

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Pembelajaran Tematik**

###### **a. Pengertian pembelajaran tematik**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru, “tematik” dapat diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, dan “tema” memiliki arti sebagai “pokok pikiran, dasar cerita (yang di percakapkan, di pakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya).” Menurut (Laila Nurhana dkk., 2022) pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi pada diri mereka menjadi kemampuan yang meningkatkan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Pembelajaran tematik mempunyai konsep belajar yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung dan mengaitkan pengalaman yang sudah di pahami sebelumnya. Pembelajaran tematik termasuk model pembelajaran terpadu yang di artikan sebagai sistem pembelajaran yang menekankan pada pemilihan materi yang saling dipadukan dalam sebuah tema, sehingga memperoleh yang bermakna bagi peserta didik dalam memahami konsep.

Pendapat lain mengatakan pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik turut aktif dalam menemukan dan menggali konsep pembelajaran secara holistik, autentik, bermakna dan

kontekstual (Winkel, 2018). Melalui pembelajaran tematik peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung dan juga dapat melatih pola berpikir peserta didik dalam ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat secara aktif dalam mempelajari proses pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran secara langsung dan terlatih dalam hal menemukan imajinasinya sendiri. Melalui pengalaman secara langsung berdampak pada pemahaman peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang di pelajari sehingga dapat menemukan konsep-konsep pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman yang sudah dipelajari (Syarifuddin, 2017).

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik tertentu, di antaranya: 1) berpusat pada peserta didik, 2) memberikan pengalaman belajar secara langsung, 3) pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) belajar sambil mengeksplor diri dengan bermain (Isbadriantingtyas dkk., 2016). Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menjadikan peserta didik sebagai pusat (*student centered*) sehingga dapat menempatkan posisi peserta didik sebagai subjek belajar. Pembelajaran yang di lakukan tentunya berfokus pada sesuatu yang konkret dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat di cerna baik oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang senada serta berpusat kepada

peserta didik yang dapat memberikan pengalaman menarik, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi diri yang berdampak pada proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam berkontribusi didalam kelas. Selain itu juga, pembelajaran tematik juga memberikan pengalaman dalam ranah kognitif, afektif dan psikologi.

#### **b. Prinsip pembelajaran tematik**

Adapun prinsip pembelajaran tematik menurut (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) yaitu 1) Prinsip penggalan tema, yang merupakan pondasi utama dalam pembelajaran tematik. Dalam menentukan penggalan tema perlu memperhatikan beberapa syarat diantaranya, tema tidak terlalu luas tetapi dapat memadukan beberapa mata pelajaran, tema yang di pilih harus bermakna agar menjadi bekal peserta didik untuk kedepannya, tema yang di pilih harus menyesuaikan dengan psikologi anak, tema di kembangkan harus mewedahi minat anak, tema yang di pilih hendaknya sesuai dengan peristiwa yang otentik sehingga mampu menyesuaikan dengan rentang waktu belajar, tema yang di pilih harus mempertimbangkan kurikulum dan harapan masyarakat, tema yang di pilih harus mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar. 2) Prinsip pengelolaan pembelajaran, artinya guru harus mampu menjadi fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut guru perlu memperhatikan beberapa hal di antaranya, guru menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan pembelajaran, memberikan tanggung jawab yang jelas antar individu dan kelompok dalam setiap tugas, guru memberikan ide-ide yang dapat merangsang

proses pembelajaran. 3) Prinsip evaluasi, di lakukan agar dapat memperbaiki proses pembelajaran yang telah di lakukan sebelumnya, dalam hal tersebut perlu memperhatikan beberapa hal di antaranya, memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan evaluasi diri, guru mengajak peserta didik mengevaluasi bersama-sama berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran. 4) Prinsip reaksi, di mana guru harus memberikan reaksi terhadap aksi yang di lakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa prinsip pembelajaran tematik ada 4 di antaranya, 1) Prinsip penggalian tema, 2) Prinsip pengelolaan pembelajaran, 3) Prinsip evaluasi, 4) Prinsip reaksi.

#### **c. Karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar**

Karakteristik peserta didik merupakan salah satu bagian dari penilaian kinerja yang ada di sekolah dasar. Setiap peserta didik memiliki ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda pada setiap individu. Hal tersebut dapat di katakan sebagai salah satu keunikan yang melekat pada diri peserta didik yang tentunya tidak dapat disama-ratakan. Oleh sebab itu, salah satu tahap yang tidak dapat di lewatkan dalam proses perencanaan pembelajaran yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik.

