

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI (DUPOPIN)  
PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1  
DI SDN BULUSARI 3 KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**DWI KARTIKA INDAH SUBEKTI**  
NPM : 19.1.01.10.0069

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi Oleh :

**DWI KARTIKA INDAH SUBEKTI**  
NPM: 19.1.01.10.0069

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI  
(DUPOPIN) PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DI SDN  
BULUSARI 3 KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 6 Juli 2023

Pembimbing 1



**Karimatus Saidah, M.Pd**  
NIDN. 0710039103

Pembimbing 2



**Bagus Amirul Mukmin, M.Pd**  
NIDN. 0710059001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Oleh :

**DWI KARTIKA INDAH SUBEKTI**  
NPM: 19.1.01.10.0069

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI  
(DUPOPIN) PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DI SDN  
BULUSARI 3 KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN  
PGRI Kediri

Pada tanggal: 1 Agustus 2023

Panitia Penguji:

- |              |                             |   |
|--------------|-----------------------------|---|
| 1. Ketua     | : Karimatus Saidah, M.Pd    |  |
| 2. Penguji 1 | : Nurita Primasatya, M.Pd   |  |
| 3. Penguji 2 | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd |  |

Mengetahui,  
Dekan FKIP  
  
**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIDN.0006096801

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dwi Kartika Indah Subekti

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 28 Oktober 2000

NPM : 19.1.01.10.0069

Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Dosen Pembimbing I : Karimatus Saidah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri,  
Yang Menyatakan



**Dwi Kartika Indah Subekti**  
NPM:19.1.01.10.0069

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Motto Dan Persembahan**

*“It’s fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true”*

(Taylor Swift)

Dengan segenap hati, skripsi ini dipersembahkan untuk :

Keluarga saya tercinta.

## ABSTRAK

**Dwi Kartika Indah Subekti** Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (DUPOPIN) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : Pengembangan, media, tiga dimensi

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN Bulusari 3. Mendapatkan Hasil bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan menguasai materi salah satunya materi pada penjumlahan dan pengurangan, hal tersebut muncul dengan terbatasnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku guru serta buku siswa saat menyampaikan materi serta pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga 70% hasil belajar siswa berada di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Tujuan dari pengembangan media pembelajaran tiga dimensi (DUPOPIN) untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang menggunakan instrument observasi, angket, pre-test dan post-test. Untuk analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas I SDN Bulusari 3 dengan jumlah siswa 25 siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi (DUPOPIN), hasil validasi ahli materi dan ahli validasi media memperoleh 85,4% termasuk kriteria sangat valid, kepraktisan diperoleh dari respon guru 88% termasuk kriteria sangat praktis, dan respon siswa pada uji terbatas diperoleh 92% respon siswa pada uji luas 95% termasuk kriteria sangat baik. Pada keefektifan ditentukan dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada uji coba terbatas dengan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 40 dan rata-rata *post-test* 83 sehingga melebihi rata-rata *pre-test* dan KKTP. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji statistik dengan *Paired Sample-t Test* memperoleh hasil  $0,001 < 0,05$  terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* yaitu 40 dan *post-test* 83. Serta pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 44 dan rata-rata *post-test* 86 melebihi nilai rata-rata *pre-test* dan KKTP. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji statistik dengan *Paired Sample-t Test* memperoleh hasil  $0,001 < 0,05$  terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* yaitu 44 dan *post-test* 86. Sehingga media pembelajaran tiga dimensi (DUPOPIN) dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (DUPOPIN) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri” ini di tulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selaku memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri AKA, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.

6. Kepada seluruh pihak SDN Bulusari 3 yang membantu berjalanya penelitian yang saya lakukan.
7. Kepada kedua orang tua yang selalu meberikan dukungan sepenuh hati.
8. Teman-teman dan sahabat yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang sudah memberikan dukungan kepada penulis, yang telah membantu menyelesaikan dalam penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat seitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 6 Juli 2023



**DWI KARTIKA INDAH S.**  
NPM. 19.1.01.10.0069

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	10
B. Hakikat Media Pembelajaran Tiga Dimensi .....	15

C. Karakteristik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar .....	22
D. Materi Matematika Pada Fase A Kelas 1 Sekolah Dasar.....	24
E. Kerangka Berpikir.....	25
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>28</b>
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	29
C. Tempat Dan Subjek Penelitian.....	33
D. Uji Coba Model/Produk .....	33
E. Validasi Model/Produk .....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
G. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	52
B. Validasi Model/Produk .....	57
C. Pengujian Model Terbatas.....	62
D. Pengujian Perluasan .....	69
E. Desain Akhir Model.....	73
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	75
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	90
------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	24
Tabel 3. 1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data .....	35
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	37
Tabel 3. 3 Angket Analisis Kebutuhan Untuk Siswa.....	38
Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Angket Respon Ahli Materi .....	39
Tabel 3. 5 Aspek Penilaian Angket Respon Ahli Materi .....	40
Tabel 3. 6 Aspek Penilaian Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3. 7 Aspek Penilaian Angket Respon Siswa .....	43
Tabel 3. 8 Kisi-kisi soal pretest dan post test.....	45
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Produk.....	46
Tabel 3. 10 Kualitatif Kevalidan Produk .....	47
Tabel 3. 11 Skala Likert .....	47
Tabel 3. 12 Presentase Hasil Angket Respon Guru .....	48
Tabel 3. 13 Skor Respon Siswa .....	49
Tabel 3. 14 Kriteria Respon Siswa.....	50
Tabel 4. 1 Hasil Sebelum Dan Sesudah di Revisi Ahli Materi .....	58
Tabel 4. 2 Hasil Respon Ahli Materi .....	59
Tabel 4. 3 Hasil Media sebelum dan Sesudah Revisi .....	60
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4. 5 Hasil Respon Guru Untuk Mengukur Kepraktisan Produk .....	63
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa Pada saat Uji Coba Terbatas .....	65

Tabel 4. 7 Data Nilai Pre-test dan Post-test .....	67
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa Untuk Mengetahui Kepraktisan Produk.....	70
Tabel 4. 9 Data Nilai Eveluasi Pre-test Dan Post-test.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3. 1 Pengembangan model ADDIE Sumber (Branch,2009) .....	29
Gambar 4. 1 Dua Pohon Yang Terbuat Dari Triplek .....	55
Gambar 4. 2 Buah Yang Terbuat Dari Triplek .....	55
Gambar 4. 3 Buah Dan Pohon Setelah Di Beri Kain Flanel .....	56
Gambar 4. 4 Pohon Di Beri Kantong Untuk Tempat Angka .....	56
Gambar 4. 5 Angka Untuk Soal .....	57
Gambar 4. 6 Angka Untuk Jawaban .....	57
Gambar 4. 7 Komentar Dan Saran Ahli Materi .....	58
Gambar 4. 8 Komentar atau Saran ahli media .....	60
Gambar 4. 9 Komentar atau Saran Guru Tabel.....	62
Gambar 4. 10 Desain Akhir Media Pembelajaran Tiga Dimensi (DUPOPIN) ....	74
Gambar 4. 11 Buah Apel Dan Jeruk Yang Digunakan Untuk Objek .....	74
Gambar 4. 12 Buah Apel Dan Jeruk Yang Digunakan Untuk Objek .....	74
Gambar 4. 13 Angka Yang digunakan Untuk Soal.....	75
Gambar 4. 14 Angka Yang Diberi Pegangan Untuk Menjawab Soal.....	75
Gambar 4. 15 Petunjuk Penggunaan Media.....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar. (Wijayanti,2011) Mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang berisikan tentang kuantitas, bentuk, susunan, ukuran, yang terutama merupakan metode serta proses guna menemukan konsep yang tepat seta lambang yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah hingga ukuran baik dengan cara abstrak. Pada pembelajaran matematika haru di sampaikan dan di terapkan dengan tepat agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Matematika suatu ilmu yang didalamnya mempelajari angka-angka serta perhitungannya, mempelajari masalah tentang numerik, yang mencakup kuantitas serta besarnya, membahas tentang hubungan pola, struktur serta bentuk, sarana berpikir, kumpulan sistem, alat serta struktur. Dengan hal tersebut berarti jika objek yang dipelajari dalam matematika hanya mencakup pada permasalahan angka, baik di dalam permasalahan yang mempunyai nilai ataupun sebagai sebuah saran untuk memecahkan suatu masalah (Hamzah,2014)

(Wahyudi dan Kriswandani,2013) Mengatakan bahwa ilmu matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membahas atau mempelajari konsep-konsep abstrak yang berupa susunan menggunakan simbol serta bahasa yang cermat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut Matematika yaitu suatu kegiatan manusia yang mempelajari berbagai benda yang bersifat abstrak yang memiliki

kaitan dengan angka yang memiliki kegunaan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari serta memiliki manfaat untuk pengembang ilmu pengetahuan teknologi.

(Susanto,2013) Menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dibuat oleh guru guna mengembangkan berpikir kreatif siswa sehingga dapat menambah kemampuan serta mengembaglan cara berpikir siswa.

