

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MADING 3D
TUNGTUNGCRIT BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI NUMERASI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH:

ELINA ENDANG SAFITRI

NIM. 20862061027



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MADING 3D
TUNGTUNGCRIT BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI NUMERASI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**ELINA ENDANG SAFITRI
NIM. 20862061027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MADING 3D
TUNGTUNGCRIT BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI NUMERASI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH:

**Elina Endang Safitri
NIM. 20862061027**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 21 Mei 2024**

Dosen Pembimbing



(Tety Nur Cholifah, M.Pd.)

NIDN.0718089201

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahamat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

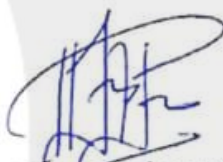
Pada hari :

Tanggal :

Penguji I,


(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN.0729078802

Penguji II,


(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN.0720068803

Ketua Penguji,


(Tetv Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN.0718089201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahamat



(Dr. Hendra Rustanto, M.Pd)
NIDN.0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elina Endang Safitri

NIM : 20862061027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 06, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10000 Rupiah meter stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "10000", "METERAI TEMPEL", and "E50EBAKX800796103".

Elina Endang Safitri

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Pertama, saya sebagai penulis menghaturkan Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Mading 3D Tungtungcrit Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** ini dengan baik. Kedua, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang kita nantikan syafaatnya dihari akhir kelak. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna dan tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang dengan ikhlas memberikan waktu, masukan, arahan, bimbingan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Diana Kusumaningrum, M.Pd., dan Wuli Oktiningrum, M.Pd., selaku validator dalam skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan bantuan terkait proses penyusunan skripsi ini.

7. Anik Suprihatin, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 5 Jatiguwi yang telah memberikan kesempatan serta memberikan izin penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
8. Suprapti, S.Pd. selaku Wali Kelas V SD Negeri 5 Jatiguwi yang telah memberikan waktu dan membantu penulis dalam melaksanakan skripsi.
9. Kakek Jemiran dan Nenek Parmi yang memberikan dukungan restu pendidikan kepada penulis, mengasuh sedari dini, memberikan cinta dan doa yang tiada henti dikala penulis menyelesaikan skripsi.
10. Kedua orang tua, bapak Pornadi dan ibu Indriyani yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil serta doa yang tiada henti kepada penulis.
11. Keluarga besar penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan memberikan hiburan dikala penulis mengerjakan skripsi ini.
12. Dhiya'ulhaq terimakasih telah memberikan semangat kepada penulis dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman satu jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang sudah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman dan pelatih pelatihan bakery Sumberpucung yang selalu memotivasi bentuk semangat dan memberikan doa terbaik kepada penulis.
15. Seluruh pihak yang telah membantu atas terselesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih perlu disempurnakan, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Malang, 06 Mei 2024

