

Research Article

Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar

Destrinelli¹, Dwi Kurnia Hayati², Endang Sawinty³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Information

Reviewed : July 20, 2018

Revised : Nov 10, 2018

Available Online : Des 26, 2018

Keyword

development, media, concrete

Correspondence

e-mail : destrinelli@unja.ac.id

ABSTRACT

The aim of the study was to make thematic teaching materials on learning themes of class III primary school environment that were valid and interesting. Development procedures, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are questionnaires. Teaching materials that have been made are then validated by the validator. Includes media expert validation, and learning validation. The results of media expert validation obtained an average value of 71%, so this product belongs to the category of "good" and is worth testing. The results of the learning expert validation obtained an average value of 84.3%, so this product belongs to the category of "very good" and is worth testing. From the research conducted, it can be concluded that the teaching materials used in learning the theme of the class III primary school environment in the learning process are used as supporting instruments for learning and have an interest in learning.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>

PENDAHULUAN

Anak usia 6-12 tahun banyak mengalami perubahan hasil perpaduan faktor *intern* (fisik dan mental) maupun *extern* (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan yang tidak kurang pentingnya adalah pergaulan dengan teman sebaya). Perkembangan fisik dan intelektual anak usia 6-12 tahun nampaknya cenderung lamban. Pertumbuhan fisik anak menurun terus, kecuali pada akhir periode tersebut, sedangkan kecakapan motorik terus membaik. Perubahan terlihat kurang menonjol jika dibandingkan dengan usia permulaan. Akan tetapi perkembangan pada usia ini masih sangat signifikan. Perkembangan intelektual sangat substansial, karena sifat egosentrik, anak menjadi lebih bersifat logis. Perkembangan yang terjadi menghasilkan adanya perbedaan pada anak usia 6 dengan 12 tahun. Anak berusia 6 tahun Nampak seperti anak kecil, sedangkan anak berusia 12 tahun Nampak seperti orang dewasa.

Siswa kelas III sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitik beratkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Untuk mencapai konsep menjadi kongkrit adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya. Sesuai dengan teori Piaget yang, diharapkan seorang guru mampu membuat media konkret yang menarik perhatian siswa. Media yang sederhana dan bermakna dapat digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa.

Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran.

Media konkret adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media konkret tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Konkret dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Ciri media konkret yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media konkret sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realita juga dapat dimodifikasi.

Secara teori, penggunaan media konkret ini banyak kelebihanannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan-keterbatasan tertentu. Oleh karena itu perlu ada jenis media lain sebagai

penggantinya, seperti dijelaskan berikut ini, Media model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan konkret. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda sesungguhnya. Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting.

Media benda konkret dapat dijadikan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan pembelajaran karena penggunaan media benda konkret menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau, serta manfaatnya. Siswa akan lebih banyak belajar yang memberi pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan yang dilakukan. Dengan menggunakan media konkret atau media nyata anak dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan sehingga membuat anak lebih potensi, aktif dan kreatif, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan Hasil dan aktivitas siswa dalam belajar.

Sebagai siswa, tentu berhak untuk mendapatkan materi-materi yang segar dan menarik, sehingga suasana pada proses pembelajaran berlangsung dengan hidup. Namun, seperti yang kita ketahui sebagian besar keadaan pembelajaran disekolah khususnya sekolah dasar masih banyak guru yang belum mampu mengajar dengan baik dalam menggunakan media pembelajaran. Karena bahan ajar yang digunakan bahan ajar yang sudah jadi, tinggal pakai, tinggal beli tanpa merencanakan, menyiapkan dan menyusun sendiri. Dengan demikian sangat memungkinkan bahan ajar yang digunakan belum tentu sesuai dengan keadaan sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan seperti dikemukakan diatas, tentunya perlu suatu tindakan agar masalah-masalah itu dapat segera teratasi. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan bahan ajar semenarik mungkin, dan harus sesuai dengan kondisi siswa. Salah satu contohnya menggunakan media konkret yang akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dan dilihat dari

karakteristik siswa kelas III yang berada dalam tahap operasional konkret dengan demikian guru dalam memberikan materi pelajaran diharapkan menitik beratkan pada bahan ajar yang lebih bersifat konkret dan logis.

