



**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR RANTAI
MAKANAN PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
SD NEGERI 105309 RAMBUNG BARU
T.P. 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF FOOD CHAIN SMART BOARD MEDIA IN
SCIENCE LEARNING IN CLASS V OF STATE PRIMARY
SCHOOL 105309 RIMBUNG BARU
T.P.2023/2024***

Meliani Trapulisa Br Purba, Universitas Quality.
Jl. Ngumban Surbakti No.18 Kota Medan. Kode Pos 12345. Indonesia,
melianitrapulisabrpurba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media papan pintar rantai makanan pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media papan pintar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media papan pintar adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh presentase 91,6% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi diperoleh data presentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media papan pintar yang dilakukan oleh guru kelas V diperoleh data presentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru diperoleh data presentase sebesar 90,7% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media papan pintar rantai makanan pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Papan Pintar, Rantai Makanan*



ABSTRACT

This development research aims to develop food chain smart board media for science and science learning in class V of SD Negeri 105309 Rambung Baru. This development research aims to determine the level of validity and practicality of smart board media. This research uses a Research and Development approach using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The instruments used to measure the validity and practicality of smart board media are validation sheets and teacher and student response questionnaires. The research results showed that the validation results from media expert validators obtained a percentage of 91,6% in the very valid category. The material expert validator obtained data presentation of 86.6% in the very valid category. As for, the practicality test for smart board media carried out by the class V teacher, the percentage data was obtained 93.3% with the practical category for use and the practicality test for class V students' responses at SD Negeri 105309 Rambung Baru obtained percentage data of 90,7% in the practical category. In this way, the food chain smart board media for class V science and science learning at SD Negeri 105309 Rambung Baru that was developed was declared valid and practical.

Keywords: *Development, Smart Board Media, Food Chain*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya yang dapat menimbulkan perubahan positif dan kemajuan yang maksimal yang dapat dilihat dari hasil belajar dan perubahan pengetahuan yang dimiliki. Proses pendidikan secara umum tidak lepas dari manusia dan manusia berusaha untuk menjadi individu yang berpendidikan. Pendidikan dapat berlangsung pada tingkat Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Pembelajaran di Sekolah Dasar dimuat dalam berbagai mata pembelajaran terutama pembelajaran IPAS.



Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar kelas tinggi terutama kelas V. Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS yang didalam pembelajaran tersebut siswa dituntut membangun fenomena sains dasar melalui mempelajari lingkungan sekitarnya. Siswa jenjang Sekolah Dasar Ketika mempelajari lingkungan dapat melihat fenomena alam dan fenomena sosial sebagai suatu fenomena terintegrasi dan mereka mulai belajar berlatih membiasakan untuk mengamati, mengobservasi, mengeksplorasi dan mendorong kemampuan inkuiri lainnya.

Proses pembelajaran IPAS ini siswa tidak hanya dituntut untuk belajar tetapi guru juga dituntut untuk mengembangkan proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas. Guru berperan aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran seorang guru harus dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berpusat pada siswa di sekolah dasar sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar, tidak hanya berfokus pada guru tetapi juga berfokus pada siswa. Namun dalam kenyataannya pembelajaran berpusat pada siswa terutama disekolah dasar masih kurang dan masih bersifat sederhana.

Pembelajaran pada sekolah dasar hanya berfokus pada penjelasan guru karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga dalam pembelajaran masih banyak siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran yang disampaikan guru, beberapa siswa bermain-main, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru dan tidak ada siswa yang bertanya apabila ada materi yang belum



dipahami. Sehingga dalam kasus seperti ini diperlukannya suatu media pembelajaran yang membuat siswa juga dapat berperan aktif.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran papan pintar yang dimana papan pintar tersebut akan membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran dan lebih aktif dalam belajar. Berdasarkan masalah yang terjadi tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media papan pintar rantai makanan pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105309 Rambung Baru, Kecamatan Siolangit, Kabupaten Deliserdang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru. Sedangkan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 16 orang siswa.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sa'adah dan Wahyu, 2022). Penelitian pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran papan pintar rantai makanan.



Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validasi dan angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

(Sa'adah dan Wahyu 2022)

f = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka dapat diuraikan tentang tahap-tahap pengembangan media papan pintar dengan model ADDIE, tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan dalam mata pe,belajaran IPAS kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru pada materi rantai makanan.

Langkah yang dilakukan sesuai dengan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Pada tahap analisis (*analysis*) disimpulkan bahaw SD Negeri 105309 Rambung Baru sudah memiliki media pembelajaran yang digunakan dalam mata pembelajaran IPAS. Kemudian pada tahap desain (*design*) dilakukan pembuatan perancang produk dna kemudian diikuti dengan penyusunan produk media papan pintar serta penyusunan angket validator dan angket respon siswa dan guru. Setelah



itu dilakukan tahap pengembangan produk media papan pintar yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan diperoleh hasil validasi ahli media tahap I sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Tetapi pada bagian catatan angket validasi media menyatakan bahwa ukuran papan pintar perlu diperbesar lagi. Sehingga media papan pintar tersebut perlu direvisi lagi pada ukuran papan pintar. Oleh karena itu, dilakukan revisi media, kemudian dilaksanakan validasi media tahap II, dengan hasil validasi sebesar 96,6% dengan keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat kevalidan media papan pintar yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat valid. Adapun dari penilaian ahli media tersebut terdapat catatan yakni media papan pintar sudah mengalami perbaikan dan sudah sangat valid digunakan.

Berdasarkan ahli materi dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 86,6% dengan keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat kevalidan media papan pintar yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah dilakukan tahap pengembangan dilakukan tahap implementasi (implementation) yaitu tahap media papan pintar diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Hasil dari produk ini adalah hasil revisi dari tim ahli dan hasil evaluasi kevalidan dan kepraktisan yang didapat dari validator, respon guru dan respon siswa.



Berdasarkan angket hasil respon guru diperoleh data presentase sebesar 93,3% dengan keterangan sangat praktis. Dengan demikian tingkat kepraktisan media papan pintar yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat praktis untuk digunakan. Hasil data angket siswa diperoleh data presentase sebesar 90,7% dengan kategori sangat praktis. Maka kriteria kepraktisan media papan pintar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Kevalidan media papan pintar yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media papan pintar diperoleh presentase 91,6% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh presentase 86,6% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut media papan pintar memiliki kualitas sangat valid.
2. Kepraktisan media papan pintar yang dikembangkan diperoleh dari data angket respon siswa terhadap media papan pintar dengan hasil presentase 90,7% dengan kategori sangat praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas V dengan presentase 93,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka media papan pintar praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigial Soesana. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Bandung: Kita Menulis.
- Arsyad A. 2013. *Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. Vol. 1. ed. 16th. Jakarta: Rajawali Press.



-
- Rudi Susilana, dan Riyana Cepi. 2018. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Sari Mayang. 2018. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. V. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Ima Rahmawati, Year Rezeki, dan Nita Suleman. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.