Penulis

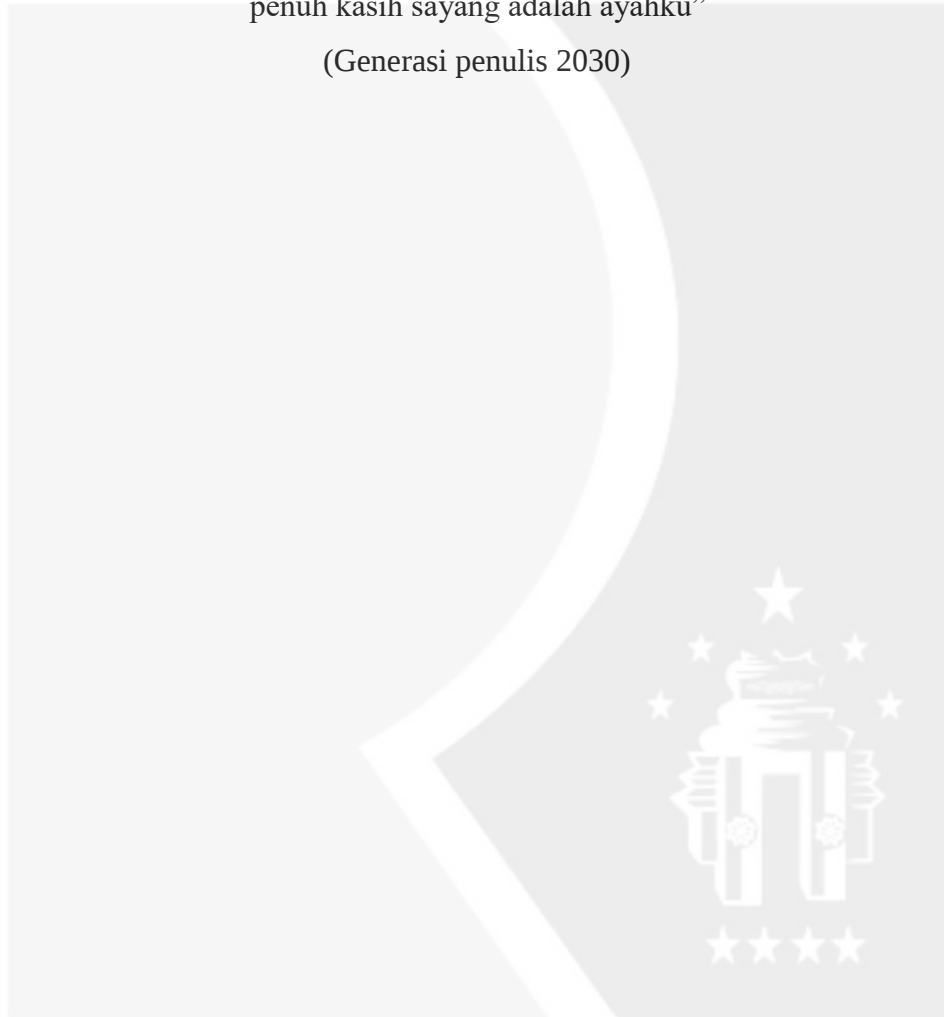
MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al-Isyirah: 5)

“Guru professional, cerdas, baik, dan cantik adalah ibu aku. Bertanggungjawab penuh kasih sayang adalah ayahku”

(Generasi penulis 2030)



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Safitri Elina Endang. 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran mading 3D Tungtungcrit berbasis digital sebagai upaya peningkatan kompetensi literasi numerasi siswa kelas V Sekolah Dasar*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang.
Pembimbing : Tety Nur Cholifah, M.Pd.

Kata Kunci: media pembelajaran, mading 3D, kemampuan literasi numerasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penurunan kemampuan siswa SDN 5 Jatiguwi dalam pembelajaran matematika dan bahasa Indonesia, siswa tidak suka mata pelajaran tersebut disebabkan karena faktor tidak senang dalam berhitung dan membaca. Banyak faktor yang menjadi penyebab, salah satunya yaitu literasi numerasi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang diminati oleh siswa. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang tidak variatif atau monoton dalam menggunakan metode penyampaian searah dari guru ke peserta didik dan jarang menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik sebagai sarana pemicu peserta didik agar berminat membaca dan berhitung sebagai salah satu strategi penerapan literasi numerasi.

Mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran mading 3D Tungtungcrit berbasis digital sebagai upaya peningkatan kompetensi literasi numerasi siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini berdasarkan tahapan model 4D (four D), yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), dan 4. *disseminate* (penyebaran). Instrument yang digunakan yaitu lembar observasi, angket, dan tes soal yang terliterasi numerasi dengan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil yang didapatkan dari validasi ahli materi yaitu sebesar 85.7 %. dengan kategori sangat valid atau sangat layak digunakan. Persentase hasil validasi ahli media yaitu 97.5 % dengan kategori sangat valid atau layak digunakan. Kelayakan media berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 96.6 % dan pada uji coba kelompok besar sebesar 90.8 %, dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan literasi numerasi siswa kelas V SDN 5 Jatiguwi diperoleh dari hasil perhitungan uji gain (N-Gain). Hasil uji gain menunjukkan nilai lebih besar dari 1 yaitu 1,15. Hasil perhitungan uji gain tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SDN 5 Jatiguwi meningkat setelah menggunakan media pembelajaran mading 3D tungtungcrit berbasis digital.

ABSTRACT

Safitri Elina Endang. 2023. “*Development of Digital-based 3D wall magazine Tungtungcrit a as an effort to improve literacy and numeration competence of students of grade V Elementary School*”. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Islamic University of Raden Rahmat Kepanjen Malang.
Pembimbing : Tety Nur Cholifah, M.Pd.