Permasalahan Pengembangan

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah kemenarikan produk penggunaan pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar ?

Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar.
3. Mengetahui kemenarikan pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar.

Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah kincir angin pada tema Lingkungan kelas III. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan adalah kincir angin dengan benda konkret dengan ukuran sisi 60 cm dan terbuat dari kertas duplex dan kayu.
2. Baling-baling yang dihasilkan menggunakan warna-warna cerah.
3. Menggunakan sandal bekas persegi untuk titik pusatnya.
4. Pada baling-baling memiliki diameter 78 cm dan jari-jari 39 cm.
5. kayu digunakan sebagai tangkai dengan panjang 60 cm.

6. LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam proses pembelajaran.
7. Dalam MTK dikaji materi mengenal pecahan, SBDP dikaji materi memberi hiasan dan warna pada model 3 dimensi sedangkan IPA dikaji materi energy angin bisa merubah menjadi energy gerak.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model desain pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Jenis data dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian pengembangan mayoritasnya bersifat kualitatif dan didukung kuantitatif. Berdasarkan cara memperoleh, sumber data yang digunakan adalah data primer. Data tersebut diperoleh dari data validasi pembelajaran dan validasi media. Sehingga media yang digunakan dikatakan valid. Media yang telah valid selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui efektifitas.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket. Angket tertutup diberikan kepada validator untuk memvalidasi produk dari segi pembelajaran dan media, pada uji coba perorangan untuk melihat persepsi siswa terhadap produk secara keseluruhan.

Alat Penilaian Untuk Validator

Alat penilaian untuk validator yaitu lembar penilaian berupa instrumen pengembangan produk yang akan digunakan di validasi oleh validator pembelajaran serta validator media tersebut apakah sudah sempurna atau belum. Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang baru, dalam hal ini adalah kincir angin menggunakan media konkret secara rasional akan lebih efektif. Dikatakan, secara rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran atau belum fakta yang terjadi pada produk dilapangan.

Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan satu pakar atau dosen ahli untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai pembelajaran tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya.

Validasi pembelajaran bahan ajar berupa kincir angin dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar	<i>Analyze</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan kesenjangan kinerja. 2. Kesesuaian dengan tujuan instruksional. 3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. 4. Kesesuaian dengan sumber daya yang tersedia. 5. Kesesuaian dengan penyusunan rencana pengelolaan proyek
	<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan perihal yang dibutuhkan. 2. Kesesuaian dengan penyusunan tujuan kinerja.
	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dengan pembuatan produk
	<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan desain dengan penyajian materi.
	<i>Evaluate</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian evaluasi dan tujuan

Sumber: (R.M. Branch,2009:2)

Instrument ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk untuk di uji cobakan disertai komentar dan saran yang diberikan dengan tujuan agar dilakukan revisi produk.

Pada penelitian ini skala yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *rating scale*. Dimana memiliki skor 1,2,3,4, dan 5 yaitu dengan nilai yang sangat tidak baik, tidak baik, sedang, baik, dan sangat baik.

Menurut Iftiana (Yamasari, 2010:4), untuk menghitung skor persentase dari tiap pertanyaan, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RS = Persentase respon dengan kriteria tertentu

f = Jumlah nilai tiap sub variabel

n = Jumlah skor maksimum

Dari persentase yang telah diperoleh, ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Tabel 2. Range Persentase dan Kriteria Kualitatif

No.	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Sedang
4	21% - 40%	Buruk
5	0% - 20%	Buruk Sekali

Sumber: Riduwan (2013:89)

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa bahan ajar dikatakan layak jika berada pada kualitas sangat baik, baik atau sedang. Sedangkan untuk butir penilaian yang mendapat kualitas buruk dan buruk sekali maka perlu dilakukan revisi.

Uji Coba Produk Pengembangan

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada kelompok terbatas yang mana produk yang berupa kincir angin yang telah di revisi diajukan kepada beberapa siswa yang mengikuti proses pembelajaran di sekolah dasar kelas III. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dan efisien. Dengan uji coba kualitas produk yang dikembangkan betul- betul teruji secara empiris.

Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk maka dilakukan revisi produk. Revisi produk ini dilakukan apabila pada saat uji coba produk terdapat kelemahan atau kekurangan yang mengakibatkan kurang efektifnya produk yang dihasilkan. Selanjutnya dilakukan revisi guna menghilangkan atau memperbaiki kekurangan tersebut sehingga menjadi lebih efektif.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kesesuaian, dengan para pembelajar, kemudian daya tarik dari produk yang dihasilkan, selanjutnya diperoleh kesimpulan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk pembelajaran. Untuk melihat kemenarikan produk tersebut, maka saat uji coba dilakukan wawancara terhadap siswa..

Subjek Uji Coba

Pada uji coba pemakaian yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas III Sekolah Dasar.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik desain bahan ajar dengan menggunakan kincir angin pada pembelajaran tematik tema lingkungan dengan tahap sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan poin-poin dari saran-saran validator berdasarkan angket validasi untuk melihat kevalidan produk.
2. Mendeskripsikan poin-poin dari pedoman wawancara siswa ketika melaksanakan wawancara terhadap siswa untuk melihat kemenarikan dari produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* merupakan tahap awal untuk menyiapkan media konkret berupa kincir angin. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu memaparkan hasil analisis karakteristik siswa, dan analisis pembelajaran yang dibutuhkan pada produk pengembangan sebagai berikut:

Karakteristik Siswa

Siswa kelas III sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitik beratkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Untuk mencapai konsep menjadi konkret adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya.

Analisis Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pembelajaran ini agar siswa dapat menguasai materi dengan baik yang nantinya akan diintegrasikan dengan nilai-nilai lingkungan. Pembelajaran yang akan diambil yaitu tema lingkungan dengan mengaitkan Matematika (Mengenal pecahan), IPA (Membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak) dan SBDP (Memberikan hiasan/warna pada benda tiga dimensi). Analisis akan menghasilkan diagram tentang kompetensi-kompetensi/keterampilan/konsep yang menunjukkan keterkaitan antara kompetensi/keterampilan/konsep tersebut.

Tahap *Design* (Desain)

Setelah menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis pembelajaran tematik disekolah dasar, tahap selanjutnya adalah mendesain media konkret berupa kincir angin. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media konkret berupa kincir angin adalah sebagai berikut:

Rancangan Produk

Adapun rancangan produk yang telah dirancang peneliti adalah media konkret berupa kincir angin.

Struktur Materi

Adapun materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah media konkret berupa kincir angin melalui langkah-langkah dari pembuatan kincir angin. Langkah-langkah pembuatan yang dilakukan antara lain:

1. Menentukan ukuran baling-baling yang akan dibuat, membuat kerangka baling-baling serta membuat baling-baling.
2. Membuat kincir angin secara utuh sesuai dengan tujuan pembelajaran pada tema lingkungan kelas III
3. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembuatan kincir angin.

Tujuan pembelajaran tema lingkungan kelas III adalah sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal pecahan sederhana.
2. Siswa dapat memberi warna/hiasan pada benda tiga dimensi.
3. Siswa dapat membuat kincir angin untuk membuktikan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak.

Tahap desain kegiatan yang dilakukan yaitu menjelaskan tentang konsep rancangan produk dan spesifikasi awal produk, alat/teknologi dan bahan yang dibutuhkan.

Menyusun Kincir Angin dan Lembar Kerja Siswa

Rancangan pengembangan Kincir Angin dan Bahan Belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merancang Pembuatan Kincir Angin

Peneliti merancang pembuatan kincir angin dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menentukan kertas yang yang tebal untuk baling-balingnya. 2) Menentukan kayu yang akan digunakan sebagai tangkai. 3) Alat yang mendukung seperti paku, cat kayu 4) Menentukan cat untuk kertas sebagai baling-baling

2. Rancangan Sampul LKS

Peneliti mencari informasi dari berbagai sumber terkait dengan cara membuat sampul bahan belajar. Melihat dari contoh sampul buku atau contoh sampul bahan belajar lainnya yang telah ada, sehingga peneliti bisa menghasilkan rancangan yang terlihat lebih bagus dan terlihat

lebih menarik dengan kombinasi warna dan gambar yang sesuai sehingga siswa tertarik untuk menggunakan bahan belajar sebelum melihat isi bahan belajar tersebut.