Karakteristik pada setiap individu peserta didik memiliki kekhasan tersendiri. Karakteristik yang mereka miliki membuat guru harus melakukan improvisasi terhadap materi pembelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik agar cepat tanggap. Guru juga harus memiliki keterampilan yang unik agar peserta didik tidak merasa cepat bosan di dalam kelas. Oleh sebab itu, sebaiknya guru mendesain pembelajaran yang menarik dengan memperhatikan serta

mempertimbangkan karakteristik peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Masa kanak-kanak di bagi menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah sekolah dasar pada rentang usia (6-9 tahun) dan masa kelas tinggi sekolah dasar pada rentang usia (10-13 tahun). Pada fase kelas rendah (1, 2, dan 3) ada beberapa ciri-ciri yang melekat pada diri mereka, 1) Anak suka memuji hal terjadi pada dirinya, 2) Jika ada beberapa tugas yang belum terselesaikan, maka anak cenderung merasa tidak penting akan pekerjaan tersebut, 3) Terkadang anak suka meremehkan orang lain, 4) Keingintahuan yang mereka miliki sangat tinggi, 5) Ada daya tarik terhadap pelajaran-pelajaran tertentu, 6) Terkadang anak memandang sebuah nilai merupakan tingkat kepandaian dalam prestasi, 7) Anak suka membentuk teman bermain yang sebaya dan memiliki peraturan yang mereka buat sendiri (Iftitah dkk., 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa karakteristik pada tiap diri individu peserta didik memiliki keunikan tersendiri. Akan tetapi ada beberapa hal yang melekat pada diri peserta didik yaitu, 1) Suka memuji diri sendiri, 2) Merasa belum mempunyai tanggung jawab seutuhnya, 3) Suka meremehkan orang lain, 4) Memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, 5) Mempunyai daya tarik terhadap pelajaran tertentu, 6) Nilai merupakan hal yang sangat di nantikan, 7) Suka membentuk teman yang sebaya dan membuat peraturan sendiri.

**d. Model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)**

a. Pengertian model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pada proses pembelajaran seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pengetahuan saja, akan tetapi guru juga di tuntut untuk menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas lebih menarik perhatian, sehingga kegiatan pembelajaran yang di laksanakan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal. Oleh sebab itu, guru di minta agar mampu menentukan model pembelajaran yang akan di gunakan kepada peserta didik.

Salah satunya model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan model pembelajaran berbasis kooperatif dan berpusat kepada peserta didik yang mengaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Menurut (Lia, 2022) model pembelajaran kontekstual merupakan salah satu model yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kontekstual dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang nyata bagi peserta didik sehingga mereka mampu menyerap materi dengan mudah.

Model pembelajaran yang sesuai dengan adanya permasalahan yang terjadi di masa sekarang adalah model pembelajaran yang di harapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima sebuah pembelajaran yang mengaitkan dengan proses kehidupan sehari-hari khususnya dalam pembelajaran tematik. Dalam memahami proses pembelajaran tematik khususnya, hal yang di tekankan yaitu pada pemberian pengalaman yang bermakna bagi peserta didik sehingga model yang cocok di gunakan ialah model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL).

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan kondisi serta situasi dunia nyata peserta didik sehingga dapat menjadi jembatan yang mendorong adanya hubungan pengetahuan yang di milikinya dengan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari (Widiyati, 2022)

Berdasarkan uraian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) adalah salah satu model pembelajaran yang mengaitkan situasi dunia nyata dengan materi pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang di berikan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan menjadi pengalaman yang berarti dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Langkah-langkah model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Adapun langkah-langkah model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) menurut (Putriwanti, 2019) dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Pemodelan (*Modelling*)

Tahap penyampaian kompetensi dan tujuan, bimbingan dan motivasi kepada peserta didik. Guru menjadi contoh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru harus bisa menempatkan diri dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

## 2. Menemukan (*Inquiry*)

Tahap identifikasi di mana peserta didik ingin mengetahui lebih jauh tentang pembelajaran yang sedang dilakukan. Guru mendorong peserta didik agar dapat menemukan sebuah permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tersebut didasarkan pada cara berpikir kritis dan sistematis sehingga tidak terjadi kesalahpahaman pada saat proses pembelajaran.