Berdasarkan kepmendikbudristek No.56 Tahun 2022 saat ini terdapat pembaruan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dimulai pada kurikulum yang sudah ada. Dengan hal itu, pembelajaran yang telah diperbarui dengan disertai penyesuaian kurikulum terdahulu ke kurikulum merdeka. Aturan Tujuan Pembelajaran matematika fase A atau di terapkan pada kelas 1 dan 2 kurikulum merdeka. Pengajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, dengan hal ini dapat dikatakan bahwa pendekatan dalam proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan berdasar tingkat kemampuan berpikir peserta didik sehingga bukan pada tingkatan kelas. Pembelajaran ini memiliki tujuan yaitu untuk menambah kemampuan literasi numerasi pada peserta didik. Pengelompokan pada pembelajaran ini dengan cara mengelompokkan peserta didik berdasarkan proses perkembangannya.

Berdasarkan dari hasil observasi tersebut pada kelas 1 SDN Bulusari 3 menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 10 siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi salah satunya materi pada berhitung penjumlahan dan

pengurangan. Hal ini permasalahan muncul dengan terbatasnya media pembelajaran, pada saat melakukan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan terbatasnya media pembelajaran dapat menghambat kegiatan belajar dan mengajar karena pada kegiatan belajar dan mengajar hanya berfokus pada teori atau hanya berfokus pada materi yang ada di buku siswa atau buku lembar kerja siswa sehingga siswa kurang dalam mendalami materi.

Pada saat melakukan wawancara dengan guru kelas I menyampaikan bahwa sebanyak 70% siswa memiliki nilai pada mata pelajaran matematika dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya dapat meraba materi yang di sampaikan. Dengan hal tersebut siswa kurang memperhatikan dan tidak tertarik saat guru menjelaskan materi sehingga siswa cenderung menciptakan suasana gaduh dan tidak kondusif.

Kemudian berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh bahwa 25 siswa menyampaikan bahwa siswa menyukai media pembelajaran tiga dimensi, 25 siswa menyampaikan bahwa siswa menginginkan adanya media pembelajaran tiga dimensi pada materi pengurangan dan penjumlahan dikarenakan mereka sulit memahami materi jika hanya menggunakan metode ceramah guru serta siswa menyampaikan bahwa akan merasa nyaman jika menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. 25

siswa juga menyatakan bahwa mereka akan lebih tertarik jika saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran tiga dimensi.

Pada angket tersebut 25 siswa juga menyampaikan bahwa dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi akan mempermudah mereka dalam melakukan pembelajaran pengurangan dan penjumlahan hingga siswa menyampaikn bahwa dengan adanya media pembelajaran mereka tidak akan jenuh. Pada angket tersebut terdapat 23 siswa yang menyatakan bahwa kesulitan memahami materi pengurangan dan penjumlahan jika tidak menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. Sedangkan terdapat 2 siswa yang menyatakan tidak kesulitan memahami materi pengurangan dan penjumlahan jika tidak menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk meneliti permasalahan tersebut serta mengembangkan media pembelajaran 3 dimensi (3D).

(Purba & Sarminta,2021) Menyatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi (3D) merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi (3D) serta pemanfaatan media pembelajaran tiga dimensi sekreatif mungkin dapat memberikan pengaruh yang sangat baik untuk menarik perhatian siswa dalam melakukan pembelajaran, hal itu dikarenakan media pembelajaran mempunyai fungsi utama yakni merupakan media pembelajaran sebagai alat yang membantu serta sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru. Sedangkan Asyhar (2012) Mengatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi (3D) berartikan

sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan yang dapat diamati dari arah pandang manapun serta mempunyai dimensi.

Sehingga dalam penelitian serta pengembangan media pembelajaran dua pohon pintar pada materi penjumlahan dan pengurangan akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Bulusari 3 dan sekaligus untuk mengetahui dari media pembelajaran berupa dua pohon pintar tersebut.

Media pembelajaran tiga dimensi ini merupakan salah satu alat media yang memiliki wujud sebagai benda asli yang hidup ataupun benda mati, media pembelajaran tiga dimensi (3D) ini juga dapat meniru benda atau mengikuti bentuk benda yang asli. Media pembelajaran tiga dimensi (3D) yang berupa benda asli dapat memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan langsung didalam kelas, atau dengan cara siswa diajak untuk melihat benda asli tersebut. Dengan begitu siswa dapat melihat langsung hingga dapat melakukan pembelajaran dengan sesuai imajinasi mereka, sehingga media pembelajaran tiga dimensi (3D) ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Dalam (Nurhaidayati,2008) Moedjiono meyakini bahwa media pembelajaran tiga dimensi (3D) ini terdapat kelebihan sebagai berikut : a) media pembelajaran tiga dimensi ini memberikan pengalaman secara langsung untuk siswa b) media pembelajaran tiga dimensi (3D) ini tersaji dengan konkrit c) media pembelajaran tiga dimensi (3D) dapat menunjukkan obyek secara utuh dalam bentuk konstruksi ataupun cara kerjanya d) media pembelajaran tiga dimensi (3D) dapat menunjukkan struktur materi dengan jelas e) media

pembelajaran tiga dimensi (3D) dapat menunjukkan sebuah proses secara langsung kepada siswa.

Media pembelajaran tiga dimensi (3D) yang akan digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan ini memiliki bentuk yang menarik namun sederhana baik dalam penggunaan serta dalam pemanfaatannya didalam proses pembelajaran. Alat bantu media pembelajaran tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran matematika sangat di perlukan guna menyederhankan konsep yang sulit serta menjelaskan konsep yang abstrak menjadi nyata.

Adapun penelitian dalam penelitian (Zubaidi & Lidyawati, 2013) menyatakan bahwa berdasarkan temuan yang diperoleh pada penelitian tersebut dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran tiga dimensi dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut dikarenakan siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam penelitian (Yahya, Rozi, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi ini layak gunakan dalam membantu meningkatkan keefisienan serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tiga dimensi.

Dengan adanya penjelasan tersebut peneliti ingin mengembangkan media 3 dimensi yang berbentuk DUPOPIN atau dua pohon pintar. DUPOPIN ini berbentuk dua pohon yang memiliki beberapa komenen antara lain buah-buahan sebagai objek yang digunakan untuk dijadikan benda yang dijumlahkan atau pengurangan. Pada media dimensi tersebut juga memiliki bentuk yang

sangat menarik sehingga dapat memberikan siswa motivasi atau semangat untuk melakukan pembelajaran. Maka dari itu peneliti ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Dua Pohon Pintar) Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tertulis dapat di simpulkan bahwa identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Terdapat siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
2. Dengan terbatasnya media pembelajaran di kelas dengan terbatasnya media pembelajaran dapat menghambat kegiatan belajar dan mengajar karena pada kegiatan belajar dan mengajar hanya berfokus pada teori atau hanya berfokus pada materi yang ada di buku siswa atau buku lembar kerja siswa sehingga siswa kurang dalam mendalami materi.
3. Hasil belajar siswa yang kurang pada materi pengurangan dan penjumlahan.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3?

3. Bagaimaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dua pohon pintar (dupopin) pada materi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Bulusari 3

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan informasi bagi guru serta pembaca mengenai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktisi

Secara praktisi penelitian ini mempunyai kegunaan, sebagai berikut :

### a. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran materi bagian penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Dapat dijadikan pedoman dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai materi pembelajaran

### b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberi masukan bagi kepala sekolah dalam mengoptimalkan terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dengan cara meningkatkan kualitas para guru serta menambah sarana prasarana di sekolah

### c. Bagi Pembaca atau Peneliti

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan, khususnya mahasiswa UN PGRI Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kharisma Putra Utama.
- Angkowo, Robetus dan A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Branch. 2009. *Intructional design the addie approach*. Springer new York Dordrecht Heidelberg: london
- Daryanto. 2011. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Dian Novitasari. 2016. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mantematis Siswa*.
- Hamzah, Ali. & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Jonkenedi. 2017. *Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan *Guru Sekolah Dasar*. Volume 6 No.6
- Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka)*
- Normina purba, Sarminta. 2021. *Media Visual 3 Dimensi (3D) Dan Pembelajaran Menulis Dalam Menunjang Profesionalisme Guru*

- Nurhaidayati. 2008. *“Laporan perbaikan pembelajaran sain”*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Terbuka(UPBJJ)
- Oktavia dwi. 2012. Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Bebas Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd Universitas Negri Surabaya. Volume 1 No.1*
- Permendikbud. 2016. Permendikbud No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, Jakarta:Permendikbud.
- Rohmatullah, dkk. 2022. Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Volume 8 No. 04*. Hal.139-146.
- Sudjana, Rivai. 1997. *Pengelolaan Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2013). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*(Pertama; M. H. Dr. Bambang Subiyakto, Ed.). Retrieved from
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tri, Wijayanti. 2011. *Pengembangan Student Worksheet Berbahasa Inggris SMP Kelas VIII Pada Pembelajaran Aljabar Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pendekatan Pemecahan Masalah Berbasis Konstruktivisme*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyudi, Kriswandani. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press
- Widoyoko, Eko Putro.2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Yahya Fahrul Rozi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Eskosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda-Malang*.

Zubaidi Ahmad, Reki Lidyawati. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situb*