

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Putri Amalia¹, Lukman Hakim², Kiki Aryaningrum³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar Universitas PGRI Palembang

¹putriamalia797@gmail.com, ²lukmanhakim@univpgri-palembang.ac.id,

³kikiaryaningrum@yahoo.co.id

ABSTRACT

Development of Smart Board Media for Social Studies Learning for Class V Elementary School Students. The aim of this development is to produce smart board media for social studies learning that is valid and practical. This type of research and development uses (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: 1). Analysis, 2). Design, 3). Development, 4). Implementation, 5). Evaluation. The subjects in this research were 4 validators consisting of 3 PGRI University Palembang lecturers and 1 elementary school class V teacher, and 3 elementary school class V students for individual trials, small group trials as many as 9 people, and a large group trial of 26 people. Data collection techniques include validation questionnaires by validators, practical questionnaires from students and test questionnaires from students. Based on the research results, the percentage value of media validation was 92.75%, material validation was 92.25%, and language validation was 91.5% with the Very Valid category, the results of the individual trial student response questionnaire were 90%, , student response questionnaire the small group trial was 89.2% and the large group trial student response questionnaire was 94% in the Very Practical category. And the test questionnaire results were 88%.

Keywords: ADDIE model, media, smart board

ABSTRAK

Pengembangan Media Papan Pintar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar, tujuan pengembangan ini untuk menghasilkan media papan pintar pada pembelajaran IPS yang valid dan praktis. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: 1). Analysis, 2). Design, 3). Development, 4). Implementation, 5). Evaluation. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 4 validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas PGRI Palembang dan 1 guru kelas V Sekolah Dasar, dan siswa kelas V Sekolah Dasar untuk uji coba perorangan sebanyak 3 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang, dan uji coba kelompok besar sebanyak 26 orang. Teknik pengumpulan data berupa angket validasi oleh validator, angket praktis dari siswa dan angket tes dari siswa. Berdasarkan hasil

penelitian diperoleh nilai persentase validasi media sebesar 92,75%, validasi materi sebesar 92,25%, dan validasi bahasa sebesar 91,5% dengan kategori Sangat Valid, hasil angket respon siswa uji coba perorangan sebesar 90%, , angket respon siswa uji coba kelompok kecil sebesar 89,2% dan angket respon siswa uji coba kelompok besar sebesar 94% dengan kategori Sangat Praktis. Dan hasil angket tes sebesar 88%

Kata Kunci: model ADDIE, media, papan pintar

A. Pendahuluan

Pentingnya pendidikan tidak bisa diabaikan bagi setiap orang. Ini dianggap sebagai suatu cara untuk mengembangkan potensi setiap individu. Pengembangan potensi siswa berbeda-beda. Langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui keberhasilan belajar di kelas. Karena keberhasilan pembelajaran menunjukkan kualitas siswa yang terlibat (Muhammad Zaenal Fais, 2019:26). Hal ini berarti, pendidikan berupaya meningkatkan kualitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kurikulum yang berlaku di dunia pendidikan Indonesia saat ini yakni Kurikulum 2013. Kurikulum ini secara bertahap diperkenalkan di Indonesia tahun 2013/2014 untuk beberapa kelas dan akan diterapkan di semua kelas pada tahun 2020. Pembelajaran tematik menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema (Laraswati, 2020:24). Artinya, pembelajaran di SD bercirikan tematik

yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran inovatif memiliki arti bahwa pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru supaya mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Purwadhi, 2019: 23). Hal ini berarti, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) dalam wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru supaya tercapainya proses belajar mengajar yang diharapkan.

Disamping itu, menurut (Siti Nurhasanah, 2022:77) media pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan alat

bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar siswa.

Sadiman (dalam Cecep Kustandi, 2020:5), mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Selanjutnya menurut (Nunuk Suryani, 2018:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Rudi Bretas (Rahma, 2019) terdapat tujuh klasifikasi media yaitu:

1. Media audio visual gerak seperti film suara, pita video, film dan televisi.
2. Media audio visual diam, seperti film rangkai suara.

3. Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, mikrophone, dan slide bisu.
6. Media audio, seperti radio, telepon, dan pita video.
7. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri, majalah, dan koran.