Keywords: learning media, 3D wall magazine, literacy and numeration competence

This research was motivated by a decrease in the ability of students of SDN 5 Jatiguwi in learning mathematics and Indonesian language, students do not like such subjects due to factors unhappy in counting and reading. Many factors are the cause, one of them is the literacy of numeration applied by teachers in the learning process is less in demand by students. This is due to non-varitative or monotonous learning activities in the use of a method of direct delivery from the teacher to the student and rarely use the help of interesting learning media as a means of triggering the student to be interested in reading and counting as one of the strategies of application of numeration literacy.

To solve the problem, the researchers developed a Digital-based 3D wall magazine *Tungtungcrit* as an attempt to improve literacy and numeration competence of students of the V class of Elementary School. The type of research used is research and development. The research is based on the phases of the 4D model (four D), namely: 1) define, 2) design, 3) develop, and 4. disseminate The instruments used are observation sheets, lifts, and numerically literated tests using quantitative and qualitative data analysis techniques.

The results obtained from the material expert validation are 85.7%. with category very valid or highly worthy of use. Percentage of results of the media validation is 97.5% with category very valid or worthy of use. Media qualification based on elevated student responses in small group trials of 96.6% and in large group trial of 90.8%, and the result belongs to the very good category. The increased literacy of the numbering students of the V class of SDN 5 Jatiguwi was obtained from the calculation of the gain test (N-Gain). The gain test result showed a value greater than 1 which is 1.15. The results of the gain test calculation showed that the numeration literacy of students of V grade SDN 5 Jatiguwi increased after using a Digital-based 3D wall magazine *Tungtungcrit* learning media.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	26
A. Literasi Numerasi.....	26
1. Pengertian Literasi Numerasi.....	26
2. Pentingnya Literasi Numerasi.....	27
3. Indikator Literasi Numerasi.....	28
4. Tujuan Literasi Numerasi.....	30
B. Media Mading 3D <i>Tungtungcrit</i>	31
1. Pengertian Media.....	31
2. Pengertian Media Mading 3D <i>Tungtungcrit</i>	32
3. Cara penggunaan Media Mading 3D <i>Tungtungcrit</i>	34

C. Jenis –jenis Media pembelajaran	35
D. Penelitian Terdahulu	37
E. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Model Pengembangan	42
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan	47
D. Rancangan Uji Coba Produk	51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Studi Pendahuluan	42
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	42
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	47
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	52
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	60
B. Pembahasan	61
1. Kelayakan dan validitas media pembelajaran mading 3D <i>tungtungcrit</i> berbasis digital	62
2. Efektifitas media pembelajaran mading 3D <i>tungtungcrit</i> berbasis digital	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76
RIWAYAT HIDUP	175

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Beberapa penelitian yang berhubungan dengan skripsi	37
Tabel 3. 1 Storyboard Media mading 3D Tungtungcrit	48
Tabel 3. 2 Aturan Penilaian Instrumen Validasi	54
Tabel 3. 3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media (Arifin:2009).....	54
Tabel 3. 4 Kriteria Pengelompokkan N-Gain.....	55
Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Efektifitas Media.....	56
Tabel 4. 1 Rancangan awal media mading 3D Tungtungcrit.	50
Tabel 4. 2 Revisi Dosen Pembimbing.....	53



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	41
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Thiagarajan & Semmel (2013)	43
Gambar 3. 2 Diagram Alur Pengembangan media mading 3D Tungtungcrit.....	47



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Story Board Media Mading 3D Tungtungcrit	77
Lampiran 2. Kisi-kisi dan Transkrip Hasil Wawancara Kepala Sekolah dan Guru	80
Lampiran 3. Kisi Kisi dan Transkrip Hasil Wawancara siswa.....	86
Lampiran 4. Kisi-kisi validasi ahli materi	93
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi	94
Lampiran 6. Kisi-kisi validasi ahli media	97
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media	98
Lampiran 8. Surat izin penelitian	100
Lampiran 9. Kisi-kisi angket respon guru	101
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru	102
Lampiran 11. Kisi-kisi angket respon siswa	105
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	109
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	110
Lampiran 14. Pemetaan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	111
Lampiran 15. Indikator literasi numerasi	113
Lampiran 16. Kisi kisi soal literasi numerasi	114
Lampiran 17. Soal evaluasi literasi numerasi.....	116
Lampiran 18. Kartu soal literasi numerasi	121
Lampiran 19. Lembar soal pre test dan post test.....	127
Lampiran 20. Hasil Pre Tes kelompok kecil	131
Lampiran 21. Hasil Pre Tes kelompok besar	132
Lampiran 22. Hasil Post Tes kelompok kecil	133
Lampiran 23. Hasil Post Tes kelompok besar.....	134
Lampiran 24. Hasil Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi	135
Lampiran 25. Hasil ketercapaian masing-masing indikator literasi numerasi	136
Lampiran 26. Modul Ajar (MA)	137
Lampiran 27. Materi Matematika bangun ruang.....	144
Lampiran 28. Foto Dokumentasi Penelitian.....	171

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi numerasi menurut Kemendikbudristek (2021) dimaknai sebagai cara kemampuan berpikir nalar dengan kemampuan analisa, sintesa, dan informasi yang ditumbuhkan dengan terintegrasi pada kegiatan sehari-hari terutama pelajar. Literasi numerasi dimaknai sebagai pemahaman dalam berbagai jenis angka, simbol, yang terkait dengan pemecahan-pemecahan masalah yang berada dalam konteks kehidupan sehari hari, baik dari segi sosial maupun dari segi matematika.

Literasi numerasi mampu menjadi salah satu sumber kekuatan bangsa Indonesia untuk bersaing dengan negara lainnya. Kemampuan literasi numerasi juga mampu menjadi modal utama peserta didik dalam rangka memahami materi pelajaran. Melalui literasi numerasi ini akan memungkinkan peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah dengan mudah. Literasi numerasi berarti pengetahuan dan kecakapan untuk (1) memperoleh, menafsirkan, menggunakan, dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan; (2) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk untuk mengambil keputusan (Tyas & Pangesti, 2018)

Literasi numerasi di Indonesia masih rendah dan belum sepenuhnya membudaya dikalangan peserta didik dan membutuhkan penanganan khusus. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2019) menyatakan bahwa terlebih permasalahan tersebut menurut *Progammer for International Student*

Assesment (PISA) pada tahun 2018 menyebutkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 74 dari 79 negara di bidang pendidikan dimana penyebutan tersebut berdasarkan literasi numerasi di mata dunia.

Pengurutan tersebut dapat diartikan bahwa betapa lemahnya kemampuan masyarakat Indonesia akan literasi numerasi. Padahal literasi dan numerasi merupakan konsep penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, di samping itu literasi numerasi juga dapat digunakan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di abad 21 yang pada intinya kemampuan tersebut diperlukan dalam memecahkan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan buku pedoman pusat assesmen dan pembelajaran (2021), bahwa upaya pemerintah dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan literasi di Indonesia yakni dengan adanya assesmen nasional yang terdiri dari tiga instrumen utama, yaitu assesmen kompetensi minimum (AKM), survei karakter, dan survei lingkungan belajar.

Penerapan literasi numerasi pada hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan mengenai penurunan kemampuan literasi dan numerasi di era saat ini menjadi permasalahan tersendiri bagi anak dalam berpikir matematis dan berkurangnya minat belajar peserta didik dalam hal pemecahan masalah. Berdasarkan observasi wawancara yang di laksanakan pada hari Senin tanggal 27 Februari 2023 di SDN 5 Jatiguwi kepada guru wali kelas lima dan wali kelas empat adalah mayoritas siswa SDN 5 Jatiguwi tidak suka akan pembelajaran Matematika hal ini disebabkan karena faktor anak tidak senang dalam berhitung dan membaca soal berbasis cerita.

Terbukti dari nilai akhir siswa yang dicapai dalam pembelajaran matematika kelas lima menunjukkan sebanyak 23 siswa dari jumlah total 30 siswa mendapatkan nilai dibawah 80 dan hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai diatas 80, hal ini menunjukkan bahwa 77 % kemampuan siswa cenderung turun pada mata pelajaran tersebut dan hanya 23 % yang mampu memahami pembelajaran. Banyak faktor yang menjadi penyebab penurunan kemampuan siswa, salah satunya yaitu literasi numerasi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang diminati oleh siswa.

Hal tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang tidak variatif atau monoton dalam menggunakan metode penyampaian searah dari guru ke peserta didik dan jarang menggunakan bantuan media pembelajaran menarik sebagai sarana pemicu peserta didik agar berminat membaca dan berhitung sebagai salah satu strategi penerapan literasi numerasi. Guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa seiring dengan berkembangnya zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu perwujudan penerapan dari Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan di Indonesia No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada bab 1 poin 13 yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Kemdikbud, 2014).

Adanya fenomena tersebut mendasari peneliti untuk melakukan penelitian terhadap peserta didik di SDN 5 Jatiguwi dengan cara memberikan media pembelajaran baru yang mampu menarik perhatian mereka untuk belajar matematika. Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang

mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Usaha penelitian ini sangatlah besar untuk SDN 5 Jatiguwi yang mengalami penurunan tingkat budaya membaca dan berhitungnya.

Peranan yang aktif dari peserta didik adalah sasaran dari penelitian yang akan dilakukan, untuk itu perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang menarik, media yang akan dibuat yaitu media pembelajaran dengan nama mading 3D *Tungtungcrit* berbasis digital, nama media tersebut berasal dari bahasa jawa yang berarti dalam bahasa Indonesia adalah *Tung tung* singkatan dari hitung hitung dan *crit* yakni cerita. Mading 3D *Tungtungcrit* berbasis digital memuat materi yang kurang diminati peserta didik dengan disertai berbagai macam panduan dalam penggunaan mading tersebut sehingga akan menunjukkan hasil penelitian. Nama media Mading 3D *Tungtungcrit* peneliti berikan dengan harapan peserta didik menjadi lebih termotivasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Sesuai fakta yang terdapat di lapangan, peserta didik tidak suka berhitung karena penyebabnya lemah di materi perkalian dan tidak menyukai mata pelajaran karena banyak bacaannya. Hal ini menjadi ketertarikan dalam penelitian untuk merubah *mindset* peserta didik dengan mengembangkan media mading 3D *Tungtungcrit* berbasis digital yang dilakukan di SDN 5 Jatiguwi, alasan penelitian mengambil lokasi penelitian di SDN 5 Jatiguwi yaitu karena keadaan di SD tersebut yang membutuhkan perbaikan tingkat kemampuan membaca dan berhitung.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hadi dkk (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi mading *padlet* digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif anak. Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Tisia (2022) menyatakan bahwa media E-Mading berbasis CTL dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam menemukan informasi. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan pengembangan media secara interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu harapan penelitian ini dapat berhasil untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik.

Harapan peneliti mengembangkan media berbasis digital menunjang kegiatan pembelajaran selain membantu guru dalam menyampaikan informasi juga memiliki manfaat lainnya, salah satunya yaitu meningkatkan kemampuan dalam mempelajari informasi berliterasi numerasi yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, memproses informasi, menyampaikannya, dan menerapkan informasi baru tersebut dalam kegiatan belajarnya. Hal ini yang menjadikan penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Mading 3D *Tungtungcrit* Berbasis Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya meliputi:

1. Rendahnya kemampuan dalam bidang literasi dan numerasi.
2. Peserta didik masih kesulitan menerima materi berbasis menghitung dan membaca.

3. Kurangnya media sebagai penunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.
4. Kurangnya budaya literasi numerasi siswa kelas V SD menyebabkan penurunan hasil belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pengembangan media mading

3D *Tungtungcrit* berbasis digital memiliki spesifikasi meliputi :

1. Materi yang disajikan mencakup penjelasan tentang bangun ruang pada pembelajaran matematika
2. Bentuk media yaitu berupa aplikasi yang dijalankan langsung pada komputer tanpa harus melakukan instalasi terlebih dahulu
3. Bahan penyusun aplikasi berupa video, audio dan teks yang akan disajikan secara interaktif
4. Ukuran file aplikasi mading 3D *Tungtungcrit* berbasis digital yaitu sebesar 355 MB

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan beberapa rumusan permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dan kevalidan media pembelajaran mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan literasi numerasi?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital pada peningkatan literasi numerasi siswa kelas V SDN Jatiguwi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dapat dijabarkan beberapa tujuan pengembangan media, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media interaktif dalam meningkatkan literasi numerasi.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital pada peningkatan budaya literasi numerasi siswa kelas V SDN Jatiguwi.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan guna menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai sarana bantu penyampaian materi dalam pembelajaran yaitu mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital yang merupakan inovasi baru untuk menarik perhatian siswa dalam literasi numerasi pada peserta didik SD. Adapun spesifikasi media pembelajaran *mading 3D tungtungcrit* adalah sebagai berikut :

- A. Media yang dikembangkan adalah mading 3D berbasis digital dinamai *Tungtungcrit* (hitung hitung cerita) yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Siswa menggunakan aplikasi ini dengan komputer sehingga dapat secara langsung menggunakan dan memahami materi.
- B. Bentuk media yang dikembangkan berupa media yang bersifat interaktif. Penerapannya membutuhkan kendali dari penggunanya.
- C. Ukuran resolusi media yang dikembangkan yaitu 1920 X 1080 Pixel
- D. Penggunaan warna pada media yang dikembangkan disesuaikan dengan pengguna. Sasaran pengguna media adalah siswa kelas V sekolah dasar sehingga dalam pewarnaannya menggunakan warna yang kontras, dalam

hal ini warna yang dipakai dalam media yaitu warna solid yang memblok sebuah bidang tanpa memunculkan tekstur.

E. Media yang dikembangkan mencakup tiga kelompok tampilan yaitu tampilan *opening* pada saat aplikasi baru mulai digunakan, tampilan utama dan tampilan *closing* atau penutup. Tampilan utama aplikasi yang dikembangkan terdiri dari menu spin yang berfungsi untuk mengacak nama kelompok, menu petunjuk yang didalamnya memberikan informasi penggunaan aplikasi, menu materi berfungsi sebagai panduan materi, menu soal evaluasi yang dapat dikerjakan oleh peserta didik dan menghasilkan output nilai, dan tampilan profil pengembang media. Setiap menu tersebut mengarah ke halaman sesuai yang dipilih. Terdapat beberapa tombol diantaranya tombol *home*, tombol keluar di setiap halaman agar dapat digunakan dengan mudah.

F. Mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital berbentuk aplikasi komputer yang bersifat interaktif dalam penerapannya memerlukan kendali dari penggunanya.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media mading 3D *tungtungcrit* berbasis digital diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dengan materi bangun ruang sehingga media pembelajaran ini akan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan disamping itu dapat digunakan

sebagai referensi atau penunjang penelitian berikutnya dengan aspek yang berbeda

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika sebagai upaya peningkatan literasi dan numerasi. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut untuk belajar secara mandiri, menyenangkan, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang.

b. Bagi Guru

Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta keterampilan terkait dengan materi bangun ruang. Selain itu dapat membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika utamanya dalam pembahasan tentang bangun ruang. Tidak hanya itu saja, dengan adanya media ini guru akan terpacu untuk terus mengembangkan diri dan mampu mengembangkan media sesuai dengan materi pembelajaran yang diampunya.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media ini dapat dijadikan masukan atau dapat dipergunakan sebagai sumber literatur media pembelajaran di sekolah yang nantinya bisa menjadi bahan pertimbangan untuk menyempurnakan kurikulum sebagai upaya peningkatan kompetensi peserta didik.

d. Bagi Penelitian

Memperluas wawasan penelitian berkaitan dengan peningkatan literasi numerasi melalui kegiatan mengajar di tingkat siswa sekolah dasar.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kekeliruan maksud. Definisi operasional penelitian ini meliputi:

1. Literasi numerasi

Literasi numerasi adalah kemampuan siswa dalam mengaplikasikan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan Matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi mencakup tiga indikator yaitu memiliki kecakapan terkait simbol angka pada matematika, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dll) dan menyelesaikan masalah. Kecakapan literasi numerasi pemahaman diukur dengan menggunakan soal *test* dan lembar observasi.

2. Media mading 3D *Tungtungcrit*

Media mading 3D *Tungtungcrit* adalah media mading digital yang berisi tentang pemecahan masalah matematika perhitungan dilengkapi dengan soal cerita. Media berisi materi volume kubus dan balok, dikembangkan berbasis digital berbentuk aplikasi komputer yang bersifat interaktif dalam penerapannya memerlukan kendali dari penggunanya. Pembuatan mading menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah perangkat lunak komputer berbasis *online* untuk membuat animasi, dimana

di dalam aplikasi ini menyajikan fasilitas design dengan memadukan unsur media yang berupa gambar, teks, audio dan video.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT