

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAPATAR (LEMBARAN
PAPAN PINTAR) PADA MATERI SUMBER ENERGI MATA
PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

MUHAMMAD NASIR

NPM: 18.1.01.10.0114

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

2023

Skripsi oleh:

MUHAMMAD NASIR

NPM: 18.1.01.10.0114

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAPATAR (Lembaran Papan Pintar) PADA MATERI SUMBER ENERGI MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.
NIDN. 0704078402

Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

MUHAMMAD NASIR

NPM: 18.1.01.10.0114

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAPATAR (Lembaran Papan Pintar) PADA MATERI SUMBER ENERGI MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. _____
2. Penguji I : _____
3. Penguji II : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Nasir
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 13 Februari 1997
NPM : 18.1.01.10. 0114
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

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, Juli 2023

Yang Menyatakan

Muhammad Nasir

NPM 18.1.01.10. 0114

MOTTO

“Usaha dan doa tergantung pada cita-cita. Manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”

(Jalaluddin Rumi)

“Tak ada kata terlambat untuk menjadi lebih baik. Maka dari itu, yakinlah bahwa kalian adalah yang terbaik.”

(Penulis)

ABSTRAK

Muhammad Nasir : Pengembangan Media Pembelajaran Rapatar (Lembaran Papan Pintar) Pada Materi Sumber Energi Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Kata Kunci : Pengembangan Media pembelajaran, Rapatar, Sumber Energi.

Penelitian ini di latar belakang dari hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan melakukan pengamatan pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda (MIMH) Kaliboto pada kelas IV ditemukan bahwa pada proses pembelajaran masih perpusat pada guru (*teacher center*) dan masih menggunakan media sederhana yaitu kertas bergambar ketika mengajar.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran rapatar/papan pintar materi sumber energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode Penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 5 tahapan model penelitian ADDIE yaitu, 1) Tahap analisis (*analysis*), 2) Tahap perancangan (*design*), 3) Tahap Pengembangan (*development*), 4) Tahap implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran rapatar/papan pintar materi sumber energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran rapatar/papan pintar ini sudah divalidasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan validasi materi memperoleh skor 94%, sedangkan validasi media memperoleh skor 86%. Berdasarkan jumlah nilai akhir dari validasi materi dan validasi media diperoleh presentase 90%, sehingga dari dua validasi materi dan validasi media berada pada rentang 81,00%-100,00% dengan kriteria validitas masuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase skor 90% dan angket respon siswa uji coba terbatas (20 siswa) memperoleh presentase skor 96%, dan angket respon siswa uji coba luas (41 siswa) memperoleh presentase 93%, sehingga terletak pada rentang presentase 81,00%-100,00% dengan kriteria kepraktisan masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Keefektifan media rapatar dalam ketuntasan pembelajaran secara klasikal pada saat uji coba terbatas dan luas masuk kategori sangat efektif dengan memperoleh 90% dan 85% tuntas dalam soal posttes. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa media rapatar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Simpulan dari hasil penelitian ini, bahwa pengembangan media pembelajaran rapatar/papan pintar materi sumber energi memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAPATAR (LEMBARAN PAPAN PINTAR) PADA MATERI SUMBER ENERGI MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua Prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Bagus Amirul Mukminin, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memvalidasi materi.
7. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memvalidasi hasil produk penelitian pengembangan berupa media pembelajaran.
8. Bapak ibu dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
9. Kholis Fanani, M.Pd.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda (MIMH) Kaliboto.
10. Emi Susanti, S.Pd.SD. selaku Guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda (MIMH) Kaliboto.

11. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan baik secara moril maupun materiil.
12. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

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

Kediri, Juli 2023

Muhammad Nasir

NPM: 18.1.01.10.0114

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAPATAR (LEMBARAN PAPAN PINTAR) PADA MATERI SUMBER ENERGI MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan:	8
E. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	9
BAB II	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Jenis Media Pembelajaran.....	11
3. Media Pembelajaran Berbasis Visual	13
4. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Visual	14
5. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Visual	15
6. Sumber Energi	17
B. Kajian Terdahulu.....	19
C. Kerangka Pikir	21
BAB III.....	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur pengembangan.....	23
1. Analisis.....	23
2. Perancangan (Design)	25
3. Pengembangan (Development)	26
4. Implementasi (Implementation)	26
5. Evaluasi (Evaluation).....	27
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	28
D. Uji Coba Produk.....	28
a) Desain Uji coba	28

b) Subjek uji coba	30
E. Validasi Produk.....	30
F. Instrument Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV	41
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	41
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	41
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	42
3. Desain Awal (Draf) Model.....	43
B. Hasil Validasi Media	46
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	46
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	61
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media	61
C. Hasil Uji Coba.....	63
1. Hasil Uji Coba Terbatas	63
2. Hasil Uji Coba Luas.....	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk.....	67
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	68
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.	69
BAB V	70
A. Simpulan.....	70
B. Implikasi	71
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi materi.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi media	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon guru	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa.....	35
Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor	36
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Hasil Validasi	37
Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan	38
Tabel 3.8 Kriteria Skala Guttman	38
Tabel 3.9 Kriteria Presentase Hasil Validasi	39
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi	46
Tabel 4.2 Data Hasil Uji Validasi Media	47
Tabel 4.3 Data Angket Respon Guru.....	51
Tabel 4.4 Data Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 4.5 Data Angket Respon Siswa.....	55
Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas	59
Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	21
Gambar 3.1. Model ADDIE	23
Gambar 4.1 Desain bagian luar / cover dari media RAPATAR.....	43
Gambar 4.2 Desain Gambar contoh pemanfaatan sumber energi angin.....	43
Gambar 4.3 Desain contoh pemanfaatan sumber energi air.....	44
Gambar 4.4 Desain Gambar contoh pemanfaatan sumber energi matahari	44
Gambar 4.5 Gambar permainan pada media RAPATAR	45
Gambar 4.6 Komentar dari validator materi	47
Gambar 4.7 Komentar dari validator media	49
Gambar 4.8 Sampul media sebelum divalidasi dan sesudah divalidasi.....	49
Gambar 4.9 media sebelum divalidasi dan sesudah divalidasi	50
Gambar 4.10 media sebelum divalidasi dan sesudah divalidasi.....	50
Gambar 4.11 Desain akhir media bagian atas	52
Gambar 4.12 Desain akhir cover media	52
Gambar 4.13 Desain akhir cover media	53
Gambar 4.14 Desain akhir contoh pemanfaatan sumber energi angin	53
Gambar 4.15 Desain akhir contoh pemanfaatan sumber energi matahari	54
Gambar 4.16 Desain akhir contoh pemanfaatan sumber energi air	54
Gambar 4.17 Desain akhir permainan pada media RAPATAR	55
Gambar 4.18 Desain akhir semua bagian media RAPATAR saat dibuka	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan
- Lampiran 5 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Media
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Lembar Evaluasi Siswa
- Lampiran 11 Dokumen Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 13 Berita Acara Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara garis besar adalah segala upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami sikap, ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang diwarisi. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan Negara. Menurut Soeprpto (2013, p. 266) mengatakan bahwa “Pendidikan terutama Pendidikan formal adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa”. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat dan Negara. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Jadi pendidikan adalah suatu bentuk ikhtiar setiap individu secara terencana untuk memperoleh pengetahuan serta dapat mengembangkan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPA, merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu

di sekitarnya. Menurut (Sulthon, 2016: 39) bahwa pembelajaran IPA tidak bisa dilakukan dengan menghafal melainkan siswa melakukan eksperimen agar menjaga alam lebih lestari. Menurut Kurniasih (2020, hlm.287) IPA adalah ilmu mengenai tentang gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis bersumber pada percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Dalam pembelajaran IPA guru diperlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya media dapat menambah kualitas pembelajaran yang dapat membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Diperkuat

menurut (Munadi, 2013: 7) bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan terdapat dalam pembelajaran agar proses belajar lebih efektif. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi guru ataupun bagi siswa. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representative untuk mengajar. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa semangat dalam belajar dan membuat kelas menjadi aktif karena adanya media yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda di Kaliboto terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu siswa kesulitan untuk memahami materi dalam pembelajaran IPA pada materi Sumber Energi, karena saat guru memberikan materi membuat siswa bosan dalam belajar dan tidak memberikan inovasi pada proses pembelajaran atau guru masih menggunakan cara sederhana dalam proses pembelajaran yaitu guru masih menjadi pusat pembelajaran (*teacher center*) tanpa melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPA menurun. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran IPA, dikarenakan guru kurang mampu dalam menerapkan dan memilih media dan model pembelajaran yang inovatif dan variatif pada proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga pada saat ulangan harian banyak siswa yang mendapatkan nilai

dibawah KKM (75), lebih dari 50% yaitu 25 siswa dari total keseluruhan 41 siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas adalah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai komponen sistem pembelajaran. (Diperkuat menurut Wasiati, 2021:1) bahwa media pembelajaran adalah faktor penting untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas dengan desain yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut (Chentya, 2021) bahwa salah satu media dengan desain unik serta dapat menarik perhatian, sehingga dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah RAPATAR (Lembaran Papan Pintar).

Menurut (Khamidin, 2017) bahwa media RAPATAR dibuat untuk menginovasi suasana pembelajaran supaya lebih menarik dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Media ini sangat membantu siswa untuk lebih memahami isi materi, media ini juga dapat digunakan dalam memberikan contoh secara nyata. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, juga terdapat sebuah permainan dan hadiah yang bisa diperoleh siswa jika mampu menjawab pertanyaan didalamnya. Diperkuat menurut (Nurhasanah dkk, 2022) bahwa media papan pintar dapat membantu siswa untuk memahami materi dan melatih daya pikir serta ketrampilan siswa untuk bertanya dan memecahkan masalah yang terdapat

di media papan pintar. Permainan papan pintar ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Papan pintar ini dikreasikan untuk memberikan percobaan atau eksperimen sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Diperkuat menurut (Sulthon, 2016: 39) bahwa pembelajaran IPA tidak bisa dilakukan dengan menghafal melainkan siswa melakukan eksperimen agar menjaga alam lebih lestari. Selain itu akan membantu guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplementasikan contoh secara lebih konkret dalam desainnya.

Permainan papan pintar dapat didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh siswa dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran siswa tersebut. Keunggulan dari media ini yaitu dapat memberikan contoh dari materi pembelajaran menjadi nyata dan lebih menarik karena dipadukan dengan permainan yang unik. Keberhasilan media papan pintar ini sudah diujikan oleh penelitian sebelumnya yaitu (Putri & Kasrman, 2022: 1) bahwa papan pintar berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik. Diperkuat juga pada penelitian (Hasanah, 2022:1) bahwa pembelajaran dengan menggunakan papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV sangat valid, praktis, dan efektif digunakan.

Kelebihan media RAPATAR dibandingkan media – media papan pintar sebelumnya adalah media ini merupakan perpaduan antara permainan dan pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah, tanya jawab dan tugas saja siswa akan mudah bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, akan tetapi jika sebuah pembelajaran dipadukan dengan permainan akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, karena pada dasarnya siswa di SD masih suka belajar sambil bermain. Media RAPATAR merupakan alternatif penunjang pada mata pelajaran IPA materi pemanfaatan sumber energi, karena RAPATAR di desain sesuai dengan kebutuhan siswa, pada media RAPATAR terdapat contoh-contoh dari materi yang dibahas secara nyata serta ada sebuah permainan yang unik untuk dimainkan oleh siswa dan ada hadiah jika siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Media RAPATAR diharapkan mampu membuat siswa lebih semangat dalam belajar karena media ini dibuat menyesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang masih suka belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dikembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu Lembaran Papan Pintar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga minat belajar siswa meningkat untuk mencapai kriteria ketentuan minimal. Maka dari itu diambil judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran RAPATAR (Lembaran Papan Pintar) pada Materi Sumber Energi Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di sekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran yang berlangsung merasa membosankan dan membuat siswa tidak bersemangat.
2. Media yang digunakan hanya kertas bergambar serta pada proses pembelajaran hanya ceramah dan tanya jawab, diakhiri dengan tugas.
3. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Mata pelajaran IPA yang tergolong sulit karena harus menghafal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan, hal ini penulis jabarkan beberapa masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media Lembaran Papan Pintar materi sumber energi mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Lembaran Papan Pintar pada materi sumber energi siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan hasil belajar dengan media Lembaran Papan Pintar materi sumber energi mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pengembangan:

Dari rumusan masalah, dapat dituliskannya tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Lembaran Papan Pintar pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Lembaran Papan Pintar pada materi sumber energi siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan hasil belajar dengan media Lembaran Papan Pintar materi sumber energi mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat penelitian yang dapat dibedakan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk masyarakat umum di antaranya adalah.

- a. Sebagai upaya mengembangkan media pembelajaran IPA.
- b. Sebagai alternatif untuk pembelajaran yang menyenangkan, efektif, kreatif, dan aktif.
- c. Dapat memberikan masukan pada pengembangan media dan ilmu pengetahuan khususnya lembaga pendidikan sekolah dasar.

- d. Dapat digunakan dalam mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan mengembangkan media papan pintar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak terkait.

a. Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan serta menjadi tempat untuk menerapkan berbagai ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan, serta sebagai pengalaman dalam menghadapi masalah yang dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman media pembelajaran Lembaran Papan Pintar sehingga guru kelas IV menjadi lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media pembelajaran lembaran papan pintar dalam pembelajaran dapat mendorong sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam variasi media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Serta meningkatkan sumbangan pemikiran terhadap upaya peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asriyati. 2016. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Ma'arif 07 Karangmangu Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi diterbitkan. Purwokerto: FTIK PGMI.
- Audie, Nurul. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Oendidikan FKIP Vol. 2 No. 1 586-595.
- Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia
- Chentiya, & Zulminiati. (2021). *Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 105–111.
<https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26–30.
- Fatria Fita Listari. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 142.
- Halyza, 2022. *Pengembangan media pembelajaran PARANTAR (papan puataran pintar) dengan surprise box berbasis android pada pelajaran IPA*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hasanah Uswatun, dkk. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar Terhadap Prestasi Belajar IPA SMP Taruna Kedung Adem*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(1), 45.
<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>.
- Hikmawati, Rosyidin, O., & Yuliana, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Roda Baca Pintar Pada Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 213–225.
<https://doi.org/10.33578/jpfskip.v10i1.8107>

- I Made Tegeh. & I Made Kirna. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Jurnal Pendidikan, 11:1-16
- Kamaladini, Gani, A. A., & Nursina, S. (2021). *Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Paedagoria 93–100. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/article/view/5693>
- Khamidin, A. (2017). *Penerapan Media Papan Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang*. Jurnal pengembangan dan pendidikan, Vol 3. No 1. Hal 48-55.
- Kurniasih, D. (2020). *Impelementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Social, Humanities, and Education Studies: Conference Series*, 3(4),287. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/533\45>
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). *Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (Smart Board)*. SELING-Jurnal Program Studi PGRA, 6(2), 157–170.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Nugrahani, R. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Lembar Ilmu Kependidikan. Jilid 36, No. 1, Juni 2007. Hal 35-44.
- Nurhasanah, (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari*. Issue : [Vol. 2\(3\): Linggau Journal Science Education](#)
- Riduwan dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Risiana, Anita dan Wartoyo. (2016). *Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan 77 Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta*. PKn Progesif, 11(1), 313-330.
- Rosalina Putril, Kasriman (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD*. Primary: Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2716>

- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sugianti, R. d. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulthon. (2016). *Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI. Elementari*. 4 (1). 2-7.
- Wakhid, 2015. *Pengembangan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) Pembelajaran Sumber Energi Kelas IV SD*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wicaksana, A. (2022). *Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD), 7(1), 40–50.
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yamin, Martinis. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zairida, D., Akhyar, O., Ariessanty, R. R., & Wardhani, A. K. (2019). *Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Raudhatussyubban*. Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia, 2(2), 6–14.