## 3. Bertanya (*Questioning*)

Tahap peserta didik untuk mengajukan kesempatan menggali informasi secara lebih detail agar dapat mengembangkan pola pemikiran yang kritis dan sistematis yang dapat mendorong belajar lebih dalam.

## 4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Tahap pembentukan kelompok belajar untuk berpartisipasi aktif dalam mengerjakan kegiatan. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen dengan tujuan agar peserta didik yang belum memahami dapat belajar bersama dengan peserta didik yang sudah paham.

## 5. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Tahap pemahaman peserta didik secara mandiri dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Peserta didik berusaha untuk mengembangkan pola pemikirannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna dengan cara berkerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri tentang pengetahuan dan keterampilan yang di temukannya.



## 6. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi di mana guru akan meminta kepada peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan belajar yang sudah dilakukan, kegiatan ini biasanya dilakukan pada saat akhir pembelajaran.

## 7. Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*)

Tahap akhir dalam pembelajaran dan pengajaran kontekstual di mana guru akan menilai peserta didik secara objektif.

### c. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Setiap pembelajaran di desain untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu. Tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya, sebab dalam melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi materi pembelajaran, peserta didik, sarana dan prasarana yang ada. Menurut (Hakiki dkk., 2016) dalam pelaksanaan pembelajaran, tentunya model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) memiliki kelebihan dan kelemahan, di antaranya:

#### a) Kelebihan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

1. Pembelajaran menjadi lebih nyata dan bermakna. Artinya peserta didik dituntut untuk mengaitkan hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan dunia nyata. Sebab materi yang dipelajarinya akan tertanam secara maksimal dalam memori peserta didik, sehingga tidak mudah untuk dilupakan.
2. Mampu menumbuhkan pembelajaran yang lebih produktif dan penguatan konsep kepada peserta didik karena model pembelajaran ini menganut sistem

konstruktivisme, di mana peserta didik di tuntut untuk menemukan pengetahuanya sendiri, sehingga di harapkan peserta didik belajar melalui pengalaman bukan menghafal.

3. Pembelajaran yang di terapkan lebih menyenangkan dan tidak monoton serta dapat terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok.

b) Kelemahan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

1. Guru lebih intensif dalam membimbing karena dalam model pembelajaran CTL, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informan. Tugas guru dalam hal ini adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi peserta didik. Peserta didik di pandang sebagai individu yang sedang berkembang dalam kemampuan belajarnya yang di pengaruhi oleh pengalaman yang di milikinya. Dengan demikian, peran guru bukan lagi sebagai sumber informan melainkan guru adalah pembimbing peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahapan perkembangan.
2. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplere hal-hal baru kemudian mengajak peserta didik untuk menggunakan strategi mereka dalam belajar. Namun dalam konteks ini, guru harus memberikan perhatian dan bimbingan ekstra terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik sesuai dengan apa yang di terapkan semula.

e. **Media Pawubea (Papan Wujud Benda)**

- a. Pengertian Media Pawubea (Papan Wujud Benda)

Media papan merupakan salah satu alat di gunakan di dalam menyampaikan proses pembelajaran di dalam kelas. (Kamaladini dkk., 2021) mengatakan bahwa

media papan merupakan suatu alat yang di buat sedemikian rupa yang berbentuk papan dan di gunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi: papan tulis, papan bulletin, papan magnet, papan flannel dll. Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media papan wujud benda dengan menyampaikan materi tema 3 subtema 2 pembelajaran ke-1 yang cocok di terapkan sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengaitkan pengalaman peserta didik.

Media Pawubea (Papan Wujud Benda) adalah sebuah media berwujud papan yang terdapat sebuah gambar wujud benda, contoh wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Pawubea yang di sajikan dapat di pasang, di tempel dan di lepas dengan mudah sehingga dapat di gunakan dalam jangka panjang. Pawubea termasuk salah satu media pembelajaran tiga dimensi, yang di buat dari rangkaian triplek yang di rancang dengan menggunakan aksesoris hiasan yang kuat menempel sehingga minim kerusakan. Media papan wujud benda adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula (Andri & Harmawan. Hari, 2016).

Berdasarkan hasil paparan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa media papan merupakan salah satu alat atau media pembelajaran yang di gunakan dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas yang di desain sedemikian rupa sehingga munculah sebuah ide yang bernama Media Pawubea (Papan Wujud Benda).

## b. Keunggulan Penggunaan Media Pawubea

Penggunaan media pawubea di dasarkan pada usia perkembangan peserta didik yang masih ada di tahap operasional konkret. Sehingga di dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan papan wujud benda ini memiliki kegunaan dalam proses penggunaannya. (Andri & Harmawan. Hari, 2016) ada beberapa keunggulan dalam penggunaan media papan, diantaranya:

1. Gambar dan potongan materi mudah di tempelkan.
2. Hemat waktu dan tenaga.
3. Dapat menarik perhatian peserta didik.
4. Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pengembangan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda) yang relevan dengan beberapa penelitian terdahulu yang sudah di lakukan, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu yang di sajikan sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No.	Nama dan Judul Penelitian	Hasil
1.	Insiyatul Iftitah, Sudi Dul Aji dan Arnelia Dwi Yasa (2021) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> dalam Muatan Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III."	Hasil penelitian aspek kelayakan oleh ahli media yaitu 80,14%, ahli materi yaitu 80,20% dan ahli bahasa yaitu 96,87% dan angket respon peserta didik yaitu 95,57% dengan kriteria "layak". Aspek kepraktisan angket respon guru yaitu 93,98%, angket respon peserta didik yaitu 95,57% dengan kriteria "sangat baik". Aspek keefektifan dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta 0,66 kriteria "sedang". Sehingga dapat di simpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> dalam Muatan Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III dapat digunakan karena telah memenuhi kriteria.

No.	Nama dan Judul Penelitian	Hasil
2.	Herwina Pulungan dan Hasanah (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD.”	Hasil validasi media oleh dosen ahli materi yaitu 84% dengan kategori “sangat layak” hasil validasi ahli media yaitu 81,3% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi oleh guru yaitu 84% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran animasi yang di kembangkan sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran IPA.
3.	Ni Kadek Widya Dindariesta dan M. G. Rini Kristiantari (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda.”	Hasil data yang di peroleh dari ahli pelajaran yaitu 95,45 %, ahli media pelajaran yaitu 90,%, ahli desain konstruksional 90%, uji coba perorangan yaitu 94,44%, uji coba kelompok kecil yaitu 95,36%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas III layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

*Sumber data: Olahan Peneliti*

Peneliti yang pertama di lakukan oleh (Iftitah dkk., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* dalam Muatan Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III.” Penelitian yang telah di lakukan relevan dengan yang di lakukan oleh peneliti karena sama-sama mengembangkan media tentang wujud benda. Selain itu juga sama-sama menggunakan penelitian dengan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan yaitu, pada penelitian yang di lakukan oleh (Iftitah dkk., 2021) pada materi yaitu tentang Perubahan Wujud Benda, sedangkan penelitian ini terfokus pada tema 3 subtema 2 pembelajaran ke-1 kelas III SD. Pada bagian media pembelajaran yang di kembangkan oleh (Iftitah dkk., 2021) berbentuk media interaktif berbasis *powerpoint*, sedangkan dalam penelitian ini akan di buat sebuah media 2 dimensi berbentuk persegi panjang. Perbedaan selanjutnya yaitu lokasi penelitian yang di

lakukan oleh (Ifitah dkk., 2021) terletak di SD Negeri 5 Pamotan, sedangkan penelitian ini berlokasi di SDN Kalisongo 2 Malang.