3. Rancangan Isi LKS

Pada rancangan isi bahan belajar, peneliti memilih bahan belajar tematik pada pembelajaran tematik meliputi Matematika, SBDP dan IPA. Berbeda dengan bahan belajar atau buku teks biasanya, bahan belajar ini dikemas lebih menarik dengan memberi variasi warna dan gambar, penggunaan bahasanya yang mudah dipahami siswa dalam membaca dan mempelajarinya, sistematis dengan menyajikan permasalahan pada awal tiap halaman sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep atau memantapkan suatu konsep karena bahan belajar tersebut dapat membangun dan mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal karena disusun dengan langkah-langkah pembuatan kincir angin. Rancangan isi Bahan belajar meliputi:

a. Judul, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Judul bahan belajar yang akan dibuat lebih spesifik dari bahan belajar atau buku teks yang telah ada. Bahan belajar ini diberi judul “LKS Tema Lingkungan menggunakan media kincir angin”.

Standar Kompetensi pada Bahan belajar dibuat berdasarkan pembelajaran tematik IPA Menerapkan Konsep Energi Gerak. Matematika Memahami Pecahan Sederhana Dan Penggunaannya Dalam Pemecahan Masalah. SBDP Mengekspresikan Diri Melalui Karya Seni Rupa.

Kompetensi dasar dari IPA Membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak. Matematika Mengenal pecahan sederhana. SBDP Memberikan hiasan/warna pada benda tiga dimensi

Tujuan pembelajaran diturunkan dari kompetensi dasar yaitu siswa dapat mengenal pecahan sederhana, dapat memberikan hiasan/warna pada benda tiga dimensi dan siswa dapat membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak.

b. Petunjuk belajar (siswa)

Petunjuk belajar pada Bahan belajar disajikan dalam bentuk kalimat-kalimat perintah dan petunjuk-petunjuk dalam menyelesaikan soal-soal yang ada di bahan belajar. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam menyelesaikan dan memahami masalah dengan mengikuti perintah tersebut hingga siswa dapat menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

c. *Content* dan media

Desain bahan belajar dengan langkah-langkah pembuatan kincir angin dibuat berdasarkan pada setiap materi tema lingkungan (Matematika, SBDP dan IPA) dan bertujuan membantu siswa untuk mempermudah meningkatkan kemampuan membangun atau mengkonstruksi konsep pembelajaran tematik.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pada bahan belajar tema lingkungan menggunakan media kincir angin yaitu sebagai berikut:

Pada bagian awal bahan belajar, dijelaskan terlebih dahulu SK, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada isi materi Bahan belajar akan disusun berdasarkan tahap-tahap pembuatan kincir angin, dimana dalam setiap tahapan akan menjelaskan materi-materi yang berkaitan dengan tema lingkungan. Langkah pertama yaitu pembuatan baling-baling kincir angin dengan menerapkan materi pecahan dan warna pada benda tiga dimensi, langkah selanjutnya menerapkan materi membuktikan bahwa energi angin bisa diubah menjadi energi gerak.

d. Informasi Pendukung

Informasi pendukung ini disajikan terkait materi dan konsep mengenai tema lingkungan (Matematika, SBDP dan IPA) berdasarkan sumber-sumber yang relevan. Pada bahan belajar, informasi pendukung materi bahan belajar termasuk dalam isi materi pembelajaran.

e. Latihan-latihan

Latihan yang akan disajikan terkait soal-soal uraian sehingga dapat berdiskusi. Dengan maksud agar siswa dapat terbiasa melatih dirinya menyelesaikan soal-soal yang terkait dengan baik.

f. Petunjuk Kerja

Petunjuk kerja akan disajikan terkait petunjuk dalam menemukan suatu konsep dengan bimbingan guru. Petunjuk kerja dalam hal ini berupa kegiatan siswa.

g. Evaluasi

Pada evaluasi ini berisi soal-soal latihan yang diberikan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal mengenai tema lingkungan. Agar lebih terlihat apakah siswa sudah betul-betul memahami materi maka diberikan soal-soal latihan berupa esai, sehingga akan terlihat langkah kerja siswa.