Selanjutnya menurut (Eka Nurjanah, 2020:3), mata pelajaran IPS di dominasi pada materi yang sifatnya hafalan, seperti sejarah, budaya, ekonomi, dan sosial. Padahal sebagian siswa SD biasanya kesulitan untuk belajar dengan sistem menghafal dan lebih senang dengan bermain. Artinya, pelajaran IPS membahas antara hubungan manusia dengan lingkungan. Menurut (Azizah, 2021:4) tujuan bagi siswa mempelajari IPS pada kurikulum 2013 adalah untuk membekali siswa yang berguna untuk kehidupan masyarakat, membekali siswa keterampilan pemecahan masalah-masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sosial dalam hal ini harus disempurnakan berpikir kritis siswa, membekali siswa dengan sikap positif, dan membekali

siswa dengan kreativitas yang baik. Dalam kurikulum 2013, kompetensi dasar harus memiliki kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skill dan soft skill.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 6 Maret 2023 dengan guru kelas V di SD Negeri 14 Tanjung Batu, terdapat beberapa permasalahan yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa kelas V sulit untuk fokus dan kurang aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran cenderung satu arah. Indikator pemahaman siswa yang rendah terlihat dari hasil belajar siswa kelas V masih dibawah KKM. Hasil observasi awal dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas V sebanyak 26 siswa hanya 8 siswa memperoleh nilai mencapai standar KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai nilai KKM. Indikator lainnya yaitu sebagian besar siswa belum bisa menjelaskan materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia, kesulitan mengelompokkan keragaman sosial di lingkungan sekitar berdasarkan jenis usaha jika tidak didukung media dalam proses belajar. Guru pada saat pembelajaran belum menggunakan

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dimana guru hanya menggunakan buku cetak tematik, media pembelajaran visual berupa gambar, penggunaan video belajar dari YouTube.

Disamping itu juga tidak diperbolehkan membawa handphone siswa akan sulit mengakses video belajar melalui Youtube sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat dilihat langsung serta siswa dapat belajar sambil bermain melalui media papan pintar siswa dapat memahami dengan benar materi dan anak lebih tertarik dengan apa yang ada di media papan pintar sehingga respon anak terhadap materi IPS menjadi paham dan aktif dalam proses belajar. Dimana di sekolah tersebut belum pernah dibuat media papan yang bisa dilihat dan tahan lama sehingga dapat digunakan dalam waktu yang lama di dalam kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut dirasa perlu untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran baru yakni media pembelajaran papan pintar (smart board). Media papan pintar adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui dan memahami

materi pembelajaran. Media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang maupun dilepas (Kamaladini, 2021, p. 94). Jadi, media papan pintar adalah media yang berisikan materi dan terdapat kartu soal yang akan digunakan untuk siswa melatih berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development and Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Menurut Branch (Sugiyono, 2019, p. 765).

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media papan pintar pada pembelajaran ips kelas v sekolah dasar. Pengembangan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah dasar dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Lokasi

penelitian ini yaitu di SD Negeri 14 Tanjung Batu di Jln. H. Benyamin Dusun 3 Desa Bangun Jaya Kec. Tanjung Batu Kab. Ogan Ilir.

Informasi yang saya peroleh setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 14 Tanjung Batu didapatkan bahwasannya terdapat beberapa permasalahan yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa kelas V sulit untuk fokus dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, dimana pembelajaran cenderung satu arah. Indikator pemahaman siswa yang rendah terlihat dari hasil belajar siswa kelas V jumlah siswa sebanyak 26 orang dengan standar KKM mata pelajaran IPS adalah 75, ada 8 siswa yang mendapat nilai 70, ada 8 siswa mendapat nilai 65, dimana jika dipresentasikan 62% siswa belum memenuhi standar KKM dan sebanyak 5 orang siswa mendapat nilai 80, serta 5 siswa mendapat nilai 85 dengan bagus jika dipresentasikan 38% siswa sudah mendapat nilai diatas KKM. Maka dari itu, didalam pelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat, aktif, antusias, termotivasi dan lebih mudah

memahami pelajaran dengan adanya media papan pintar ini siswa akan mudah dalam menerima materi. Adapun kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi-kisi respon siswa

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media	Media mudah untuk digunakan
		Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari
		Media dapat menarik motivasi belajar
		Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
2	Kualitas Teknis	Kesesuaian ukuran dan warna pada media menarik
		Keawetan media yang dibuat
		Keamanan media untuk siswa
		Kejelasan gambar pada media
		Kemenarikan keseluruhan media papan pintar

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran ips. Pada tahap ini peneliti membuat papan pintar. Kemudian peneliti juga menyusun instrumen penelitian media papan pintar pada pembelajaran IPS berupa angket validasi untuk validator

dan angket respon siswa. Pada tahap pengembangan inii peneliti mulai mengembangkan media papan pintar sesuai rancangan awal. Media papan pintar ini didesain menggunakan canva dan aplikasi pinterest serta 3D paint sesuai ukuran triplek 130 cm x 47 cm, lalu dicetak dengan bahan stiker. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada para ahli atau pakar pada bidangnya atau yang disebut validator. Berdasarkan komentar dan saran para ahli maka dilakukan revisi dan perbaikan pada media papan pintar pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan penilaian validator terhadap media papan pintar dari aspek media menunjukkan hasil yang baik. Dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil validasi gabungan pada aspek media diperoleh 92,75% dengan kriteria “Sangat Valid”. Setelah peneliti menghitung angket validasi media selanjutnya peneliti menentukan hasil angket validasi materi. Setelah semuanya divalidasi oleh para pakar ahli, pada tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap revisi produk untuk dilakukan perbaikan terhadap media papan pintar sesuai komentar dan saran oleh para ahli. Revisi tersebut

dilakukan agar produk yang akan dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik dan dapat digunakan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh validator. Berikut beberapa perbaikan yang telah dilakukan pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Revisi Produk

No	Aspek Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Tampilan Media Papan Pintar dan Kartu Soal		
2	Warna : Warna media papan pintar dan kartu soal sebelum direvisi berwarna putih polos, lalu disarankan oleh validator untuk menambah warna biru dan kuning supaya lebih terang lagi		
3	Gambar : Gambar pada media papan pintar dan kartu soal sebelum direvisi masih kurang kreatif, lalu disarankan oleh validator untuk menambah gambar yang lebih kreatif		

Setelah divalidasi peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran-saran dari para ahli tersebut. Adapun perbaikan pada *prototype* pertama dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Setelah media papan pintar dinyatakan valid oleh para ahli, maka proses selanjutnya adalah tahap implementasi yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media papan pintar. Uji coba kepraktisan dilakukan pada 26 siswa kelas V SD Negeri 14 Tanjung Batu. Berikut uraian uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh peneliti.

Pada uji coba ini dilakukan beberapa siswa untuk dilakukan uji coba kepada 3 orang siswa. Oleh karena itu, uji coba one to one dalam penelitian media papan pintar pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 14 Tanjung Batu melibatkan 3 orang siswa untuk diuji coba yang dilihat dari hasil belajar yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian data yang dikumpulkan menggunakan angket respon siswa, kemudian dianalisis dan digunakan untuk revisi. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba one to one adalah sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Angket Respon
Siswa One to One**

No	Aspek yang Diamati	Hasil/Skor		
		Siswa 1 Nama D.K	Siswa 2 Nama D.S	Siswa 3 Nama A.K.N
1	Media mudah untuk digunakan	4	5	5
2	Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru	4	4	4
3	Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari	5	5	5
4	Media dapat menarik motivasi belajar	5	4	4
5	Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa	4	5	5
6	Kesesuaian ukuran dan warna pada media menarik	5	4	4
7	Keawetan media yang dibuat	4	5	4
8	Keamanan media untuk siswa	5	4	4
9	Kejelasan gambar pada media	5	5	5
10	Kemenarikan keseluruhan media papan pintar	5	4	4
Jumlah		46	45	44
Hasil Validasi		92%	90%	88%
Nilai Validitas Gabungan		90%		

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba one to one terhadap media papan pintar menunjukkan hasil yang baik. Dikarenakan nilai kepraktisannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil angket respon siswa uji coba one to one digabungkan diperoleh 90% dengan kriteria "Sangat Praktis".

Kemudian dilakukan tahap uji dalam skala kecil dan skala besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel secara acak dengan sebanyak 10 orang siswa. Kemudian melakukan uji coba penerapan produk media pembelajaran papan pintar pada pembelajaran IPS di kelas V di SD Negeri 14 Tanjung Batu.

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil terhadap media papan pintar menunjukkan hasil yang baik. Dikarenakan nilai kepraktisannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil digabungkan diperoleh 89,2% dengan kriteria "Sangat Praktis".

Uji coba kelompok besar dilakukan pada saat proses pembelajaran di dalam satu kelas.

Tahap ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari keterlaksanaan produk dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran papan pintar pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 14 Tanjung Batu. Untuk memperoleh data kepraktisan maka dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 10 Juli 2023 sampai 12 Juli 2023 pada siswa kelas V untuk memperkenalkan media papan pintar pada pembelajaran IPS, dan pada tanggal 13 Juli 2023 sampai 14 Juli 2023 peneliti memberikan angket yang telah disiapkan untuk siswa.

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar terhadap media papan pintar menunjukkan hasil yang baik. Dikarenakan nilai kepraktisannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil angket respon siswa uji coba kelompok besar digabungkan diperoleh 94% dengan kriteria "Sangat Praktis".

Tahap selanjutnya yaitu tahap Evaluation Pada tahap ini, siswa melakukan evaluasi dengan mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Sehingga dapat dilihat dari hasil atau nilai siswa terhadap kualitas media papan pintar yang telah

dikembangkan pada pembelajaran IPS kelas V tersebut. Adapun hasil tes evaluasi pemahaman siswa setelah menggunakan media papan pintar adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Tes Pemahaman

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	A.K.N	100	Tuntas
2	D.K	100	Tuntas
3	D.S	100	Tuntas
4	R.S	90	Tuntas
5	Y.A	100	Belum Tuntas
6	I.M	100	Tuntas
7	M.T.A	100	Tuntas
8	M.R.F	80	Tuntas
9	A.A.T	100	Tuntas
10	L.Z.T	90	Tuntas
11	D.	80	Tuntas
12	R.	100	Tuntas
13	N.	90	Tuntas
14	N.V.A	100	Tuntas
15	H.A	90	Tuntas
16	A.	100	Tuntas
17	M.F	90	Tuntas
18	J.	100	Tuntas
19	S.A	70	Belum Tuntas
20	V.A	90	Tuntas
21	F.A.F	100	Tuntas
22	M.N	90	Tuntas
23	S.M	90	Tuntas
24	Q.A	100	Tuntas
25	G.A	90	Tuntas
26	Z.A.R	70	Belum Tuntas

Nilai ketuntasan dihitung dari nilai yang diperoleh siswa pada saat mengerjakan soal setelah pembelajaran menggunakan media papan pintar pada pembelajaran IPS, digunakan terdapat 26 siswa yang mengerjakan soal dimana nilai siswa yang tuntas pada pengerjaan soal

diperoleh persentase 88%. Dimana ada 3 siswa yang belum mencapai nilai 100 dikarenakan kesalahan jawaban soal nomor 8 yang banyak salah dikarenakan siswa kurang teliti. Hal ini didukung nilai keseluruhan siswa yang melewati KKM.

Berdasarkan pengembangan dapat diketahui bahwa media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu (Muhammad Zaenal Fais, 2019), menunjukkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase sebesar 86,3 % dengan kriteria sangat baik dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase 82,6 % dengan kriteria sangat baik dan angket siswa dengan presentase 97%. Dan hasil penelitian terdahulu oleh (Siti Nurhasanah, 2022), menunjukkan media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor keseluruhan 4,42 dan memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 88,4% serta nilai keefektifan memenuhi kriteria efektif. Dan hasil penelitian terdahulu oleh (Laraswati, 2020) menunjukkan

hasil validasi materi mendapatkan skor 4,23 dengan kategori “layak” dan hasil validasi media mendapatkan skor 4,28 dengan kategori “layak”

Hasil kevalidan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar penilaian yang terdiri dari 4 (empat) validator yang mencakup ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Hasil penilaian oleh 4 validator pada aspek media memperoleh nilai rata-rata 92,75% dengan kriteria “Sangat Valid”, hasil penilaian oleh 4 validator pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 92,25% dengan kriteria “Sangat Valid” dan hasil penilaian oleh 4 validator pada aspek bahasa mendapat nilai rata-rata 91,5% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan Sangat Valid atau Sangat Layak.

Berdasarkan uji coba kepraktisan media papan pintar yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dalam proses pembelajaran dengan respon siswa kelas V SD Negeri 14 Tanjung Batu dengan jumlah siswa 26 orang dan juga satu guru. Siswa dan guru diminta mengisi lembar angket yang telah dibagikan

oleh peneliti mengenai penilaian media papan pintar yang dibuat. Di lembar angket yang dibuat terdapat 10 pertanyaan angket respon siswa dan 15 pertanyaan angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media.

Pada angket respon siswa uji coba one to one diperoleh skor rata-rata persentase 90% dengan kategori "Sangat Praktis", pada angket respon siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata persentase 89,2%, dengan kriteria "Sangat Praktis" dan pada angket respon siswa uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata persentase 94% dengan kriteria "Sangat Praktis".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan yang berjudul "Sangat Valid". berdasarkan penilaian kevalidan menurut ahli media diperoleh skor persentase sebesar 92,75% dan ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 92,25% dan ahli bahasa diperoleh skor persentase sebesar 91,5%. Media papan pintar juga dinyatakan "Sangat Praktis" berdasarkan hasil penelitian kepraktisan oleh uji coba angket respon siswa pada one to one diperoleh skor persentase sebesar

90% dan pada uji lapangan kelompok kecil diperoleh skor persentase 89,2% serta uji coba kelompok besar diperoleh skor persentase sebesar 94% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sehingga media papan pintar pada pembelajaran IPS yang sudah dikembangkan sudah layak dan praktis digunakan untuk mengajarkan materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran ke-4 materi IPS jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1-14.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: CV Wacana.
- Eka Nurjanah, M. D. (2020). Efektivitas PAPIN (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Bagelen. *Jurnal Pendidikan Edisi*. 2-10
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah.

- Jurnal Ilmiah Mandala
Education, Vol.3. No.2. 164-172
- Kamaladini, A. A. (2021).
Pengembangan Media Papan
Edukasi Pintar dalam
Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Sekolah Dasar. *Journal*
Ummat Volume 1. 93-100
- Laraswati, W. (2020). Pengembangan
Media Papan Flanel Pintar
(PALAPA) Pada Pembelajaran
Tematik Kelas 1 SD Negeri
Purwomartani. *Jurnal*
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Edisi 1 Tahun Ke-9. 24-33
- Muhammad Zaenal Fais, I. L. (2019).
Pengembangan Media Papin
dan Koja (Papan Pintar dan
Kotak Ajaib) Sebagai Media
Pembelajaran Matematika.
Jurnal Penelitian dan
Pengembangan Pendidikan
Vol.3 (1) pp 26-30.
- Nunuk Suryani, A. S. (2018). Media
Pembelajaran Inovatif Dan
Pengembangannya. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran
Inovatif dalam Pembentukan
Karakter. *Jurnal Indonesia untuk*
Kajian Pendidikan Vol. 4 No. 1.
21-34
- Rahma, F. I. (2019). Media
Pembelajaran (Kajian terhadap
Langkah-langkah Pemilihan
Media dan Implementasinya
dalam Pembelajaran bagi Anak
Sekolah Dasar). *Jurnal Studi*
Islam Vol. 14, No. 2. 87-99
- Rudi Susilana, C. R. (2020). Media
Pembelajaran Hakikat,
Pengembangan, Pemanfaatan,
dan Penilaian. Bandung: CV
Wacana Prima.
- Siti Nurhasanah, T. A. (2022).
Pengembangan Media
Pembelajaran Papan Pintar
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas
IV SD Negeri Rejosari. *Journal*
Science Education Vol. 2 No. 3.
75-84
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode
Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D. Bandung: ALFABETA
CV.