

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran merupakan proses dari sebuah belajar yang di rancang oleh guru untuk mengembangkan tingkat kreativitas berpikir sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan juga dapat meningkatkan kemampuan dalam mengimplementasikan pengetahuan serta pengalaman yang baru. Menurut pendapat (Hanafy, 2014) pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang berproses dengan melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, evaluasi selanjutnya di maknai dengan interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen yang berkaitan satu dengan lainnya. Berdasarkan pengertian di atas proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, materi dan evaluasi terhadap lingkungan belajar. Proses belajar mengajar tentunya tidak terlepas dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan lainnya.

Permasalahan yang saat ini sering di hadapi oleh dunia pendidikan yang ada di Indonesia ialah melemahnya proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam prakteknya peserta didik hanya banyak belajar persoalan teori saja namun dalam melaksanakan prakteknya masih belum berjalan sepenuhnya. Pembelajaran di dalam kelas lebih mengarahkan peserta didik pada kemampuan dalam memahami isi materi pelajaran di bandingkan dengan penerapan di dalam kehidupan sehari-

hari. Hal tersebut tentunya menyebabkan peserta didik kurang memahami lebih dalam terhadap materi pelajaran di dalam kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar ini diharapkan dapat mengembangkan potensi serta kreativitas dalam berpikir kritis peserta didik di dalam ataupun di luar kelas. Sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang luas tidak sekedar teori saja, namun peserta didik dapat mengembangkan serta mempraktekannya pada masa yang akan datang.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses dan Permendikbud Nomor. 103 tahun 2020 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (Muljani & Purnomo, 2022). Di dalam peraturan tersebut menjelaskan mengenai perencanaan proses pembelajaran yang mewajibkan pendidik untuk dapat melaksanakan dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau sering di sebut dengan RPP. Dengan adanya pengembangan RPP tersebut maka proses pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah dapat mencapai pada kompetensi kelulusan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP merupakan salah satu pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dapat di artikan sebagai salah satu program pembelajaran yang di kemas untuk satu atau beberapa kompetensi dasar yang di gunakan dalam satu atau beberapa pertemuan pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP merupakan sebuah rencana pembelajaran yang di kembangkan secara detail dan rinci dari materi

pokok/tema tertentu kemudian di susun untuk satu pertemuan atau lebih dan di susun guna mengarahkan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar (Rindarti, 2018). RPP berisikan garis besar tentang hal-hal yang harus di lakukan oleh guru dan juga peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut (Vidiarti dkk., 2019) RPP memiliki dua fungsi utama dalam proses pengembangannya yaitu sebagai fungsi perencanaan dan sebagai fungsi pelaksanaan. Fungsi perencanaan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran yang di rancang oleh guru dalam menyiapkan materi ajar yang matang baik di lakukan secara tertulis maupun tidak tertulis. Fungsi pelaksanaan bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah di rencanakan sebelumnya. Pada komponen RPP terdapat beberapa faktor penting seperti model pembelajaran. Maka dari itu, guru harus bisa memberikan inovasi yang menarik dalam mengembangkan model pembelajaran, sebab model pembelajaran di jadikan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Selain model pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas, media pembelajaran memiliki arti dan fungsi yang cukup penting. Penggunaan media pembelajaran dapat di gunakan sebagai alat penyampaian pesan informasi pada saat terjadinya ketidakjelasan pada materi yang di sampaikan. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menunjang. Media pembelajaran dapat mewakili guru pada saat pembelajaran berlangsung dan apa yang saja yang kurang dalam

penyampaian kata atau kalimat tertentu. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen alat belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memiliki ketertarikan terhadap materi yang di sampaikan (Wulandari dkk., 2023)

Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau sarana yang dapat di gunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pesan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Fungsi media pembelajaran dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik sehingga mendapatkan isi pesan dan informasi yang di sampaikan oleh guru yang bersifat konkret maupun visual yang nantinya akan berdampak positif bagi peserta didik dalam memahami isi materi dengan jelas dan tingkat pemahaman yang lebih meningkat.

