



PENGEMBANGAN MEDIA MOCK UP UNTUK MEMINIMALISIR KARAKTER PHLEGMATIS DALAM PEMBELAJARAN KELAS 3 DI SD NEGERI 2 MANTINGAN

Ismi Aprilia Zahro¹, Isnaini Noor Safitri², Shera Rizqi Maulida³, Muhammad Misbahul Munir⁴.
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdhlatul Ulama Jepara

Email : ¹apriliazahroismi@gmail.com, ²isnaininoor20@gmail.com, ³sheramaulida9@gmail.com, ⁴misbahulmunir@unisnu.ac.id

Abstack: *The process of cultivating character in schools so far has taken place indirectly so that it has an impact on the lack of character development of students. This study aims to produce character education-based media for class III elementary school. The fundamental problem is implementing the development of mock up learning media to minimize the character of students. Supported by the development of this mock up media which minimizes phlegmatic characters to foster creative and critical thinking characters. On the problem of students who have phlegmatic characters, they have limited enthusiasm to take action in making and developing mock up media. Besides that, educators are required to be creative in developing teaching materials, choosing learning resources and media available in the surrounding environment. This study uses the ADDIE model. The research subjects were class III students at SDN 2 Mantingan. Data analysis techniques using qualitative and quantitative. This research produces character education-based media for class III Elementary Schools that use mock up media. The results of the study show that character education-based mock up media for class III of this elementary school meets the requirements for use in learning because it meets the criteria.*

Keywords: *Mock Up Media, Phlegmatic character, learners.*

Abstrak: *Proses penanaman karakter di sekolah selama ini berlangsung secara tidak langsung sehingga berdampak kepada kurang terbangunnya karakter peserta didik. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media berbasis pendidikan karakter untuk kelas III Sekolah Dasar. Persoalan yang mendasar implementasi pengembangan media pembelajaran mock up untuk meminimalisir karakter peserta didik. Didukung oleh perkembangan media mock up ini yang meminimalisir adanya karakter phlegmatis untuk menumbuhkan karakter yang kreatif dan berfikir kritis. Pada masalah peserta didik yang memiliki karakter phlegmatis ini mempunyai keterbatasan bersemangat untuk melakukan tindakan dalam membuat dan mengembangkan media mock up. Disamping itu pendidik dituntut kreatif dalam mengembangkan bahan ajar, memilih sumber dan media belajar yang tersedia di lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian siswa kelas III di SDN 2 Mantingan. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan media berbasis pendidikan karakter untuk kelas III Sekolah Dasar yang menggunakan media mock up. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mock up berbasis pendidikan karakter untuk kelas III Sekolah Dasar ini telah memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria.*

Kata Kunci : *Media mock up, Karakter Pleghmatis, Peserta Didik.*

PENDAHULUAN

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media dapat menciptakan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan yang efektif karena media mempunyai 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 dapat mendorong peserta didik untuk menyukai ilmu pengetahuan tersebut.

Mock-up adalah salah satu jenis media model 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. Media berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah kerumitan bahan ajar. Media tidak akan menghasilkan proses belajar yang efisien apabila penggunaannya tidak sejalan dengan fungsinya, media yang baik adalah media yang efektif. Keefektifitas yang dimaksud adalah biaya, waktu, dan pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik.

Kepribadian adalah semua corak perilaku dan kebiasaan individu yang terhimpun dalam dirinya dan digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsangan baik dari luar maupun dari dalam. Corak perilaku dan kebiasaan ini merupakan kesatuan fungsional yang khas pada seseorang. Perkembangan kepribadian tersebut bersifat dinamis, artinya selama individu masih bertambah pengetahuannya dan mau belajar serta menambah pengalaman dan keterampilan, mereka akan semakin matang dan mantap kepribadiannya. Karakter Phlegmatis berbeda dengan kepribadian yang lainnya.

Plegmatis yaitu tipe yang cinta kedamaian, melankolis adalah tipe yang sempurna atau perfectionis, sanguinis adalah tipe yang populer, dan koleris adalah tipe yang kuat. Masing-masing karakter tersebut memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda. Keempat karakter tersebut mungkin juga bisa dikombinasikan atau memiliki dua atau lebih dari 2 karakter sekaligus. Fungsi dari mengetahui tipe kepribadian atau karakter diri adalah untuk mengoptimalkan perubahan diri ke arah yang lebih baik dan positif. Mengetahui tipe-tipe kepribadian seseorang juga membantu dalam memahami lawan bicara pada interaksi sosial dengan orang-orang sekitar. Mengetahui karakter seseorang memungkinkan Anda untuk bisa menyesuaikan sikap atau perilaku tertentu yang sesuai dengan lawan bicara.

METODE

Metode penelitian ini diterapkan dengan jenis penelitian pengembangan yang dimodifikasi dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono model ADDIE pada umumnya dapat digunakan pada penelitian pengembangan, sehingga bentuk pengembangan yang digunakan seperti metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. mengemukakan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosesnya, sehingga sangat sistematis dalam tahap implementasinya.

Hal ini sejalan dengan model pengembangan ADDIE memiliki banyak kemampuan untuk pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur pembelajaran yang efektif dan dinamis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian ada lima tahapan yang peneliti lakukan yakni Analisis (Analysis) tahap analisis yaitu proses penafsiran tentang apa yang dibutuhkan oleh siswa yaitu analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas, Desain (Design) tahap desain juga sering disebut dengan tahap rancangan yang artinya pembuatan rancangan dari sebuah produk yang dimulai pada tahap ini setelah sebelumnya mengetahui kebutuhan siswa pada tahap analisis.

Pengembangan (Development) Setelah merancang dari sebuah produk barulah produk tersebut dikembangkan sesuai dengan apa yang diinginkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, Implementasi (Implementation) tahap implementasi merupakan tahap yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan atau menerapkan produk yang sudah dibuat dan telah dikembangkan dan siap untuk di uji coba kepada siswa agar mengetahui kelayakan dan keefektifan produk tersebut, Evaluasi (Evaluation) pada tahap evaluasi dapat digunakan untuk mengevaluasi atau menilai hasil akhir tentang layak tidaknya dari sebuah produk yang telah diterapkan pada siswa dan merevisi atau menyempurnakan sebuah produk yang telah dibuat supaya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh selama proses validasi. Sedangkan, data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi, ini terdiri dari saran dan masukan dari para ahli. Sedangkan instrument yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon guru dan siswa, dan soal tes untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi pada kelas 3 di sekolah dasar negeri 2 mantingan terhadap penggunaan media pembelajaran masih jarang, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mengoprasikan media pembelajaran yang ada. Maka dari itu, guru cenderung memilih media yang praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran, walaupun ada kenyataannya media yang digunakan kurang mendukung pada kegiatan pembelajaran. Padahal keberadaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar.

Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, peserta didik secara langsung dilibatkan untuk belajar yang pada akhirnya diharapkan mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang telah dipelajari. Dale mengungkapkan, bahwa daya ingat seseorang mencapai 90 % apabila terlibat langsung dalam pembelajaran berbeda dengan daya ingat seseorang yang mencapai 10 % yang hanya terlibat dalam kegiatan membaca ketika proses pembelajaran.

Oleh karena itu, media Mock-up dirasa mampu mengatasi permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti dijelaskan di atas bahwa media ini adalah media tiga dimensi atau alat tiruan, dimana peserta didik dilatih untuk menemukan, mengamati, memilih, menganalisis, dan memutuskan untuk diri sendiri dalam nilai-nilai yang ingin diperjuangkannya. Dengan melakukan berbagai tahapan dari media mock-up ini dengan baik peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu memahami nilai-nilai dalam proses dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Menurut Muhammad media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa dapat mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah serta mampu mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran melalui tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sebagai sarana prasarana 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 sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara baik dan kreatif dalam batas-batas tertentu dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, menyerapan pembelajaran lebih baik, penetapan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan siswa dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan tertentu sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Menurut Arif setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi

keandalan, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Media pembelajaran *mock-up* memiliki karakteristik tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat, atau obyek yang akan dipelajari. *Mock-up* adalah salah satu jenis media model 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. Pada media pembelajaran *mock-up* hanya nampak bagian-bagian tertentu saja yang penting untuk diperagakan gerakannya atau proses kerjanya, sebaliknya bagian kecil lainnya yang dianggap kurang penting atau yang dapat mengganggu perhatian siswa dihilangkan. Jadi sebenarnya *mock-up* terletak di tengah-tengah model tiruan dengan benda sebenarnya.

Dikatakan model tidak tepat, karena dapat memperlihatkan fungsi sebenarnya dari bagian alat itu, sebaliknya disebut benda sebenarnya juga tidak tepat, karena bagian-bagian lain dari bentuk benda aslinya yang tidak diterangkan, dihilangkan. Selain itu bahan baku yang dibuat untuk alat ini bisa dibuat dari bahan yang lain dari benda atau peralatan aslinya. Jenis-jenis media *mock-up* di antaranya *Diorama*, *Ritatoon*, *Rotatoon*. Kelebihan dari penggunaan media *mock-up* ini di antaranya yaitu memberikan pengalaman langsung terhadap obyek yang rumit untuk dipelajari benda nyatanya, menunjukkan struktur obyek secara jelas, menunjukkan alur kerja suatu obyek secara jelas, menyederhanakan obyek yang sulit dibawa ke kelas. Adapun kelemahan dari penggunaan media *mock-up* ini yaitu tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.

Contoh penerapan media *mock up* misalnya dibuat *mock-up* traffic light ukuran kecil yang dapat menyala. Kemudian dibuatkan model lapangan yang menggambarkan perempatan jalan dan traffic light tadi dipasang pada posisi yang tepat. Dengan menggunakan mobil-mobilan kecil anak dapat bermain lalu-lintas dengan menggunakan traffic light tiruan tadi. Khusus untuk *mock-up* traffic light-nya dapat dibuat dari bahan yang nantinya benar-benar dapat memperagakan seperti keadaan yang sebenarnya. Lampunya benar-benar dapat menyala (warna merah, kuning dan hijau).

Media berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah kerumitan bahan ajar. Media tidak akan menghasilkan proses belajar yang efisien apabila penggunaannya tidak sejalan dengan fungsinya, media yang baik adalah media yang efektif. Keefektifitas yang dimaksud adalah biaya, waktu, dan pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik. 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. Penerapan media pembelajaran, pendidik harus menyesuaikan dan memperhatikan kebutuhan, perkembangan jiwa dan kepribadian peserta didik karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran, tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik akan sulit bagi seorang pendidik untuk menerapkan bahan ajar yang optimal.

Kepribadian adalah keseluruhan perilaku dari seseorang individu dengan system kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan serangkaian situasi. Seorang yang memiliki kepribadian *phlegmatis* merupakan seseorang yang memiliki sifat alamiah pendamai dan tidak suka kekerasan. Orang dengan tipe ini adalah orang-orang yang punya pembawaan tenang dan santai secara alami, gejala emosinya tidak tampak, misalnya dalam kondisi sedih atau senang, sehingga naik turun emosinya tidak terlihat secara jelas. Merupakan pribadi yang konsisten, tenang dan jarang sekali terpengaruh dengan lingkungannya, tidak pernah terlihat gelisah. Orang bertipe ini cenderung dapat menguasai dirinya dengan cukup baik dan lebih instropektif, memikirkan ke dalam dan mampu melihat, menatap, dan memikirkan masalah-masalah yang terjadi di sekitarnya. Mereka seorang pengamat yang kuat, penonton yang tajam dan pengkritik yang berbobot.

Fungsi dari mengetahui tipe kepribadian atau karakter diri peserta didik bagi pendidik adalah untuk mengoptimalkan perubahan diri peserta didik ke arah yang lebih baik dan positif. Mengetahui tipe-tipe kepribadian peserta didik juga membantu dalam memahami model, metode dan media apa yang harus digunakan pendidik misalnya melalui media *mock up*. Mengetahui karakter seseorang memungkinkan pendidik untuk bisa menyesuaikan sikap atau perilaku tertentu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karakter manusia dibedakan menjadi empat, yaitu plegmatis, melankolis, sanguinis, dan koleris. Manusia mempunyai karakter yang berbeda-beda dan unik. Karakter atau kepribadian bisa dipelajari dan memiliki kesamaan antara orang satu dengan yang lainnya.

KESIMPULAN

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media dapat menciptakan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan yang efektif karena media mempunyai kemampuan tersendiri untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang mengandung makna tersendiri. *Mock-up* adalah salah satu jenis media model 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. Plegmatis yaitu tipe yang cinta kedamaian, melankolis adalah tipe yang sempurna atau perfectionis, sanguinis adalah tipe yang populer, dan koleris adalah tipe yang kuat. Masing-masing karakter tersebut memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Albela, T. B., Sesanti, N. R., & Setiawan, D. A. (2022). Pengembangan e-modul Cerita Berbasis Aplikasi Mock-up pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Arif. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hadi, Hasrul, & Agustina, S. (Jurnal Educatio). "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie." . 2016.
- Hermawan. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press,.
- Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soeroso, A. (2008). *Sosiologi 1*. Yudhistira,.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. . Bandung: Alfabeta.
- Ula, Rahmatul, I., & Fadila, A. (2018). "Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP." . *Desimal: Jurnal Matematika*.