitian 3.Tujuan	Penelitian ini difokuskan pada

	Negeri Walisongo judul tesis Pengembangan mock-up mitosis & meiosis menggunakan “ lego miniset” sebagai pendukung pembelajaran biologi umum di UIN walisongo semarang.	penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Penelitian menggunakan model ADDIE	penelitian 4. Mata pelajaran penelitian	pengembangan media pembelajaran Mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh
2	Nurlaila, Ghulam Hamdu 2016 yang berjudul “Pengembangan media Mock-up pada model pembelajaran disekolah dasar	1. Pengembangan media Mock- up	1. Tempat penelitian 2. Jenjang Penelitian 3. Model yang digunakan dalam penelitian	
3	Iva yeni Puspitasari 2014 yang berjudul “ Pengembangan Media Mock-up pada pembelajaran ipa tentang sistem organ pencernaan manusia di kelas V SDN Merjosari 3 Malang	1. Pengembangan media Mock-up 2. Kelas yang di teliti sama 3. Penelitian menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	1. Materi penelitian 2. Tujuan penelitian 3. Teknik pengumpul an data	
4	Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul.	1. Pengembangan media 2. Kelas penelitian 3. Penelitian menggunakan metode penelitian	1. Materi penelitian 2. Tujuan Penelitian 3. Teknik pengumpulan data penelitian	

	02 Semarang	<i>Research and Development</i> (R&D)		
--	-------------	--	--	--

Dari persamaan dan perbedaan yang telah disebutkan diatas, maka penelitian relevan / sebelumnya hanya dijadikan sebagai pedoman penelitian untuk mengembangkan topik utama pembahasan, sehingga tidak dapat dikatakan sebagai duplikasi dan plagiasi.

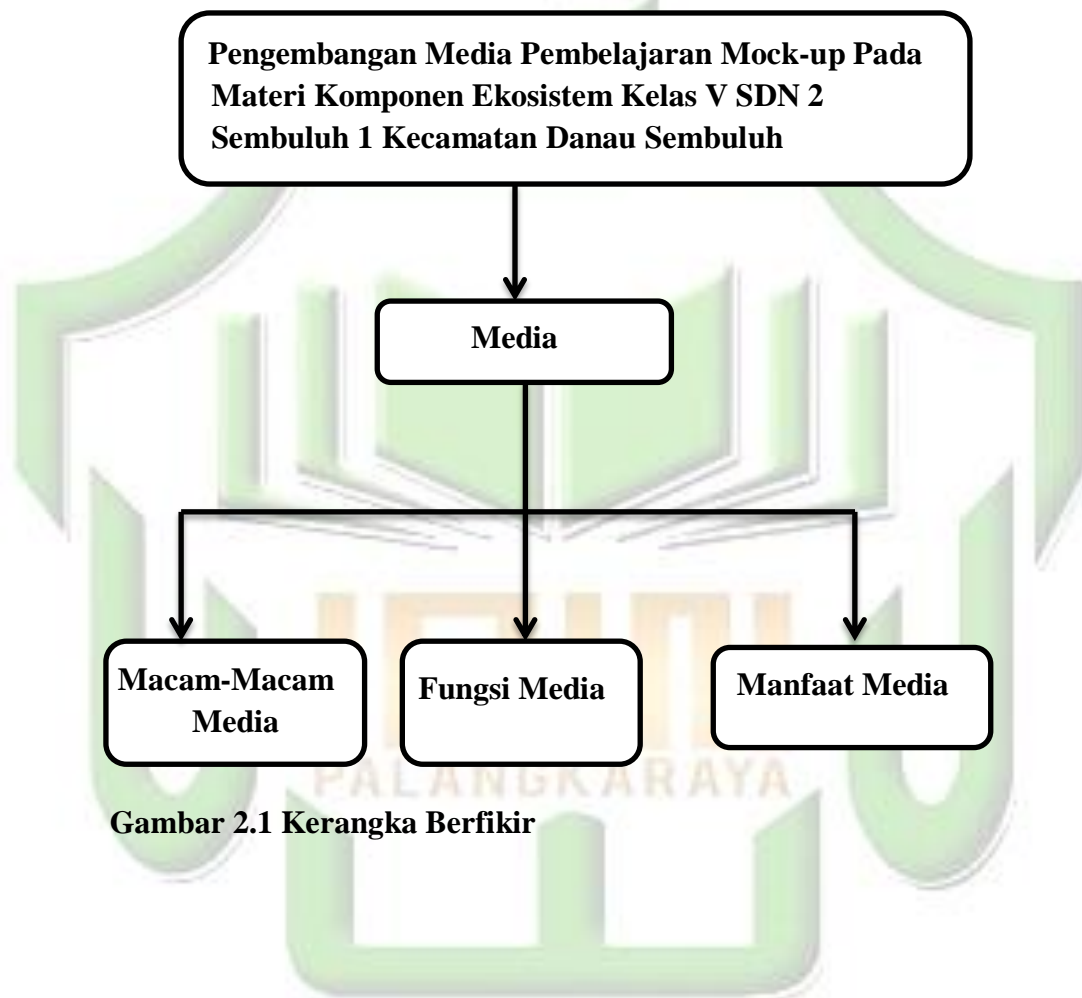
## 2. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Peneliti

Pada pembelajaran abad ke-21 guru dituntut untuk memiliki standar proses pembelajaran guru tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi menempatkan guru sebagai satu- satunya sumber ilmu dalam proses pembelajaran , tetapi menjadikan guru sebagai pendorong dan fasilitator bagi siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif.

Untuk menciptakan pembelajaran tersebut tentunya guru harus membuat Media dapat menciptakan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan yang efektif karena media memiliki kemampuan tersendiri untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang mengandung makna tersendiri. Media juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga mendorong peserta didik untuk menyukai ilmu pengetahuan tersebut.

Media tiga dimensi yang berupa mock-up ini sangat efektif digunakan pada belajar mengajar, karena selain dapat dipelajari yang materi yang abstrak juga dapat menarik perhatian tanpa membuat pelajaran menjadi membosankan

dan jenuh. Mock-up juga memberikan bagian-bagian penting untuk disederhanakan agar memudahkan siswa untuk menerima atau yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membuat siswa bosan dan jenuh.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

### 3. Pertanyaan Peneliti

- a. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up pada Materi Komponen Ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh ?
  1. Bagaimana cara mengembangankan media pembelajaran mock-up?
  2. Apakah saat mengembangankan menggunakan buku petunjuk saat pembuatanya?
  3. Bagaimana pendapat guru pada saat mendapat himbauan untuk menggunakan media pembelajaran mock-up sebagai media pembelajaran didalam kelas?
  4. Apakah saat memilih bahan dalam pembuatan media mempertimbangkan pemilihan media?
  5. Pada Mata Pelajaran Tema 5 Subtema 1 ini, apakah guru selalu menggunakan media pembelajaran pada setiap pertemuan?
- b. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up pada Materi Komponen Ekosistem Terhadap Siswa Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh ?
  1. Apakah saat guru menjelaskan materi kepada siswa mengalami kesulitan?
  2. Apakah ada kendala yang guru rasakan saat menggunakan media pembelajaran?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini dimaksudkan untuk pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

Menurut Borg dan Gall pengertian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses yang dimaksud adalah berupa strategi atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi

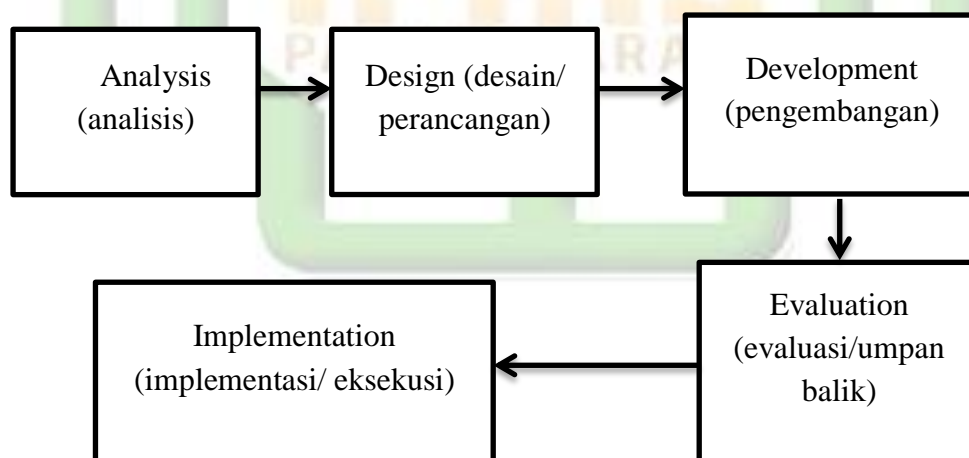


terhadap hasil uji coba lapangan. Semua langkah tersebut akan terdapat dalam model pengembangan.

## B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model prosedural, yakni model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Setyosari, 2015: 284).

Menurut Ardy (2013: 42), Tahapan pengembangan yang digunakan pada model ini ada lima, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Tercapai yang peneliti gunakan hanya 4 tahapan saja. Salah satu fungsi dari model *ADDIE*, yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Adapun lima tahap pengembangan model ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2 Prosedur Model Pengembangan ADDIE**

Tahap Pengembangan	Aktivitas
1	2
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis Kurikulum KI, KD, materi menyesuaikan dengan media sehingga menemukan media yang di kembangkan</li> <li>• Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.</li> <li>• Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/ materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.</li> </ul>
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesuai dengan analisis diatas, merancang media sesuai dengan kurikulum, KI, KD, materi pembelajaran tematik kelas V tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran ke 1 menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi tersebut dengan adanya media.</li> </ul>
<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat media sesuai rancangan dengan alat/bahan yang dipeerlukan dalam pengembangan media, pada tahap ini proses dibuatnya media, menguji validasi, uji coba produk, revisi dan penyempurnaan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai menggunakan media produk baru</li> </ul>

<i>Implementation</i>	<p>dalam pembelajaran atau lingkungan nyata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.</li> </ul>
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis.</li> <li>• Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk</li> <li>• Mengukur apa yang telah mampu dicapai sasaran.</li> <li>• Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik</li> </ul>

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

- a. Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), dan KD (Kompetensi Dasar)

Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh dalam menentukan pembuatan media *mock-up*.

Peneliti ini juga dapat menganalisis karakter siswa untuk mengetahui bagaimana siswa pada kelas yang diteliti, bagaimana cara belajar siswa saat proses belajar mengajar dikelas, apa saja yang menjadi kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa ketika belajar. Analisis karakter siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menarik.

b. Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam media *mock-up* pada materi komponen ekosistem adalah Tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 1 kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh .

c. Karakteristik Siswa

Peneliti menganalisis karakteristik siswa untuk mengetahui bagaimana siswa pada kelas yang diteliti, bagaimana cara belajar siswa saat proses belajar mengajar dikelas, apa saja yang menjadi kendala atau kesulitan yang dihadapi ketika belajar. Analisis karakteristik siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

**2. Tahap *Desaign* (Perencanaan)**

Sesuai dengan analisis diatas, tahap perancangan media sesuai dengan kurikulum, KI dan KD, media *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yang terdapat didalamnya yaitu Komponen Ekosistem yaitu abiotik ( mahluk tak hidup) sedangkan biotik (mahluk hidup).

Desaign pengembangan produk ini alam di buat terlebih dahulu pada Flowchat dan Stroryboard.

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

Pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan. Setelah media jadi membutuhkan proses validasi sehingga media *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh menjadi media yang tepat dan efisien.

Revisi dilakukan sesuai masukan dari ahli media kepada dosen ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru. Tahap ini dimulai dengan membuat media pembelajaran, apabila belum layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran maka dilakukan penyempurnaan pengembangan media.

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

Pada tahap ini media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan uji coba. Pada tahap ini selanjutnya media dapat di terapkan oleh guru kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik manusia dan lingkungan.

## D. Sumber Data Dan Subjek Penelitian

### 1. Sumber data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi

- b. Wawancara
- c. Dokumentasi
- d. Angket atau Kuisisioner

## **2. Subjek Penelitian**

Siswa kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang ada SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan siswa yang sedang belajar. Dalam observasi ini peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan objek, tetapi peneliti tidak aktif dan ikut serta secara langsung. (Sudaryono, 2017: 216)

Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi disini dilakukan secara langsung dalam rangka untuk mengetahui kelayakan dari 36 produk pengembangan. Melalui teknik ini diperoleh



gambaran mengenai proses pembelajaran Tematik Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sebelumnya. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, artinya pertanyaan yang dilontarkan tidak terpaku pada pedoman wawancara dan dapat diperdalam maupun dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan. (Sugiyono, 2010: 329)

Wawancara melalui siswa dan guru pertanyaan terhadap pengembangan media pembelajaran Mock-up kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh.

## 5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini sering digunakan menjadi teknik utama dalam penelitian. Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah foto kegiatan belajar mengajar, laporan hasil lapangan serta silabus dan RPP tematik kelas V. (Sugiyono, 2011: 137)

Dokumentasi dapat berarti barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi penelitian menyelidiki benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, undang-undang, notulen rapat, dan catatan harian. (Hikmawati, 2017: 42)

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Profil SDN 2 Sembuluh I
- b. Prota
- c. Promes
- d. Silabus
- e. RPP.
- f. Daftar nama siswa

Selain itu, dokumentasi (foto) juga sebagai bukti dilakukannya uji coba di sekolah pada pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem di SDN 2 Sembuluh I pada kelas V.

#### 6. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah pertanyaan tertulis yang memerlukan tanggapan baik kesesuaian maupun ketidaksesuaian dari sikap testi. Pertanyaan dan pernyataan tertulis pada angket berdasarkan indikator yang di turunkan pada setiap variable tertentu .

Menurut Sugiyono (2015 : 216) angket atau kuesioner yaitu instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawabnya. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien yang bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun melalui pos. Data yang diperoleh dari kuesioner tertutup adalah data kuantitatif yang berupa skoring.

## **F. Uji Produk**

### **1. Desain Uji Coba Produk**

Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Produk berupa media *mock-up* sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat pengembangan dan kelayakan media pembelajaran tematik diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media *mock-up* memberikan arahan dan saran perbaikan pengembangan media yang kurang.
- b. Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:
  - 1) Ahli media pembelajaran kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan ahli pembelajaran kepada guru.

- 2) Pengembang melakukan revisi atau perbaikan dan penilaian ahli media dan ahli materi serta masukan kritik saran.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media *mock-up* berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

## 2. Subjek Uji Produk

Uji produk ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media Mock-up kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran selanjutnya di uji cobakan kepada siswa kelas V yaitu uji kelompok perorangan dan uji coba kelompok kecil. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh terbagi menjadi 2 kelompok yaitu Siswa A dan Siswa B dikarenakan sekolah tersebut menjaga protokol kesehatan Covid-19 di masa pandemi.

## G. Jenis Data

Mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dan untuk mempermudah analisisnya dapat menggunakan data kuantitatif berupa skor dari tanggapan tentang penilaian produk oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif yang didapat dari angket dengan pertanyaan-

pertanyaan terstruktur yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Data yang digali dalam penelitian ini adalah:

1. Ketepatan materi dalam media pembelajaran yang diperoleh dari validitas ahli materi.
2. Ketepatan desain isi media pembelajaran yang diperoleh dari validitas ahli media.
3. Ketepatan materi dalam media pembelajaran yang diperoleh dari validitas ahli pembelajaran yaitu guru kelas V SDN 1 Sembuluh I.
4. Tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem sub tema komponen ekosistem dari siswa kelas V SDN 2 Sembuluh 1.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa dari media mock-up yang dihasilkan.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data proses pengembangan media.

Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai akhir media.

2. Data penilaian kelayakan media.

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

3. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari para ahli dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data mengenai kelayakan media akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Melakukan tabulasi/ rekapitulasi data hasil penelitian.

5. Menghitung skor rata-rata dan instrumen dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:



$\bar{X}$  = Skor rata-rata.

$\sum x$  = Jumlah Skor.

$N$  = Jumlah subjek uji coba.

6. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skala 5 (Penilaian Acuan Kriteria/*Criterion Reference Evaluation*). dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria kelayakan media pembelajaran tematik secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

## 7. Skala Presentase Penilaian

**Tabel 3.2 Skala Presentase Kelayakan acuan penilaian data**

No.	Presentase Penilaian	Interpretasi
1	81 – 100%	Sangat Layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Kurang Layak
5	0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

Pada tabel 3.3 disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi untuk mengetahui standar atau acuan untuk penyimpulan bahwa digunakan sebagai penilaian terhadap kelayakan pada pengembangan media digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan di uji cobakan dengan uji coba perorangan (3 orang) dan uji coba kelompok kecil (6 orang).

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh**

Pembelajaran merupakan salah satu untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan sangat mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah dan pemberian tugas saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.

Pengembangan media pembelajaran *mock-up* ini merupakan langkah awal dari model pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh. Telah didapatkan data bahwa kurangnya mengadakan variasi dalam media pembelajaran. Meskipun guru sudah memanfaatkan media yang ada, namun di kelas masih banyak yang kurang efektif karena masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran mock-up yang dikembangkan ini sangat berperan penting untuk menjawab permasalahan di atas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SDN 2 Sembuluh 1 kelas V Semester 1. Media pembelajaran ini memiliki bentuk seperti media yang dibuat menyerupai bentuk aslinya atau berupa benda tiruan karena hanya menampilkan bagian-bagian tertentu saja penting untuk diperagakan gerakannya atau proses kerjanya. Gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut.

Kelebihan dari media ini yaitu, media dapat di bawa ke dalam kelas dan mudah di gunakan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Media juga dapat dioperasikan secara langsung dan dapat dibawa dikelas untuk disampaikan kepada siswa. Validasi dan uji coba merupakan tahap untuk mengetahui kualitas dari media yang dihasilkan untuk mengetahui kelayakan.

Pembelajaran ini memiliki kualitas yang layak dan dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran tematik pada media *mock-up* pada materi komponen ekosistem di kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh . Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Rancangan media pembelajaran

tematik yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu cover, petunjuk, KD dan tujuan pembelajaran, materi, Materi sendiri terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran, yaitu : ipa dan bahasa Indonesia.

## 1. Tahap Analisis

### a. Analisis karakteristik Siswa

Penelitian ini diperlukan analisis karakteristik siswa, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun watak siswa pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat atau karakteristik siswa dalam mengikuti hasil kajian teori dan observasi pada kelas V SDN 2 Sembuluh 1 karena berada pada tingkat pemahaman operasional yang kongkrit ini bisa menjadikan bahan pertimbangan bagi pengajar dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk materi atau sub tema komponen ekosistem di kelas. Siswa lebih mudah memahami materi dengan media kongkrit atau bisa menampilkan visual materi yang nyata.

Kemudian merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran mock-up disini diolah dengan menggunakan bahan-bahan seperti *styrofoam*, kardus, lidi, dan bahan lainnya kemudian didesain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih tahu dan termotivasi untuk fokus belajar.

## b. Analisis Kurikulum

Menganalisis Kurikulum KI (kompetensi Inti) yaitu KI.3: Memahami pengetahuan *factual*, *konseptual*, dan *procedural*, pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya. Makhlu ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, di sekolah dan tempat bermain., dan KD (Kompetensi Dasar) yaitu IPA: Kompetensi Dasar 3.5 Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan Indikator 3.5.1 Mampu menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. 3.5.1 Mampu menjelaskan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. Pencapaian Kompetensi penelitian menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di kelas V di SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh Menentukan pembuatan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem.

## c. Analisis Materi

Menganalisis materi tema 5 ekosistem sub tema 1 komponen ekosistem pembelajaran 1 di kelas V SDN sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media pembelajaran mock-up serta juga tujuan



pembelajarannya. Pembelajaran 1 terdapat beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia.

## **2. Tahap Perancangan**

Tahap desain yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan yaitu:

### **a. Penyusunan Kerangka**

Langkah pertama ini pada penyusunan kerangka, pengembangan melakukan penentuan alur pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem dan penilaian produk yang akan dibuat.

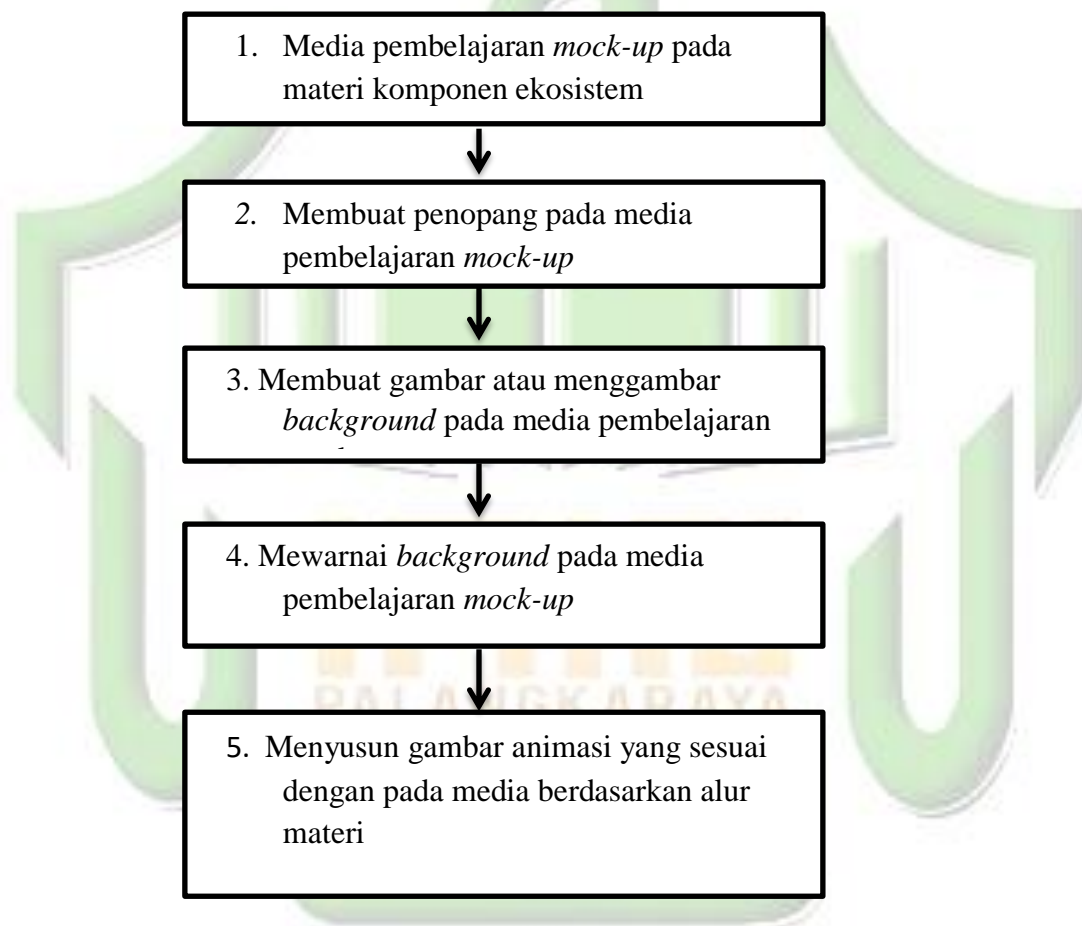
### **b. Penentuan Sistematika**

Langkah kedua penentuan sistematika, peneliti membuat alur yang merupakan garis besar isi produk media pembelajaran tematik secara umum yang meliputi desain template dan materi serta merencanakan isi dalam penyajian materi dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran materi menentukan nilai tempat ini didasarkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan membahas tentang kelayakan media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, Produk yang dihasilkan ini dimaksudkan agar dapat memenuhi ketersediannya media pembelajaran yang menarik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan lebih efektif dalam pembelajaran kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau

Sembuluh setelah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penyusunan kerangka dapat dilihat pada sistematika *Flowchart* pengembangan media pembelajaran *mock-up* dan *Strotyboard* pengembangan media pembelajaran *mock-up* dibawah ini:



**Gambar 4.1** Flowchat Penyusunan kerangka pada Pengembangan Media Pembelajaran *mock- up* Kelas V.

**Tabel 4.1 Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up**

No	Item	Penyajian
1	2	3
1	Pembuatan media menggunakan styrofoam atau triplek sebagai alas bawah dan samping	Cover Tampilan depan media pembelajaran sampai tampilan gambar/warna pada media pembelajaran <i>mock-up</i> .
2	Tampilan warna strofoam/triplek pada media <i>mock-up</i> menggunakan warna hijau dan biru	Bagian pertama pada media <i>mock-up</i> berisikan pembukaan awal materi
3	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kedua adanya gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian pada media <i>mock-up</i>	Bagian isi dari media <i>mock-up</i> berisikan gambar tentang ekosistem
4	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang ketiga adanya gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga pada media <i>mock-up</i>	Bagian ketiga berisikan berbagai macam-macam ekosistem
5	Tampilan media yang keenam berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat	Bagian keempat berisikan tentang lingkungan pada media pembelajaran <i>mock-up</i>
6	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang ketujuh berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian media <i>mock-up</i>	Bagian kelima menjelaskan ada beberapa lingkungan pada komponen ekosistem
7	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kedelapan berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian media pembelajaran <i>mock-up</i>	Bagian isi yang kedelapan berisikan gambar contoh bagian lingkungan yang hidup (biotik) dan bagian yang tak hidup (abiotik)
8	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kesembilan serta gambar yang sesuai dengan alur	Bagian gambar yang kesembilan menjelaskan dan contoh individu

	materi pada bagian kesembilan pada medi mock-up	
1	2	3
9	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kesepuluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesepuluh pada media pembelajaran <i>mock-up</i>	Bagian isi yang kesepuluh pada media pembelajaran <i>mock-up</i> tentang tempat tinggal individu
10	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kesebelas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesebelas pada media <i>mock-up</i>	Bagian yang kesebelas berisikan gambar penjelasan tentang populasi
11	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kedua belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua belas media <i>mock-up</i>	Bagian kedua belas berisi gambar contoh populasi
12	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang ketiga belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga belas pada media <i>mock-up</i>	Bagian ketiga belas berisikan gambar penjelasan komunitas
13	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang keempat belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat belas media <i>mock-up</i>	Bagian ketiga belas berisikan gambar penjelasan komunitas
14	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang kelima belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kelima belas media <i>mock-up</i>	Bagian kelima belas berisi gambar komponen ekosistem yaitu jenis makanan hewan
15	Tampilan media pembelajaran <i>mock-up</i> yang keenam belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada media <i>mock-up</i>	Bagian keenam belas berisi gambar macam-macam makan hewan

16	Tampilan media yang pembelajaran yang ketujuh belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketujuh belas pada media mock-up	Bagian ketujuh belas berisi contoh makanan hewan yang berupa tumbuhan
17	Tampilan media pembelajaran mock-up yang kedelapan belas serta gambar yang berisikan yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedelapan belas media mock-up	Bagian kedelapan belas berisikan gambar contoh hewan yang memakan daun
18	Tampilan media pembelajaran mock-up kesembilan belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesembilan belas media mock-up	Bagian kesembilan belas berisi gambar contoh hewan memakan tumbuhan
19	Tampilan media pembelajaran mock-up kedua puluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua puluh media mock-up	Bagian kedua puluh berisikan gambar contoh hewan memakan daging
20	Tampilan media pembelajaran yang kedua puluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi	Bagian kedua puluh menjelaskan makanan hewan

### 3. Tahapan Pengembangan

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran tematik itu sendiri. Langkah pertama pada tahap ini dalam pengembangan produk media pembelajaran mock-up peneliti terlebih dahulu harus membuat media menggunakan styrofoam atau triplek sebagai alas bawah dan samping yang terdapat di tiap tampilan media pembelajaran mock-up tujuan adanya penentuan alur yang tepat disini yaitu supaya proses pengembangan produk dapat mudah dipahami dan dilalui serta diikuti secara menyeluruh dan



bermakna yaitu cara penyajiannya tampilan depan media pembelajaran sampai tampilan gambar/warna pada media pembelajaran mock-up.



#### Langkah 4.1 menggunakan *Styrofoam*

Langkah kedua tampilan warna *styrofoam* pada media *mock-up* menggunakan warna hijau dan biru yaitu cara penyajian bagian pertama pada media *mock-up* berisikan pembukaan awal materi.







#### Langkah 4.2 pewarnaan pada *styrofoam*

Langkah ketiga tampilan media pembelajaran *mock-up* yang kedua adanya gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian pada media mock-up yaitu dengan penyajiannya bagian isi dari media mock-up berisikan gambar tentang ekosistem dengan menggunakan media .

Gambar-gambar terlihat diperoleh situs google penelusaran tetapi gambar hewan-hewan ikan diambil dari situs [blog.edukasystem.com](http://blog.edukasystem.com)> ekosistem.



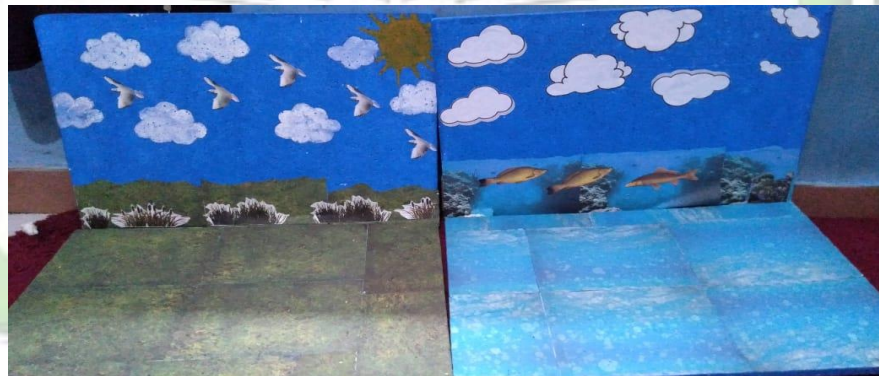
Langkah 4.3 mengumpulkan gambar ekosistem

Langkah keempat tampilan media pembelajaran *mock-up* yang ketiga adanya gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga pada media *mock-up* yaitu cara penyajiannya bagian ketiga berisikan berbagai macam-macam ekosistem.



Langkah 4.4 gambar macam-macam ekosistem

Langkah kelima tampilan pada media yang keenam berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi yaitu cara penyajiannya berisikan keempat tentang lingkungan pada media pembelajaran mock-up.

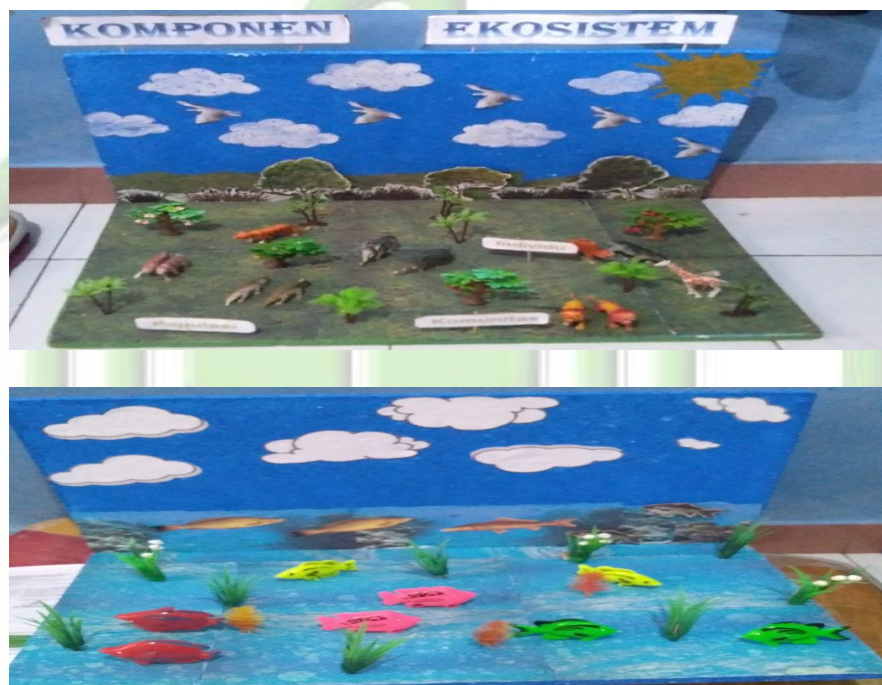


Langkah 4.5 gambar lingkungan media

Langkah keenam tampilan media pembelajaran mock-up yang berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian media



Langkah ketujuh tampilan median pembelajaran mock-up berisikan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian media pembelajaran mock-up cara penyajiannya bagaikan isi yang berisikan gambar contoh bagian lingkungan yang hidup (biotik) dan bagian yang tak hidup (abiotik).



Langkah 4.7 gambar lingkungan yang hidup (biotik) dan tak hidup (abiotik)

Langkah kedelapan tampilan media pembelajaran *mock-up* yang kesembilan serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesembilan pada media mock-up cara penyajiannya bagaikan gambar yang kesembilan menjelaskan dan contoh individu.



Langkah 4.8 dan 4.9 contoh gambar hewan individu

Langkah kesembilan tampilan media pembelajaran *mock-up* yang kesepuluh serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesepuluh pada media pembelajaran *mock-up* cara penyajiannya bagian isi yang kesepuluh pada media pembelajaran *mock-up* tentang tempat tinggal individu.

Langkah kesepuluh tampilan media pembelajaran *mock-up* yang kesebelas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kesebelas pada media *mock-up* cara penyajiannya Bagian yang kesebelas berisikan gambar penjelasan tentang populasi.

Langkah kesebelas tampilan media pembelajaran *mock-up* yang kedua belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua belas media *mock-up* cara penyajiannya bagian kedua belas berisi gambar contoh populasi.



Langkah 4.10 dan 4.11 contoh gambar populasi

Langkah kedua belas tampilan media pembelajaran mock-up yang ketiga belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga belas pada media *mock-up* cara penyajiannya bagian ketiga belas berisikan gambar penjelasan komunitas.

Langkah ketiga belas tampilan media pembelajaran mock-up yang keempat belas serta gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat belas media mock-up cara penyajiannya Bagian ketiga belas bersikan gambar penjelasan komunitas.



Langkah 4.12 dan 4.13 contoh gambar komunitas





dilakukan antara lain: pengetikan materi dan bahan-bahan yang terkait. Peneliti melakukan penyempurnaan media yang akan dihasilkan melalui penampilan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi I dilakukan setelah adanya penilaian, komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan menampilkan program media pembelajaran kedalam bentuk media mock-up, selanjutnya dilanjutkan revisi II setelah mendapat penilaian, komentar dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh peneliti dengan menampilkan program media pembelajaran kedalam bentuk media mock-up. Setelah dilakukan penilaian dan revisi kemudian diuji cobakan pada siswa dalam di uji cobakan pada siswa kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh dengan jumlah 15 orang peserta didik.

#### **4. Tahapan Implementasi**

Media pembelajaran mock-up yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd dosen ahli media dan ibu Nur Inayah Syar, M.Pd sebagai ahli materi, ibu Suryani, S.Pd. SD., MM guru kelas V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh sebagai ahli pembelajaran pada revisi I dan revisi II.

Selanjutnya diuji cobakan kepada para siswa melalui uji coba kelas V yang berjumlah 15 orang (untuk kelompok besar). Untuk masukan kritikan

dan saran akan digunakan sebagai referensi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui segi kelayakan pada media pembelajaran *mock-up* tersebut.

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian media pembelajaran *mock-up* yaitu validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran hasil pengembangan media *mock-up* yang dikembangkan dapat diketahui layak tidak nya.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Media audio visual yang di serahkan kepada validator ahli media, ahli materi dan validator ahli pembelajaran adalah media audio visual yang dibuat oleh peneliti sendiri. Berikut kriteria penskoran angket ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran:

**Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran**

Jawaban	Kategori	Skor
SL	SANGAT LAYAK	5
L	LAYAK	4
CL	CUKUP LAYAK	3
KL	KURANG LAYAK	2
TL	TIDAK LAYAK	1

Tahap validasi ahli sebagai berikut:

**1) Validasi Ahli Media**

Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media pembelajaran pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh I Kecamatan Danau Sembuluh . Tanggal pelaksanaan yaitu 31 agustus 2020. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli media:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pertama Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V**

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1	2	3	4	5
	1	Media <i>mock-up</i> ini dapat mendukung keterlibatan siswa dalam media pembelajaran	4	Layak

		pada materi komponen ekosistem		
Penyajian	2	Media <i>mock-up</i> sudah sesuai untuk materi komponen ekosistem	3	Cukup Layak
	3	Ukuran media <i>mock-up</i> sudah pas untuk media pembelajaran	4	Layak
	4	Media <i>mock-up</i> dapat memperluas wawasan kepada siswa	4	Layak
Efek Media	5	Pembuatan media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem ini kreatif	5	Sangat Layak
Penampilan Menyeluruh	6	Media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem membuat daya tarik siswa ini meningkat	5	Sangat Layak
	7	Pemilihan warna pada media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem lebih menarik	3	Cukup Layak
	8	Media pembelajaran <i>mock-up</i> jelas untuk pada materi komponen ekosistem	4	Layak
	9	Tata letak isi media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah sesuai terhadap materi komponen ekosistem.	4	Layak
	10	Bentuk dan fungsi dari alat, barang atau sebagainya. Yang disajikan dalam media pembelajan <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem yang terlihat dengan jelas	4	Layak
<b>Total Skor</b>			<b>40</b>	<b>Tidak Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>			<b>0,8</b>	



Hasil Penilaian oleh ahli media pada validasi pertama Pengembangan Media Mock-Up Pada Komponen Ekosistem Kelas V ditinjau dari acuan Arikunto (2010 :44) mendapat total skor 40.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Kedua Pengembangan Media Pembelajaran Mock-up Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V**

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1	2	3	4	5
Penyajian	1	Media <i>mock-up</i> ini dapat mendukung keterlibatan siswa dalam media pembelajaran pada materi komponen ekosistem	4	Layak
	2	Media <i>mock-up</i> sudah sesuai untuk materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak
	3	Ukuran media <i>mock-up</i> sudah pas untuk media pembelajaran <i>mock-up</i>	4	Layak
	4	Media <i>mock-up</i> dapat memperluas wawasan kepada siswa	4	Layak
Efek Media	5	Pembuatan media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem ini kreatif	5	Sangat Layak
Penampilan Menyeluruh	6	Media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem membuat daya tarik siswa ini meningkat	4	Layak
	7	Pemilihan warna pada media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem lebih menarik	5	Sangat Layak
	8	Media pembelajaran <i>mock-up</i> jelas untuk pada materi komponen ekosistem	4	Layak



	9	Tata letak isi media pembelajaran Mock-up sudah sesuai terhadap materi komponen ekosistem.	4	Layak
	10	Bentuk dan fungsi dari alat, barang atau sebagainya. Yang disajikan dalam media pembelajaran <i>mock-up</i> pada materi komponen ekosistem yang terlihat dengan jelas	4	Layak
<b>Total Skor</b>			<b>43</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>			<b>0,86</b>	

Hasil Penilaian oleh ahli media pada validasi kedua Pengembangan Media *Mock-Up* Pada Komponen Ekosistem Kelas V ditinjau dari acuan Arikunto (2010 :44) mendapat total skor 43.

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan media mock-up pada komponen ekosistem kelas V dilaksanakan pada tanggal 29 agustus 2020. Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa pengembangan media mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V di SDN 2 Sembuluh I Kecamatan Danau Sembuluh Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli materi:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama Pengembangan Media Pembelajaran *Mock-up* Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V**

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1	2	3	4	5
Kesesuai KI dan KD	1	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan KI dan KD pada materi komponen ekosistem	2	Kurang Layak
	2	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan tujuan pembelajaran pada materi komponen ekosistem	1	Tidak Layak
	3	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mudah digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem	4	Layak
	4	Media pembelajaran <i>mock-up</i> membantu guru dalam materi komponen ekosistem	4	Layak
	5	Media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa terhadap materi komponen ekosistem	3	Cukup Layak
	6	Petunjuk media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah jelas untuk pada materi komponen ekosistem	1	Tidak Layak
	7	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mampu menambah pengetahuan siswa	4	Kurang Layak
	8	Media pembelajaran <i>mock-up</i> menarik perhatian siswa pada materi komponen ekosistem	4	Layak
<b>Total Skor</b>			<b>23</b>	<b>Cukup Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>			<b>57,5</b>	

Hasil Penilaian oleh ahli media pada validasi pertama Pengembangan Media *Mock-Up* Pada Komponen Ekosistem Kelas V ditinjau dari acuan dari Skala Likert (2011 :12) mendapat total skor 23.

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua Pengembangan Media Pembelajaran *Mock-up* Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V**

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuai KI dan KD	1	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan KI dan KD pada materi komponen ekosistem	4	Layak
	2	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan tujuan pembelajaran pada materi komponen ekosistem	4	Layak
	3	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mudah digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem	4	Layak
	4	Media pembelajaran <i>mock-up</i> membantu guru dalam materi komponen ekosistem	4	Layak
	5	Media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa terhadap materi komponen ekosistem	4	Layak
	6	Petunjuk media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah jelas untuk pada materi komponen ekosistem	3	Cukup Layak
	7	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mampu menambah pengetahuan siswa	4	Layak
	8	Media pembelajaran <i>mock-up</i> menarik perhatian siswa pada materi komponen ekosistem	4	Layak
<b>Total Skor</b>			<b>31</b>	<b>Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>			<b>77,5</b>	

Hasil Penilaian oleh ahli materi pada validasi kedua Pengembangan Media *Mock-Up* Pada Komponen Ekosistem Kelas V ditinjau dari acuan dari Skala Likert (2011 :12) mendapat total skor 31.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran pada komponen ekosistem kelas V dilakukan oleh validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Suryani,S.Pd.SD.,MM pada tanggal 17 September 2020. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli pembelajaran:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pertama PengembanganMedia Pembelajaran *Mock-up* Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V**

Indikator	No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1	2	3	4	5
Kesesuai KI dan KD	1	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan KI dan KD pada materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak
	2	Kesesuaian media pembelajaran <i>mock-up</i> dengan tujuan pembelajaran pada materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak
	3	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mudah digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak
	4	Media pembelajaran <i>mock-up</i> membantu guru dalam materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak

5	Media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa terhadap materi komponen ekosistem	4	Layak
6	Petunjuk media pembelajaran <i>mock-up</i> sudah jelas untuk pada materi komponen ekosistem	4	Layak
7	Media pembelajaran <i>mock-up</i> mampu menambah pengetahuan siswa	5	Sangat Layak
8	Media pembelajaran <i>mock-up</i> menarik perhatian siswa pada materi komponen ekosistem	5	Sangat Layak
<b>Total Skor</b>		<b>38</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>0,95 %</b>	

Hasil Penilaian oleh ahli materi pada validasi pertama Pengembangan Media *Mock-Up* Pada Komponen Ekosistem Kelas V ditinjau dari acuan dari Skala Likert (2011 :12) mendapat total skor 38.

## **B. Kelayakan Media Pembelajaran Mock-Up Pada Materi Komponen**

### **Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh**

#### **1. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi**

Presentase kelayakan media pembelajaran tematik berdasarkan penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{31}{40} \times 100 \%$$

$$(\%) = 0,775 \times 100 \%$$

$$= 77,5 \% \text{ (Layak)}$$

Penilaian ahli materi diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran tematik 77,5 % Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Layak” Sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli materi pada produk pengembangan media pembelajaran pada materi komponen ekosistem.

**Tabel 4.9 saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli materi**

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Petunjuk Penggunaan media, cara penggunaan media mock-up</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dalam penggunaan media di kelas nanti guru dapat menyampaikan petunjuk penggunaan media, tujuan/indikator beserta KI dan KDnya yang dapat diletakkan di belakang media.</li> </ul>



Gambar 4.2 tampilan media pembelajaran mock-up sebelum di revisi yaitu petunjuk dan cara penggunaan media yang digunakan masih kurang dalam media.





Gambar tampilan 4.3 media pembelajaran mock-up sesudah di revisi menggunakan komentar dari validasi ahli materi dengan menggunakan ini peneliti harus membuat buku petunjuk dalam langkah-langkah penggunaan media mock-up pada materi komponen ekosistem dan media ini memerlukan buku siswa tema 5 ekosistem subtema komponen ekosistem.

## 2. kelayakan Media Menurut Ahli Media

Presentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* berdasarkan penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{43}{50} \times 100 \%$$

$$(\%) = 0,86 \times 100 \%$$

$$= 86 \% \text{ ( Sangat Layak )}$$

Penilaian ahli media diatas, hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran mock-up 86 % Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli media pada produk media pembelajaran mock-up sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki.

**Tabel 4.10 saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli media**

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Warna dari media <i>mock-up</i> ini lebih cerah lagi</li> <li>➤ Ukuran media <i>mock-up</i> nya di besarkan lagi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Media konkrit namun perlu dukungan materi</li> <li>➤ Penjelasan materinya</li> <li>➤ Media yang dibuat lumayan menarik setelah ada revisi</li> </ul>

**Revisi 1:**

1. Media mock-up di awal ini lebih cerah lagi dan jelas
2. Media mock-up lebih diperbesar lagi



Gambar 4.4 Tampilan awal media mock-up pertama masih sangat kecil agar dapat diperbesar didalam media sehingga

media ini kurang untuk digunakan pada kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh dan perwarnaan di dalam media mock-up ini masih kurang dalam pewarnaan dalam media ini.



Gambar 4.5 Tampilan awal media *mock-up* di darat sudah di revisi yaitu gambar dan pewarnaan sudah cerah dan media sudah diperbesar pada penopang bagian pada media *mock-up*.



Gambar 4.5 Tampilan awal media *mock-up* di air sudah direvisi latar penopang media dan pewarnaan media sudah sangat menarik



2. Gambar media isi dari media *mock-up*



4.6 Gambar media di darat sebelum di revisi ahli media bagian di darat dan di air masih kurang dan sangat kecil karena menggunakan satu media dalam dua pembahasan materi.



4.7 Gambar media di darat yang sudah di revisi sudah diperbesar dikarenakan saat validasi media yang pertama bentuk masih kurang besar dan penopang pada media hanya menggunakan 1

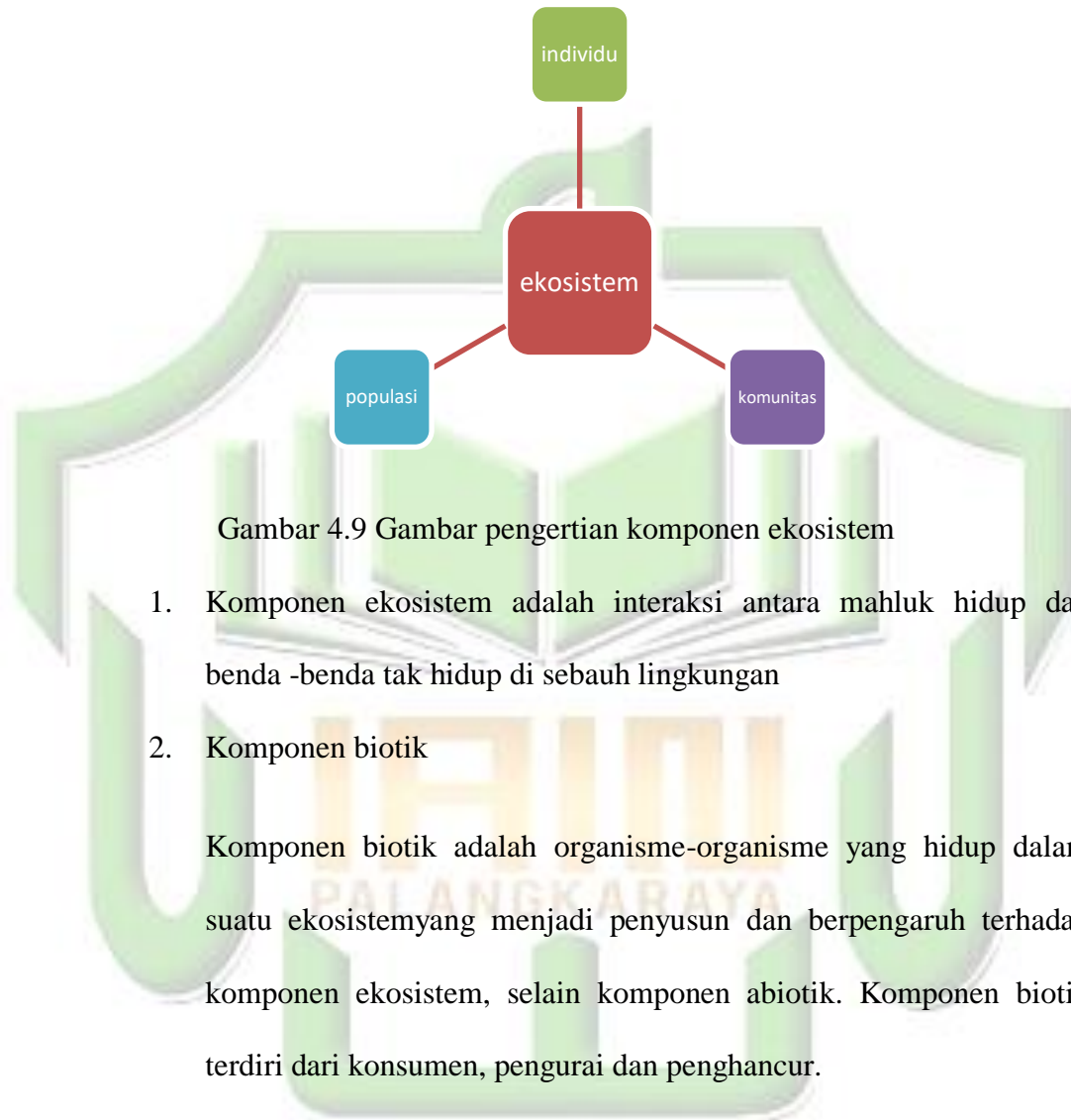
styrofoam pada 2 pembahasan materi yaitu makhluk hidup (biotik) dan makhluk tak hidup (abiotik). Perwarnaan pada media sudah diperbaiki karena saat validasi media yang pertama dikarenakan media mock-up ini warna yang digunakan masih kurang cerah dan media yang digunakan masih kurang besar sehingga belum mencapai kelayakan pada media.



Gambar 4.8 Gambar media di air yang sudah direvisi ahli media karena media yang pertama untuk divalidasi masih kurang besar dan media dibuat menjadi 2 media yaitu media di darat dan media yang ada di air.

Bagan materi tentang tema 5 ekosistem subtema komponen ekosistem

pembelajaran 1 yaitu pembahasan:



Gambar 4.9 Gambar pengertian komponen ekosistem

1. Komponen ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan

2. Komponen biotik

Komponen biotik adalah organisme-organisme yang hidup dalam suatu ekosistem yang menjadi penyusun dan berpengaruh terhadap komponen ekosistem, selain komponen abiotik. Komponen biotik terdiri dari konsumen, pengurai dan penghancur.

3. Komponen abiotik

Komponen abiotik adalah komponen fisik dan kimia yang berperan sebagai medium atau substrat yang menjadi tempat berlangsungnya



kehidupan. Komponen abiotik terdiri dari senyawa organik, anorganik, serta berbagai faktor yang mempengaruhi persebaran organisme.

### 3. kelayakan Media Menurut Ahli Pembelajaran

Presentase kelayakan media pembelajaran mock-up berdasarkan penilaian ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$(\%) = 0,925 \times 100 \%$$

$$= 92,5 \% \text{ ( Sangat Layak)}$$

Penilaian ahli media diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran mock-up 92,5% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli pembelajaran pada produk media pembelajaran mock-up sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki dan penggunaan materi pada pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh masih kurang dan perlu adanya buku petunjuk langkah-langkah penggunaan media sehingga mudah disampaikan kepada siswa

**Tabel 4.11 saran perbaikan dan rekomendasi validasi ahli pembelajaran**

Saran	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Media sudah dapat membantu dalam pembelajaran</li> <li>➤ Media sudah bagus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Media yang digunakan sudah dan bagus dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa bersemangat</li> </ul>



Gambar 4.12 Media pembelajaran mock-up di darat ini dapat membantu dalam pembelajaran karena dapat menjelaskan materi tentang komponen ekosistem yang di uji cobakan ke siswa kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh



Gambar 4.13 Media pembelajaran mock-up di air yang di uji cobakan ke siswa kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang komponen ekosistem yang ada di air.

#### 4. Uji Coba Perorangan V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh

Presentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* berdasarkan penilaian uji coba perorangan yang berjumlah 3 siswa kelas V kelompok uji coba perorangan, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran.

Kualitatif mengenai saran yang diberi siswa kelas V pada produk media pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem. Penilaian siswa kelas V adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{136}{150} \times 100 \%$$

$$(\%) = 0,9066 \times 100 \%$$

$$= 90,66 \% \text{ ( Sangat Layak)}$$

**Tabel 4.12 Uji Coba Perorangan**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertanyaan										Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	N1	P	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	46
2	N2	P	5	5	4	5	4	5	5	3	3	5	44
3	N3	L	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46
Jumlah Skor Penilaian siswa												<b>136</b>	
Jumlah Skor Maksimal Ideal												<b>150</b>	
Presentasi (%)												<b>90,33</b>	
Kriteria												<b>Sangat Layak</b>	

Penilaian uji coba lapangan yang berjumlah 3 siswa kelas V kelompok uji coba kelompok perorangan diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* 90,33% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “ Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

#### 5. Uji Coba Kelompok kecil V SDN 2 Sembuluh 1 kecamatan Danau Sembuluh

Presentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa kelas V kelompok uji coba kelompok kecil, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran.

Kualitatif mengenai saran yang diberi siswa kelas V pada produk media pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem. Penilaian siswa kelas V adalah sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

$$(\%) = \frac{268}{300} \times 100 \%$$

$$(\%) = 0,8933 \times 100 \%$$

$$= 89,33 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

**Tabel 4.13 Uji Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertanyaan										Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	N1	L	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	44
2	N2	P	5	3	4	4	5	3	3	5	4	5	41
3	N3	L	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	46
4	N4	L	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46
5	N5	L	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46
6	N6	P	4	4	5	5	5	4	3	5	5	5	45
Jumlah Skor Penilaian siswa												<b>268</b>	
Jumlah Skor Maksimal Ideal												<b>300</b>	
Presentasi (%)												<b>89,33</b>	
Kriteria												<b>Sangat Layak</b>	

Penilaian uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa kelas V kelompok kecil diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* 89,33 % setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “ Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran yang diberi siswa kelas V pada produk media pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem. Saran Siswa Kelas V sebagai berikut:

1. Media *mock-up* sudah bagus
2. Media pembelajaran *mock-up* dapat dikembangkan lagi dan jelas
3. Menambahkan lagi gambar agar lebih menarik perhatian siswa

Kuantitatif mengenai saran yang diberi siswa kelas V pada produk media pembelajaran tematik sub tema komponen ekosistem. Komentar Siswa Kelas V sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa belum paham tentang materi komponen ekosistem
2. Penggunaan media yang masih kurang dalam penjelasan

**C. Analisis kelayakan media pembelajaran mock-up**

- a. Analisis dari ahli media tentang media pembelajaran mock-up, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran tematik 86% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” Sehingga tidak perlu revisi. Berdasarkan kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli materi pada produk pengembangan media pembelajaran pada materi komponen ekosistem.
- b. Analisis ahli materi, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran mock-up 77,5% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Cukup Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli media pada produk media pembelajaran mock-up sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki.

- c. Analisis ahli pembelajaran, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran *mock-up* 92,5% Setelah di konversikan dengan



acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran dan masukan yang diberi oleh ahli media pada produk media pembelajaran mock-up sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki.

- d. Penilaian siswa kelas V diatas, hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran mock-up uji coba perorangan 90,33% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi. Uji coba kelompok kecil 89,33% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kualitatif mengenai saran yang diberi siswa kelas V pada produk media pembelajaran mock-up sub tema komponen ekosistem ada beberapa yang perlu diperbaiki.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem telah melewati empat tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis) , *design* (perancangan), (*developmentpent*) Pengembangan, dan (*implementation*) *implementation* (implementasi/eksekusi) dan *evaluation* (Evaluasi/umpan balik) yang mengadopsi yaitu model pengembangan ADDIE.
2. Kelayakan/ kualitas media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem, Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran *mock-up* masuk pada kategori “Sangat layak” Hasil penilaian oleh ahli materi adalah 77,5% sehingga masuk kategori “ Layak”, Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran adalah 92,5% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”, hasil uji coba coba perorangan 90,33 % Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi. Dan uji coba kelompok kecil 89,33% Setelah di konversikan dengan acuan

kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Kesimpulan dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

1. Rekomendasikan ahli media yaitu pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran *mock-up* masuk pada kategori “Sangat layak”.
2. Rekomendasikan ahli materi yaitu pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu Hasil penilaian oleh ahli materi adalah 77,5% sehingga masuk kategori “Layak”.
3. Rekomendasikan ahli pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran adalah 92,5% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”.
4. Rekomendasikan Uji coba perorangan yaitu pengembangan media pembelajaran *mock-up* pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu hasil uji coba coba

perorangan 90,33% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

5. Rekomendasikan Uji coba kelompok kecil yaitu pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh yaitu uji coba kelompok kecil 89,33% Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” sehingga tidak perlu revisi.

Hasil penilaian ini, artinya media pembelajaran tematik “ Sangat layak “ untuk digunakan dalam pembelajaran pada tema 5 ekosistem sub tema 1 komponen ekosistem

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut**

### **1. Saran Untuk Keperluan Produk**

- a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran tematik audio visual pada saat memberikan arahan dikelas. Bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan apa yang telah dipelajari dikelas manfaatnya dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari hari.
- b. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian pengembangan untuk benar-benar mengukur kelayakan produk dan memperbanyak fakta uji lapangan sehingga diperoleh lebih banyak bahan untuk

memperbaiki produk dan pada akhirnya produk yang dihasilkan akan lebih baik lagi.

## 2. Saran Untuk Diseminasi Produk

Guru kelas harus memulai memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda. Dan media pembelajaran *mock-up* dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran disekolah agar lebih menambah semangat belajar peserta didik agar siswa fokus dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran yang berlangsung.

## 3. Saran Untuk Keperluan Pengembangan Produk Tindak lanjut / Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan media pembelajaran mock-up ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Referensi:

- Ahmad Rivai, 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Andi, 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Arif. Sadiman, 2014. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, 2017. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, 2010. *kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Khuluqo. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelaja.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermawan, 2007. *Media pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Hikmawati, 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Hujair, 2011. *Media pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. kaukaba. Yogyakarta.
- Majid, 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malawi, 2017. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpad*. Solo: CV AE Media Grafika.
- Muhammad, 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prastowo, 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Prenada
- Rodhatul, 2009. *media pembelajara*. banjarmasin: Antasari Pres.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryono. 2017. *Metologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.



Sugiyono. 2010. *Metode Peneliti Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV.

Susilana Rudi, 2008. *Media pembelajara*. Bandun: CV Wacana Prima.

Susilana Rudi, 2009. *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Unifa, 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

Wiyani., 2013. *Manajemen Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

### **Skripsi:**

Joko, Budi Santoso. 2016. *Pengembangan Mock-up Mitosis & Meiosis Menggunakan "Lego Miniset" Sebagai Pendukung Pembelajaran Biologi umum di UIN Walisongo Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang.  
<https://www.google.co.id/search?q=pengembangan+mockup+mitosis+%26meiosis+mengg&client=ucweb-mini-b&channel=lb>

Iva, Yeni Puspitasari. 2014. *Pengembangan Media Mock-up Pada Pembelajaran IPA Tentang Sistem Organ Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Merjosari 3 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang.  
<https://www.google.co.id/search?q=pengembangan+media+mockup+pada+pembelajaran+ipa&client=ucweb-mini-b&channel=lb>

Dady, Mukti Prabowo. 2018. *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang.  
<https://www.google.co.id/search?q=pengembangan+media+diorama+3+dimensi+dalam+pembelajaran+IPA+materi+ekosistem&client=ucweb-mini-b&channel=lb>

### **Jurnal Penelitian :**

Admajasari, 2014. pengaruh kualitas pelayanan dan kualitas produk Terhadap kepuasan pelanggan pada koperasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.(Online).*jurnal penelitian*.<https://www.google.co.id/url?q=https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/download/1288/1060&sa=U&ved=2ahUKEwiznuvvnYTtAhW87HMBHQNNCQIQFjACegQICRAB&usg=AOvVaw0SIF6YXCAkK0L9-TZ1kN3h>

Baruru, 2017. Analisis kadar angka permanfaatan pada air minum dan air bersih di beberapa daerah medan.(Online) *Jurnal penelitian*.  
<https://www.google.co.id/url?q=https://ejournal.unair.ac.id/JKL/article/download/9381/5249&sa=U&ved=2ahUKEwjs8LyRoITtAhXFW3wKHW6CEgQFjAEegQICRAB&usg=AOvVaw3qTpy6WVx41JwGFbIIWfg9>

Jasiah. 2019. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal.(Online) . *jurnal penelitian*, di IAIN Palangka Raya 19 (1):148.  
<https://www.google.co.id/search?q=jurnal+jasiah+analisis+kebutuhan+pengembangan+bahan+ajar+mata+kuliah+budaya+lokal&client=ucweb-mini-b&channel=lb>

Nurlaila, Ghulam Hamdu, Desiani Natalina Muliastari . 2016. Pengembangan Media Mock-up Pada Model Pembelajaran disekolah dasar program S-I PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya nisa.nurlaila@student.upi.edu. (Online). *Jurnal Penelitian*,  
<https://www.google.co.id/url?q=https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/5096/3553&sa=U&ved=2ahUKEwjF78XBnITtAhVDVisKHUovALEQFjAAegQIABAB&usg=AOvVaw2woRhSiO4iWjsPuMj0R4k6>

### **Wibe Site :**

Fathi, Rauf, [https://www.google.co.id/url?q=https://blog.edukasystem.com/ekosistem/&sa=U&ved=2ahUKEwjhoj\\_pITtAhUEeysKHaODAgQFjADegQICRAB&usg=AOvVaw16v\\_4iB5Scnvu92tpEzQJJ](https://www.google.co.id/url?q=https://blog.edukasystem.com/ekosistem/&sa=U&ved=2ahUKEwjhoj_pITtAhUEeysKHaODAgQFjADegQICRAB&usg=AOvVaw16v_4iB5Scnvu92tpEzQJJ).(Online). 2020.Kamis 5.

Alihamdan, <https://www.google.co.id/search?q=gambar+rumpun+dan+gambar+air&client=ucweb-mini-> (Online).2018.5 Senin 5.