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa tahapan perkembangan pada anak. Menurut Piaget tahap perkembangan kognitif pada anak melalui 4 tahapan. Keempat tahapan tersebut yaitu pada tahap sensori (*sensori-motor*) terjadi pada usia 0-2 tahun, tahap praoperasional (*pre-operational*) terjadi pada rentang usia 2-7 tahun, tahap operasi konkret (*concrete-operational*) terjadi pada rentang usia 7-11 tahun, tahap operasi formal (*formal operational*) terjadi pada rentang usia 11 tahun sampai dewasa. Berdasarkan tahap perkembangan yang di kemukakan oleh Piaget, tahap operasi konkret merupakan tahap yang di lalui oleh peserta didik sekolah dasar, karena pada tahap ini peserta didik mulai berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret atau nyata akan tetapi untuk mengelompokkan sesuatu yang sudah ada masih butuh

pendampingan serta masih belum bisa untuk memecahkan masalah yang abstrak. Dalam hal ini tentunya peserta didik memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat menarik perhatian serta antusias peserta didik. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya media yang menunjang guru dan peserta didik dalam menjelaskan serta memahami materi (Marinda, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan di lapangan oleh peneliti kepada guru wali kelas III di SDN Kalisongo 2 Malang pada tanggal 1 Agustus 2023 dapat diketahui bahwa pada pembelajaran tematik di dalam kelas terdapat kendala seperti kekurangan media pembelajaran sehingga untuk menangkap isi materi yang dijelaskan harus beberapa kali pengulangan dan penjelasan. Kesulitan lain yang disampaikan oleh wali kelas III SDN Kalisongo 2 Malang adalah daya tangkap peserta didik yang kurang dan fokus peserta didik yang terbagi karena ruangan kelas mereka menjadi satu kelas dengan kelas II. Sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru wali kelas III berpaku pada buku paket dan LKS saja. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang menarik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu juga, faktor sarana dan prasarana yang kurang memadai serta biaya operasional sekolah yang kurang untuk menggunakan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan yang menyesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan *paper* dikarenakan kurangnya biaya operasional serta keterbatasan

media yang tersedia di sekolah. Adapun sarana dan prasarana yang ada hanya satu LCD dan proyektor yang di gunakan untuk berbagai jenjang dari kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Hasil respon peserta didik dalam kegiatan tersebut yaitu antusias tetapi di balut dengan kebingungan karena setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda. Maka dari itu, di perlukan adanya media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah di temukan di lapangan, dapat di tarik analisis kebutuhan bahwa di perlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting bagi guru dan peserta didik untuk lebih mengingat pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini berbasis papan sehingga lebih memudahkan guru dalam menerangkan serta memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi.

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda), karena dapat membantu guru dan peserta didik untuk lebih memahami materi yang sudah ada di dalam buku yang di sesuaikan dengan penerapan kehidupan sehari-hari sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran pawubea (papan wujud benda) di buat guna meringkas materi secara fisik yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik dengan wujud yang lebih menarik dan tidak terkesan monoton yang hanya terpaku pada buku saja.

Media pembelajaran Pawubea (Papan Wujud Benda) memiliki bagian-bagian tentang wujud benda di mana bagian tersebut terdapat gambar benda cair, benda padat dan benda gas yang di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga cocok di terapkan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Penerapan media pembelajaran ini tidak terlepas dari model pembelajaran yang di gunakan. Model pembelajaran yang di gunakan dalam media pembelajaran ini adalah model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). Proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi mutu pendidikan, sehingga guru di minta untuk dapat memilih model serta media yang di gunakan sebagai pemacu semangat peserta didik di dalam kelas lebih aktif dan aktusias.

Sebagai acuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda), maka peneliti telah melakukan kajian mengenai penelitian dan pengembangan yang relevan. Hal tersebut di kuatkan dengan adanya penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Kartikasari, 2022) menjelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *contextual teaching and learning* di peroleh kriteria baik sekali. Untuk hasil analisis data menggunakan uji t nilai *pretest* di peroleh hasil  $F_{tabel} > F_{hitung}$ , atau  $1,671 > 0,295$  dan nilai *posttest* diperoleh  $F_{tabel} > F_{hitung}$ , atau  $6,880 > 1,670$ . Penelitian kedua oleh (Sukino, 2023) menjelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV-A. untuk hasil analisis data pada siklus I memperoleh hasil rata-rata 75,33 dengan jumlah presentase 62% dan siklus II memperoleh hasil rata-rata 88,00 dengan jumlah presentase 100%. Kesimpulan bahwa penting di lakukan penelitian pengembangan model *contextual teaching and learning* berbasis media pawubea (papan wujud benda) karena model

pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari, di mana dapat di gunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, di jelaskan bahwa media pembelajaran dan model pembelajaran masih di katakan jauh dari yang di harapkan, yang mana model pembelajaran yang di gunakan cenderung monoton serta kurangnya fasilitas yang tersedia. Kondisi peserta didik juga menyebabkan adanya keterlambatan dalam mengejar materi di sampaikan oleh guru, sehingga guru terus mendorong secara detail. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pawubea Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Pada Siswa Kelas III”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka dapat di rumuskan masalah yaitu bagaimana pengembangan media pawubea dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada kelas III SD?

#### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat di ketahui tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pawubea dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada siswa kelas III SD.



## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang di gunakan dalam penelitian ini berupa media PAWUBEA (Papan Wujud Benda) dalam pembelajaran tematik menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

### 1. Konten (Isi)

- a. Tema yang di gunakan yaitu tema 3 (Benda di Sekitarku) subtema 2 (Wujud Benda) pembelajaran ke-1 untuk kelas III SD. Berikut ini adalah kompetensi dasar dan indikator, serta tujuan pembelajaran yang akan di capai sesuai dengan Permendikbud No.37 Tahun 2018.

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator
<b>Bahasa Indonesia</b>	
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menjelaskan pengertian dan ciri-ciri wujud benda dalam kehidupan sehari-hari <b>(C2)</b> 3.1.2 Mengklasifikasi contoh-contoh wujud benda dalam kehidupan sehari. <b>(C3)</b>
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menunjukkan informasi tentang konsep dan ciri-ciri wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. <b>(P3)</b> 4.1.2 Menentukan contoh-contoh wujud benda dalam kehidupan sehari dengan bentuk gambar. <b>(P5)</b>
<b>Matematika</b>	
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menghubungkan hubungan antar satuan baku untuk panjang. <b>(C3)</b> 3.7.2 Menganalisis hubungan antar satuan baku untuk panjang km (kilometer) dan m (meter) umum di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. <b>(C4)</b>
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan baku untuk	4.7.1 Mengerjakan soal yang berkaitan dengan satuan baku untuk panjang. <b>(P3)</b>

Kompetensi Dasar	Indikator
panjang, berat, dan waktu yang umumnya di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.2 Merumuskan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang km dan m atau sebaliknya yang umum di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.(P4)
SBdP	
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Memahami gerakan tari kaki kuat dan lemah. (C2) 3.2.2 Memperagakan gerakan tari kaki kuat dan lemah. (C3)
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Mempertunjukkan gerakan tari kaki lemah dan kuat. (P2) 4.2.2 Mempraktekkan gerakan tari kaki lambat dan cepat dengan iringan lagu.(P3)

Tabel 1.2 Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Dengan penggunaan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda), peserta didik dapat menjelaskan tentang pengertian dan ciri-ciri wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2.	Dengan melakukan tanya jawab peserta didik dapat mengklasifikasikan contoh-contoh wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
3.	Dengan mendeskripsikan tentang konsep wujud benda dan ciri-cirinya, peserta didik dapat menunjukkan informasi tentang konsep dan ciri-ciri wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.
4.	Dengan dampingan guru, peserta didik dapat menentukan contoh-contoh wujud benda dalam kehidupan sehari dengan bentuk gambar dengan tepat.
5.	Dengan dampingan guru, peserta didik dapat mengetahui dan menghubungkan hubungan antar satuan baku untuk panjang dengan tepat.
6.	Dengan penggunaan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda), peserta didik dapat menganalisis hubungan antar satuan baku untuk panjang km (kilometer) dan m (meter) umum di gunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
7.	Dengan mengerjakan soal secara mandiri, peserta didik dapat mengerjakan soal yang berkaitan dengan satuan baku untuk panjang dengan benar.
8.	Dengan penggunaan media pembelajaran PAWUBEA (Papan Wujud Benda), peserta didik dapat merumuskan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan baku untuk panjang km dan m atau sebaliknya yang umum di gunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
9.	Dengan kegiatan diskusi, peserta didik dapat memahami gerakan tari kaki kuat dan lemah dengan baik.
10.	Dengan kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat memperagakan gerakan tari kaki kuat

No.	Tujuan Pembelajaran
	dan lemah dengan benar.
11.	Dengan dampingan guru, peserta didik dapat mempertunjukkan gerakan tari kaki lemah dan kuat dengan benar.
12.	Dengan memperagakan secara bersama-sama, peserta didik dapat mempraktekkan gerakan tari kaki lambat dan cepat dengan iringan lagu dengan tepat.

## 2. Konstruk

### a. Buku panduan model pembelajaran

Media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media Pawubea (Papan Wujud Benda) sebagai media pembelajaran kelas III. Media ini di rancang sesuai dengan materi pembelajaran kelas III yaitu tema 3 sub tema 2 pembelajaran ke-1. Media Pawubea (Papan Wujud Benda) mengambil konsep belajar secara sederhana namun memberikan pengalaman bagi peserta didik yang lebih menyenangkan dalam suasana belajar. Dalam media ini terdapat sajian gambar serta materi yang berwarna dan di susun dalam sebuah papan berbahan dasar triplek. Media *Pawubea* ini di rancang dengan menggunakan aksen hiasan yang kuat menempel sehingga minim kerusakan.

Rincian spesifikasi produk media pembelajaran *Pawubea* di jabarkan sebagai berikut:

#### 1. *Pawubea*

*Pawubea* dirancang dengan menggunakan sebuah papan berbahan triplek yang dibagi menjadi 3 bagian sama besar kemudian di beri aksen hiasan seperti wujud benda padat, benda cair dan benda gas agar terlihat lebih menarik.

## 2. Isi PAWUBEA

*Pawubea* merupakan sebuah papan wujud benda, di mana peserta didik dapat mengingat secara jelas bagian-bagian wujud benda, contoh wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Kendala yang di alami oleh guru pada saat proses pembelajaran adalah beberapa peserta didik yang kurang antusias serta pemahaman yang kurang baik sehingga harus di dampingi secara maksimal. Kelancaran peserta didik dalam membaca dan menulis masih kurang sehingga guru masih harus menuntun secara perlahan sampai peserta didik paham dengan materi yang di sampaikan. Media yang di gunakan dalam pembelajaran yaitu berbasis *paper* di karenakan keterbatasan media yang tersedia dan dana yang kurang.

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini mampu memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran Pawubea di kelas III sekolah dasar.
- b. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media. Khususnya media pengembangan “Papan Wujud Benda” dan menjadi sebuah kajian lebih lanjut.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media *Pawubea* siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga di harapkan siswa

dapat meningkatkan proses belajarnya di dalam kelas, khususnya siswa kelas III sekolah dasar.

b. Bagi sekolah

Penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada siswa maupun guru. Penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah dalam memberikan kontribusi serta perbaikan sistem pembelajaran khususnya bagi siswa kelas III sekolah dasar.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran *Pawubea* dalam meningkatkan proses belajar dan memperluas pengalaman peneliti terkait pengembangan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

### **1. Asumsi**

- a. Guru dan peserta harus memahami sintaks model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dengan menggunakan media pembelajaran PAWUBEA.
- b. Menggunakan media pembelajaran PAWUBEA (papan wujud benda).
- c. Siswa kelas III memahami materi.
- d. Sekolah menggunakan K-13.

### **2. Keterbatasan**

- a. Media pembelajaran pawubea dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) hanya dapat di implementasikan untuk peserta didik kelas III SD.
- b. Penyajian materi hanya berbentuk papan

## G. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

Adapun definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan sebuah program pembelajaran yang di angkat dari satu tema atau topik tertentu kemudian di kolaborasikan menjadi beberapa aspek yang di tinjau dari berbagai pandangan atau perspektif mata pelajaran yang biasa di ajarkan di sekolah.

### 2. Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Media Pawubea (Papan Wujud Benda)

Media Pawubea (Papan Wujud Benda) merupakan sebuah media berwujud papan yang terdapat contoh wujud benda dan dalam kehidupan sehari-hari

### 4. Media pawubea menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Media pawubea menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan model pembelajaran di mana siswa dapat berperan aktif sehingga menemukan hal baru mengenai pembelajaran yang sedang di lakukan.