Alat/Teknologi dan Bahan Yang Dibutuhkan

Adapun alat atau teknologi dan bahan yang dibutuhkan dalam menghasilkan media konkret berupa kincir angin ini adalah sebagai berikut ini:

1. Kertas duplex
2. Kayu
3. Clear
4. Paku
5. Sandal bekas

Tahap *Development* (Pengembangan) dan *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini mengembangkan produk kincir angin sesuai dengan tahap analisis dan desain yang telah dirancang setelah produk siap diimplementasikan maka dilakukan validasi oleh validator, kemudian direvisi

Hasil Validasi Dari Validator

Adapun hasil validasi dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi dari Validator Media

No	Pertanyaan	Penilaian (dalam skor)		Jumlah	Rata-rata skor
		I	II		

A. Dilihat dari gambarnya

1	Gambar yang digunakan pada Bahan Belajar adalah gambar yang sesuai dengan anak sekolah dasar	2	4	6	3
2	Gambar tersebut dapat menarik siswa dalam membaca	2	4	6	3
3	Gambar tidak menyebabkan kebosanan saat dilihat	2	4	6	3
B. Dilihat dari bentuknya					
4	Bentuk darikincir angin yang digunakan adalah sejenis bentuk yang dikenali anak yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran	2	4	6	3
5	Bentuk dari kincir angina ini sederhana dan tidak susah digunakan anak	3	5	8	4
6	Bentuk dari kincir angin ini bersih dan menarik	3	4	7	3.5
C. Dilihat dari tulisannya					
7	Tulisan yang digunakan sangat sederhana	4	4	8	4
8	Tulisan dapat dimengerti anak saat dibaca	4	5	9	4.5
D. Dilihat dari warnanya					
9	Warna yang digunakan menggunakan warna yang cerah	2	4	6	3
10	Warna yang digunakan warna yang serasi dan tidak mencolok	3	4	7	3.5
11	Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat	3	4	7	3.5
E. Dilihat dari sisi materinya					
12	Materi yang dipaparkan dalam bahan belajar mudah dipahami anak	4	4	8	4
13	Materi yang dipaparkan sesuai dengan lingkungan belajar	4	4	8	4
14	Materi yang dipaparkan tidak membuat anak kebingungan saat mereka mempelajarinya	3	4	7	3.5
15	Materi yang dipaparkan dapat membuat anak aktif saat belajar	4	4	8	4
Nilai rata-rata hasil validasi oleh validator					53.5
Nilai rata-rata hasil validasi oleh validator (dalam%)					78%

Jumlah Nilai : 107

Rata-Rata Nilai (dalam %) : 71%

$$\text{Persentase respon dengan kriteria tertentu} = \frac{\text{Jumlahnilairata-rata}}{(\text{Jumlahskorrata-ratamaksimum})} \times 100\%$$

$$= \frac{53}{75} \times 100\%$$

$$= 71\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli materi seni diatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 71% maka produk ini termasuk dalam kategori “baik”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian (dalam skor)				Jumlah	Rata-rata skor
		3	4	5	6		
1	2	3	4	5	6	7	8
A. Kelayakan isi							
1.	Kesesuaian pembelajaran dengan pembelajaran yang tercantum dalam tujuan pembelajaran	4	4	4	5	17	4.25
2.	Kesesuaian pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	5	5	5	20	5
3.	Kesesuaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3	3	4	5	15	3.75
4.	Kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan media konkret	3	4	4	5	16	4
5.	Kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa	4	5	5	5	19	4.75
6.	kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3	4	4	5	16	4
7.	contoh media yang diberikan mendukung pemahaman konsep pembelajaran	4	4	4	5	17	4.25
8.	Kesesuaian latihan yang diberikan dengan pembelajaran	3	3	3	4	13	3.25
9.	Latihan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa	4	4	4	5	17	4.25
B. Konstruks							
10.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	5	5	19	4.75
11.	Kesesuaian pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	4	5	5	5	19	4.75
12.	Kelengkapan informasi dalam media	3	4	4	5	16	4
C. Bahasa							

No	Pernyataan	Penilaian (dalam skor)				Jumlah	Rata-rata skor
13	Kesesuaian kaidah dengan bahasa indonesia	4	4	4	5	17	4.25
14	Kalimat yang digunakan pada media bersifat efektif	3	4	4	5	16	4
15	Kalimat penjelas yang digunakan singkat, tepat, dan mudah dimengerti	3	4	4	5	16	4
Nilai rata-rata hasil validasi oleh validator							63.25
Nilai rata-rata hasil validasi oleh validator (dalam%)							84.3%

Jumlah Nilai : 250

Rata-Rata Nilai (dalam %) : 84.3%

$$\begin{aligned} \text{Persentase respon dengan kriteria tertentu} &= \frac{\text{Jumlah nilai rata-rata}}{(\text{Jumlah skor rata-rata maksimum})} \times 100\% \\ &= \frac{63.25}{75} \times 100\% \\ &= 84.3\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli media video diatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 84.3% maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Wawancara Siswa

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap 6 siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda meliputi kemampuan rendah, sedang dan tinggi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media konkret berupa kincir angin pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar sangat menarik dalam pembelajaran. Siswa sangat bersemangat dalam belajar karena media konkret yang disajikan menarik perhatian, siswa lebih mudah menerima pembelajaran, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret berupa kincir angin ini. Selain itu, siswa mampu memahami proses pembelajaran dengan baik.

Tahap Evaluation (Penilaian)

Tujuan evaluasi adalah untuk melihat kelayakan produk yang dilihat dari hasil validasi oleh validator dan untuk melihat kemenarikan produk pada pembelajaran yang dilakukan siswa,

kemenarikkan ini dilihat dari hasil wawancara terhadap siswa dalam penggunaan produk berupa kincir angin tersebut.

Pembahasan

Setelah melalui proses pengembangan yang tahapannya meliputi: pertama peneliti menganalisis karakteristik dan pembelajaran, mendesain kincir angin dan bahan belajar dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran. Desain kincir angin ini mengacu pada langkah-langkah pembuatan kincir angin dalam proses pembelajaran. Dalam pembahasan keseluruhan materi tema lingkungan (meliputi Matematika, SBDP dan IPA) pada kincir angin siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran karena cara berpikir siswa telah diarahkan pada pembelajaran terlibat langsung dengan kincir angin yang menggunakan media konkret ini dilengkapi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Kemudian pada akhir kincir angin juga telah disiapkan soal yang mencakup keseluruhan materi yang dibahas. Kemudian, kincir angin berfungsi untuk membantu siswa agar tidak perlu mencatat, sebagai pendamping penjelasan pendidik, sebagai bahan rujukan peserta didik, memotivasi siswa agar lebih giat belajar, pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, memberi umpan balik, dan menilai hasil belajar.

Setelah selesai menganalisis, mendesain dan mengembangkan kincir angin, kemudian kincir angin divalidasi oleh validator media dan validator pembelajaran. Pembuatan produk ini berdasarkan kisi-kisi instrumen media menurut Asyar (2012) yaitu dilihat dari bentuknya media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya dan media yang digunakan bersih dan menarik, dilihat dari isi materinya media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan, media yang dihasilkan praktis, luwes dan tahan, memiliki kualitas baik dan ukuran sesuai dengan lingkungan belajar. Dan hasil dari validasi media, validator mengomentari dan menyarankan bahwa pada validasi pertama kali validator mengatakan baling-baling yang dihasilkan tidak bagus karena terbuat dari kertas karton yang menghasilkan baling-baling yang tidak kokoh dan lentur, warna yang digunakan juga tidak cerah, validator menyarankan menggunakan kertas yang tebal (kertas duplex) agar baling-baling yang dihasilkan

kokoh dan tidak lentur, warna yang digunakan warna-warna cerah, untuk tangkainya validator menyarankan agar kayu yang digunakan dicat agar kayu akan tahan lama. Dalam bahan belajar validator menyarankan tulisan pada bahan belajar diperbesar, diberi warna yang cerah dan disesuaikan dengan background, gambar disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, tata letak diperbaiki serta buat daftar pustaka pada penilaian pertama. Kemudian produk direvisi sesuai dengan saran validator media, selanjutnya dilakukan validasi kedua, pada validasi kedua validator berkomentar tentang tata letak pada bahan belajar perlu diperbaiki, kertas dipotong sesuai dengan background dan secara umum sudah baik dan layak diujicobakan.

Sedangkan hasil validasi dari validator pembelajaran mengomentari dan menyarankan bahwa kesesuaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan media, kesesuaian latihan yang diberikan dengan pembelajaran, kelengkapan informasi dalam media tidak sesuai dengan pembelajaran, kalimat yang digunakan pada media tidak efektif, kalimat penjelas tidak mudah dimengerti tidak sesuai dengan pembelajaran perlu perbaikan, setelah direvisi beberapa kali maka produk kincir angin ini layak diujicobakan. Kemudian saran dan komentar dari validator ini sebagai masukan bagi peneliti untuk merevisi produk kincir angin tersebut.

Setelah produk kincir angin direvisi, peneliti melakukan ujicoba perorangan yang terdiri dari 6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda diantaranya 2 memiliki kemampuan rendah, 2 memiliki kemampuan sedang dan 2 memiliki kemampuan tinggi. Hal ini bertujuan untuk meminta tanggapan tentang kemenarikan produk kincir angin yang telah dibuat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran secara langsung dan dengan media konkret siswa lebih mudah dan cepat dalam menerima ilmu yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Kemenarikan Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar.

Produk yang sudah dikategorikan baik dan sangat baik, kemudian layak diujicobakan pada subjek penelitian, yakni ujicoba perorangan di sekolah dasar kelas III yang mengikuti proses

pembelajaran tematik kelas III melalui media konkret, diberi pembelajaran dengan menggunakan media konkret. Ujicoba ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Dalam kegiatan proses pembelajaran, siswa menggunakan media konkret pada pembelajaran. Dimana siswa dituntut untuk aktif dan terlibat langsung dalam pengalaman belajar, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan hanya mengarahkan siswa dalam belajar.

Setelah pembelajaran menggunakan media konkret berupa kincir angin ini, selanjutnya dilakukan wawancara pada siswa untuk mengetahui kemenarikannya. Wawancara menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk kincir angin pada pembelajaran memiliki tingkat kemenarikan yang memiliki kategori "menarik". Kemenarikan yang membuat siswa mengeksplor kemampuan dengan belajar terlibat pengalaman langsung dan aktif. Dengan demikian berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar media konkret berupa kincir angin pada pembelajaran dikembangkan telah efektif untuk digunakan di lihat dari hasil validasi dan hasil wawancara pada siswa.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

1. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan prosedur pembuatan produk yang dihasilkan berupa bahan ajar media konkret kincir angin.
2. Pada penelitian pengembangan ini dapat mengetahui kevalidan media konkret dari beberapa validator yang meliputi validator media dan validator pembelajaran pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar.
3. Pada penelitian pengembangan ini hasil wawancara siswa untuk mengetahui kemenarikan media konkret berupa bahan ajar kincir angin pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar.

Implikasi

1. Ketersediaan perangkat pembelajaran media konkret berupa kincir angin yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Penulis menyarankan kepada guru kelas dapat menggunakan perangkat pembelajaran media konkret pada pembelajaran kelas III sekolah dasar.
2. Penulis juga menyarankan untuk penelitian pengembangan berikutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran kelas III dengan menggunakan media konkret yang lebih bervariasi untuk menghasilkan bahan ajar media konkret yang lebih menarik serta lebih baik, sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak/Ibu pengelola Jurnal Gentala Pendidikan Dasar PGSD FKIP Universitas Jambi atas kerjasamanya sehingga karya ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: USA.
- Daryanto dan Herry Sudjendro. 2013. *Siap menyongsong kurikulum 2013*. Yogyakarta : Gava Media
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardi Wiyani. 2013. *Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan bahan ajar tematik*. Yogyakarta : Diva Press.
- Putra. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : Diva Press.

- Rahmawan. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Angin Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di SMK Ma'arif Salim*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Research And Development*. Bandung : Alfabeta
- Susanto,A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana prenada media group.
- Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Erlangga Group.
- Uno, Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yamasari, Yuni, 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Makalah Seminar Nasional Pascasarjana.