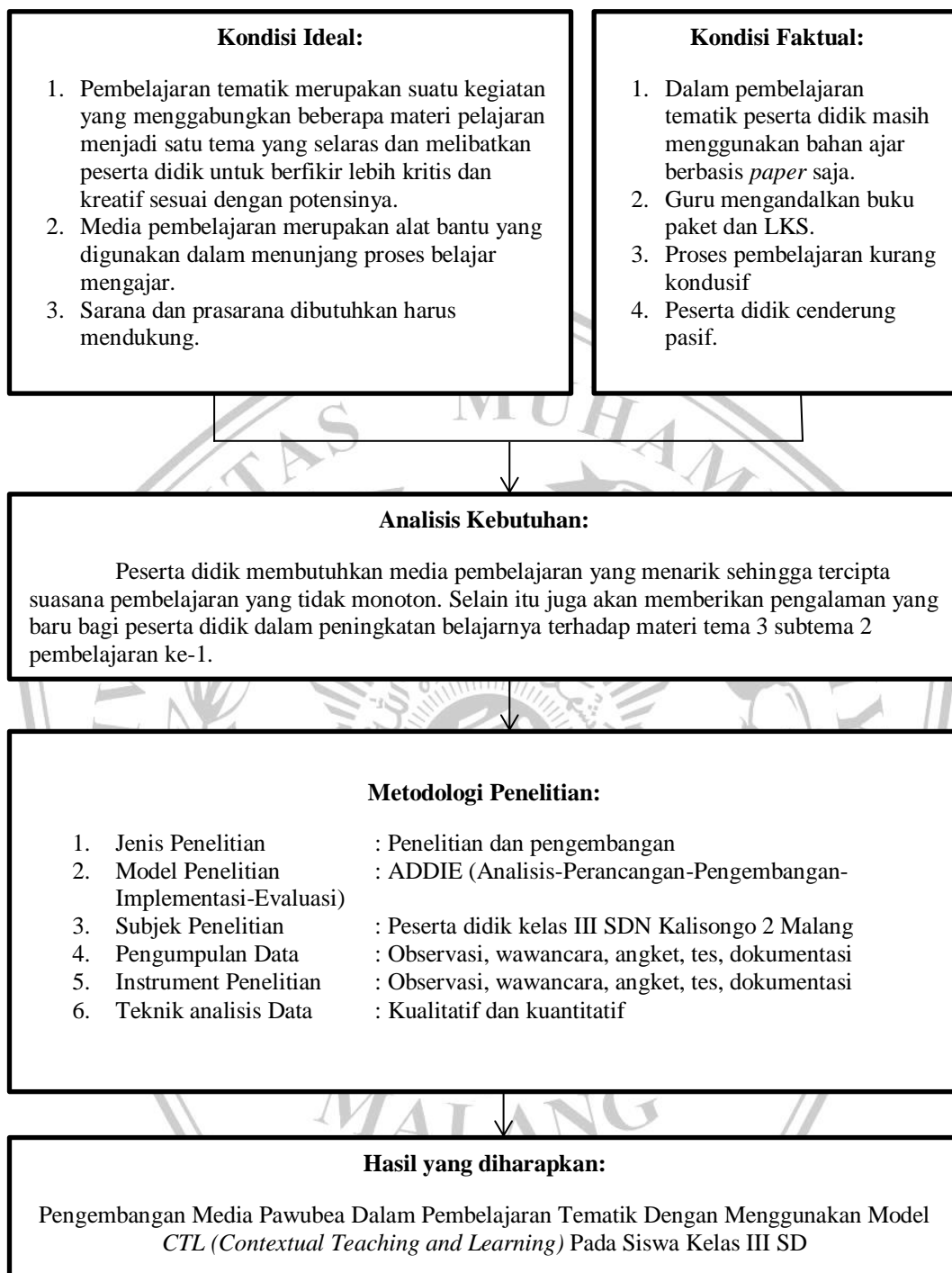
Peneliti yang kedua dilakukan oleh (Pulungan & Hasanah, 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD.” Penelitian yang telah dilakukan relevan dengan yang dilakukan oleh peneliti karena sama-sama mengembangkan media. Selain itu juga sama-sama menggunakan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan yaitu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Pulungan & Hasanah, 2022) pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD, sedangkan penelitian ini terfokus pada tema 3 subtema 2 pembelajaran ke-1 kelas III SD. Pada bagian media pembelajaran yang dikembangkan oleh (Pulungan & Hasanah, 2022) berbentuk *Animaker*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media PAWUBEA (Papan Wujud Benda). Perbedaan selanjutnya yaitu subjek penelitian dan lokasi penelitian yang dilakukan oleh (Pulungan & Hasanah, 2022) yaitu di SDN 064991 pada peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek dan lokasi penelitian di SDN Kalisongo 2 Malang pada peserta didik kelas III.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh (Ni Kadek Widya Dindariesta, 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda”. .” Penelitian yang telah dilakukan relevan dengan yang dilakukan oleh peneliti karena sama-sama mengembangkan media. Selain itu juga sama-sama menggunakan pengembangan model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini

juga terdapat perbedaan yaitu, pada penelitian yang di lakukan oleh (Ni Kadek Widya Dindariesta, 2022) yaitu media yang di gunakan berbasis multimedia interaktif, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda). Selain itu juga lokasi yang di tuju oleh (Ni Kadek Widya Dindariesta, 2022) berlokasi di SDN 19 Dauh Puri Depansar, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan lokasi yang bertepatan di SDN Kalisongo 2 Malang.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir