

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Pengembangan

Peneliti harus mempertimbangkan dan menentukan metode apa yang tepat saat melakukan sebuah penelitian agar dalam proses pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan baik. Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang digunakan dalam bidang tertentu. Menurut Sugiyono (2013:298) penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi pendidikan dan sosial.

Menurut Sa'adah dan Wahyu (2022:11) penelitian pengembangan adalah proses menyelidiki suatu bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan dengan fakta-fakta atau prinsip-prinsip secara sistematis dan kehati-hatian yang dikembangkan tahap demi tahap. Metode penelitian pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama 2016:20).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dibidang administrasi, pendidikan dan sosial yang dijalankan dengan fakta-fakta, prinsip-prinsip dan dikembangkan tahap demi tahap, sehingga menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien.

2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Media adalah jembatan yang menghubungkan sesuatu yang dipikirkan kemudian disampaikan

dengan kata-kata atau gestur yang bertujuan agar orang lain paham apa yang disampaikan. Dengan kata lain media adalah suatu alat komunikasi yang dimana alat tersebut berguna untuk penyampai pesan dan penerima pesan. Pada proses pembelajaran juga terjadi proses komunikasi dimana seorang guru menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini media sangat dibutuhkan supaya siswa dapat mengerti materi yang dijelaskan oleh guru.

Media dalam proses pendidikan disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (Arsyad 2013:14) dapat diartikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Abigial,2022:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Menurut Hamka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik dan non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah 2021:13)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai perantara atau pengantar informasi dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong minat peserta didik dalam belajar.

2.1.2.2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pelajaran dari seorang guru kepada siswa. Media pembelajaran ini merupakan komponen penting yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran tersebut menurut Gerlach dan Ely (dalam Sapriyah 2019:472) mengemukakan 3 ciri-ciri media pembelajaran yang merupakan mengapa media pembelajaran dapat dilakukan dalam pembelajaran :

1. Ciri Fiksatif, media pembelajaran pada ciri ini mempunyai kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa dapat diurut menggunakan media seperti video, *audio tape*, film dan fotografi.
2. Ciri Manipulatif, ciri media pembelajaran yang memungkinkan media memanipulatif kejadian atau objek yang memakan waktu beberapa hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik fotografi.
3. Ciri Distributif, media pembelajaran pada ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Tafonao 2018:105) media pembelajaran mempunyai ciri-ciri umum yaitu : (1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan dapat diamati melalui panca indera; (2) Media pembelajaran terletak pada benda dan hal yang dapat didengar dan dilihat; (3) Media pembelajaran digunakan dalam hubungan (komunikasi dalam pembelajaran); (4) Media pembelajaran alat bantu belajar mengajar baik di dalam dan di luar kelas; (5) Media pembelajaran perantara atau media dan digunakan dalam belajar; (6) Media pembelajaran sebagai tindakan operasional.

Menurut Arsyad (2013:16) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran yaitu : (1) Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera; (2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yang memiliki

kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras tersebut; (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio; (4) Media pendidikan sebagai alat bantu untuk proses belajar baik didalam dan diluar kelas; (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran; (6) Media pendidikan dapat digunakan secara masal.

Berdasarkan ciri-ciri media pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam pendidikan mempunyai ciri-ciri:

1. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah media yang dapat dilihat, didengar dan dapat diraba dengan panca indera.
3. Media pembelajaran harus mempunyai ciri-ciri dapat sebagai alat bantu di dalam proses belajar baik di luar dan di dalam kelas.
4. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal.
5. Media pembelajaran dapat disajikan secara bersamaan dan dapat dilihat secara bersama-sama.

2.1.2.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran, media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu media juga dapat mendorong minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Nurfadhillah (2021:38) media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa untuk membangkitkan motivasi, minat atau tindakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurfadhillah 2021: 40) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi, media pembelajaran diharapkan memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar. Dimana dalam hal ini media berguna memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa menganalisis dan mencipta aspek kognitif, sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi, media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan setiap persepsi siswa dan mempunyai pandangan yang sama terhadap pembelajaran yang disampaikan.
5. Fungsi individualitas, pemanfaatan media berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Rudi dan Cepi 2018:9) menjelaskan bahwa kontribusi media dalam pembelajaran dapat : (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar; (2) Pembelajaran lebih menarik; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) Kualitas Pembelajaran dapat ditingkatkan; (5) Peran guru berubah kearah yang lebih positif; (6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan.

Secara umum media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus media pembelajaran dapat:

1. Memperjelas pesan pembelajaran agar tidak terlalu verbalistik.
2. Menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
3. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan kemampuan.
4. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama antar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

1. Bagi guru, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu guru dalam membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan membuat peserta didik secara langsung terlibat dengan sumber media yang dipelajari.

2.1.2.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Susilana dan Cepi (2018:30) adalah sebagai berikut :

1. Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan dapat diingat. Yang termasuk media grafis antara lain grafik, diagram, bagan, poster, papan panel, *bulletin board*.

2. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya OHP atau OH, slide, dan film strip.

3. Media Audio

Media audio adalah media yang pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Jenis media audio ini diantaranya media radio, *tape recorder* dan laboratorium bahasa.

4. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaiannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media *sound slide* atau slide suara, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

5. Media Film (*Motion Pictures*)

Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak, film memiliki serangkaian yang diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan bergerak. Ada beberapa jenis media film diantaranya film bisu, film bersuara, film gelang, yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruang.

6. Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual yaitu media objek dan media interaktif.

Selanjutnya menurut Nurfadhillah (2021:58) jenis-jenis media pembelajaran yaitu : (1) Media berbasis audio; (2) Media berbasis visual; (3) Media berbasis audio visual; (4) Media pembelajaran berbasis cetak.

2.1.3. Media Papan Pintar

2.1.3.1. Pengertian Media Papan Pintar

Media papan pintar adalah media yang terbuat dari papan yang berisi materi-materi pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Media papan pintar menurut Maghfi (dalam Siti Nurhasanah *et al.* 2022:78) menyatakan bahwa media papan pintar adalah media pembelajaran merupakan media grafis yang secara afektif dapat menampilkan

pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang dan dihapus.

Menurut Putri dan Kasriman (2022:1184) media papan pintar adalah suatu media pembelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan belajar siswa dan untuk memberikan pesan tertentu kepada siswa pada suatu materi pembelajaran. Sementara itu menurut Mardianto (2019:4) media papan pintar adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, media papan pintar awalnya adalah media pembelajaran matematika ditingkat Sekolah Dasar yang akhirnya dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia, IPS dan IPA.

Menurut Wafa dan Ulfa (2021:55) media papan pintar rantai makanan adalah media benda konkret berupa papan rantai makanan yang terbuat dari *banner* dengan ada titik-titik tempat menempelkan kepingan gambar makhluk hidup dan membentuk rantai makanan pada suatu ekosistem.

Jadi dapat disimpulkan media papan pintar adalah media grafis yang terbuat dari papan yang didalamnya terdapat tampilan gambar, huruf maupun angka yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2.3.1.2. Langkah-langkah Pembuatan Papan Pintar

Langkah-langkah pembuatan media papan pintar menurut (Wulandari *et al*,2016:4)

Tabel 2. 1 Alat dan Bahan Media Papan Pintar

Alat dan Bahan Papan Pintar	
1. Papan triplek	6. Pemotong papan balok
2. Papan balok	7. Gambar hewan
3. Penggaris	8. Kain panel
4. Pisau Kater	9. Cat
5. Gunting	10. Lem tembak

Cara Pembuatan:

1. Pertama kumpulkan komponen dasar atau alat dan bahan media papan pintar.
2. Gambar desain papan pintar, kemudian dimulailah pemotongan papan triplek dengan ukuran 60cm x 60cm yang telah diukur menggunakan kater.
3. Selanjutnya dilakukan pemotongan papan balok untuk stand papan pintar dan dilakukan pengecatan warna putih.
4. Selanjutnya lakukan pemotongan papan triplek gambar hewan dan huruf dengan ukuran 8 cm x 8 cm.
5. Setelah pemotongan papan triplek selesai maka selanjutnya pembuatan box sebagai tempat penyimpanan papan huruf dan hewan.
6. Langkah berikutnya ialah dengan memodifikasi media papan pintar dengan membuat pada bagian atas papan terdapat tempat judul media tersebut.
7. Kemudian dilanjutkan dengan pengecatan papan pintar dan pembatas atau petak papan pintar.
8. Langkah selanjutnya melapisi papan pintar menggunakan kain panel dengan merekatkan menggunakan lem tembak, dengan menggunakan beberapa warna.
9. Huruf akan ditempelkan pada papan dimana bahan yang digunakan untuk membentuk huruf adalah kain panel dengan menggunakan banyak warna dengan cara digunting.
10. Untuk judul media “papan pintar” menggunakan kain panel yang digunting dilapisi 2 warna berbeda agar kain panel terlihat menarik.

2.1.4. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan pembelajaran yang membangun fenomena sains dasar melalui lingkungan sekitarnya dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial. Menurut Suhelayanti *et al.* (2023:30) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran, dimana pembelajaran IPA yang mempelajari tentang alam pastinya juga sangat dekat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan yang akan diajarkan secara integratif.

Menurut Zimmerman (dalam Suhelayanti *et al.* 2023:30) mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi). Menurut Sulistyani (dalam Suhelayanti *et al.* 2023:12) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas alam beserta proses-proses yang terkandung didalamnya.

Ilmu pengetahuan Alam adalah suatu ilmu pengetahuan yang didapatkan dari sikap ilmiah, proses yang terdiri dari metode ilmiah dan keterampilan dimana proses akhirnya adalah sebuah produk, yang dimana produk ini dapat berbentuk konsep, teori, hukum yang dapat digunakan sebagai landasan terjadinya konsep, teori dan hukum di tahap selanjutnya (Suhelayanti *et al.* 2023:14).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS, dimana pada pembelajaran IPA mempelajari tentang fenomena terjadi dialam yang dipelajari dengan metode ilmiah dan dengan proses-proses ilmiah yang dekat dengan kondisi masyarakat dan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya didasarkan pada teori ilmiah tapi juga didasarkan dan diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.

2.1.5. Materi Pembelajaran Rantai Makanan

2.1.5.1. Rantai Makanan

Rantai makanan adalah salah satu materi pembelajaran IPA yang dimuat dalam bab pembelajaran IPA mengenai ekosistem. Pada ekosistem terjadis sebuah interaksi antara makhluk hidup, salah satunya interaksi makan dimakan. Menurut Rosalam (2016:4) rantai makanan merupakan ketergantungan makhluk hidup satu dengan makhluk hidup yang lain umumnya dalam hal makan dan memakan. Pada proses rantai makanan makhluk hidup ada urutan dan proses yang berlangsung secara terus menerus pada suatu urutan makan dan dimakan, yaitu urutan produsen, konsumen dan pengurai.

Produsen adalah makhluk hidup pada urutan rantai makanan yang dapat menghasilkan makanannya sendiri, contohnya adalah sebuah tumbuhan padi. Konsumen pada urutan rantai makanan adalah makhluk hidup tidak dapat memproduksi makanannya sendiri sehingga konsumen mendapatkan makanan dari makhluk hidup lain. Konsumen pada rantai makanan dapat diurutkan tingkatan menjadi konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, konsumen tingkat III dan konsumen tingkat IV dan seterusnya.

Menurut Rosalam (2016:4) konsumen tingkat I pada rantai makanan disebut konsumen primer yaitu hewan herbivora atau hewan pemakan tumbuh-tumbuhan. Konsumen tingkat II disebut konsumen sekunder yaitu hewan karnivora atau pemakan hewan. Dan konsumen tingkat tersier yaitu III dan seterusnya adalah tingkat pemakan hewan sekunder dan seterusnya, namun bisa juga hewan omnivora yaitu hewan pemakan segalanya.

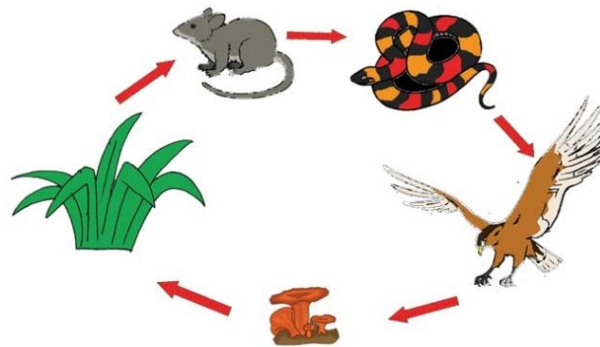
Pengurai atau dekomposer pada rantai makanan adalah makhluk hidup yang dapat menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Kemudian zat tersebut diuraikan kembali ke tanah yang dapat membantu pertumbuhan tanaman menjadi lebih subur, sehingga dapat membuat tanaman tumbuh dan proses rantai makanan terus berjalan melalui urutannya masing-masing.

2.1.5.2. Jenis-jenis Rantai Makanan

Jenis-jenis rantai makanan dibagi berdasarkan jenis-jenis ekosistem yang ada diantaranya:

1. Rantai Makanan Ekosistem Sawah

Pada rantai makanan ekosistem sawah banyak makhluk hidup yang melakukan proses makan dimakan contohnya:

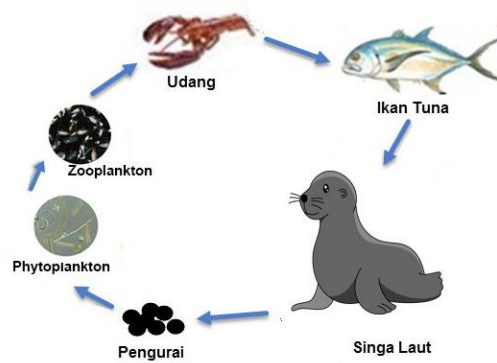


Gambar 2. 1 Rantai Makanan Ekosistem Sawah

Pada contoh rantai makanan ekosistem sawah ini padi berperan sebagai produsen yang dimana padi bisa menghasilkan makananya sendiri. Kemudian padi dimakan oleh tikus dimana tikus sebagai konsumen tingkat I. Tikus dimakan oleh ular sawah yang disebut konsumen tingkat II. Kemudian ular sawah dimakan elang maka elang disebut konsumen tingkat III. Elang mati dan diuraikan oleh bakteri yang berfungsi sebagai dekomposer atau pengurai.

2. Rantai Makanan Ekosistem Laut

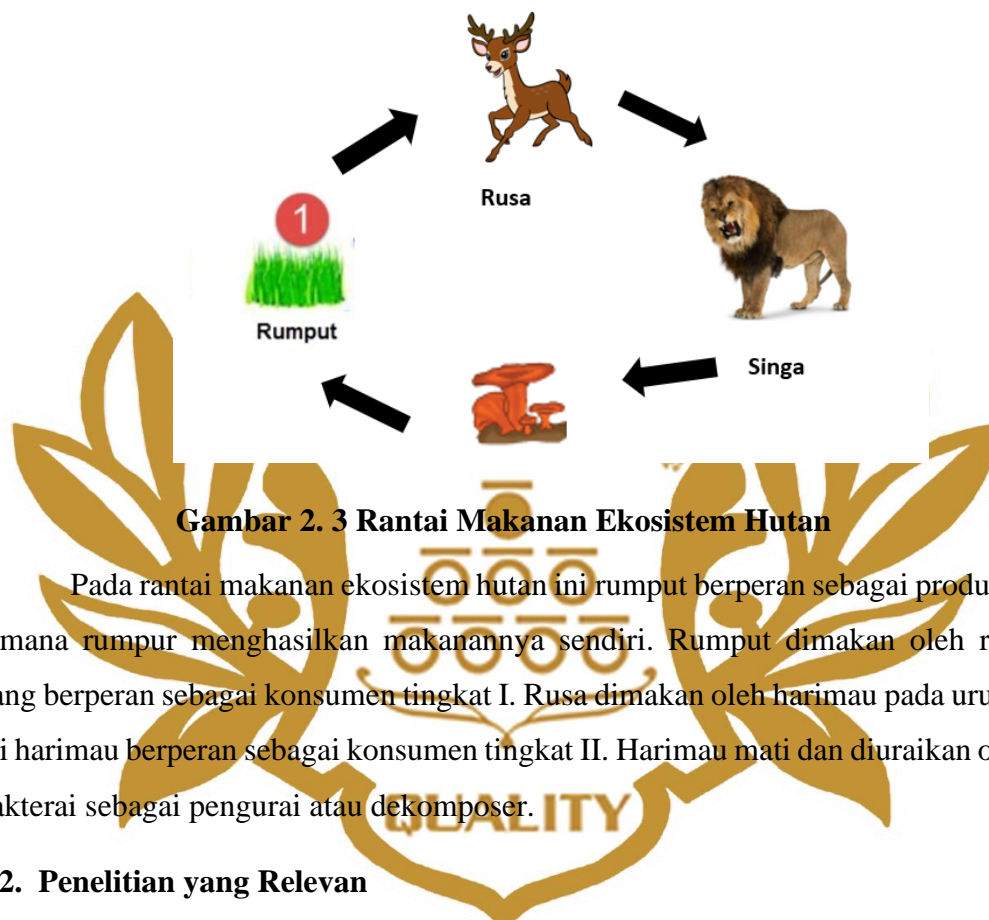
Pada rantai makanan ekosistem laut yang berperan sebagai produsen adalah *fitoplankton*. *Fitoplakton* akan dimakan oleh *zooplankton* kemudian *zooplankton* dimakan udang. Udang dimakan ikan tuna dan ikan tuna dimakan singa laut. Singa laut mati dan diuraikan oleh bakteri sebagai pengurai atau dekomposer. Proses ini disebut rantai makanan ekosistem laut. Contoh rantai makanan ekosistem laut adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Rantai Makanan Ekoistem Sawah

3. Rantai Makanan Ekosistem Hutan

Pada rantai makanan ekosistem hutan banyak makhluk hidup yang melakukan proses makan dan dimakan contohnya :



Gambar 2. 3 Rantai Makanan Ekosistem Hutan

Pada rantai makanan ekosistem hutan ini rumput berperan sebagai produsen dimana rumput menghasilkan makanannya sendiri. Rumput dimakan oleh rusa yang berperan sebagai konsumen tingkat I. Rusa dimakan oleh harimau pada urutan ini harimau berperan sebagai konsumen tingkat II. Harimau mati dan diuraikan oleh bakteri sebagai pengurai atau dekomposer.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelum penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Siti Nurhasanah ,Tri Ariani dan Asep Sukendo (2022) melalui penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari, memperoleh hasil skor 29 dengan rata-rata 4,14, validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4,63, dan validasi materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa

media papan pintar memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 4,42. Nilai praktis dengan rata-rata 88,4%. Sedangkan nilai yang menunjukkan keefektifan media papan pintar materi sumber energi memenuhi kriteria efektif dengan $t_{hitung} = 11,02$ dan $t_{tabel} = 1,64$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima oleh H_0 ditolak. Maka disimpulkan media papan pintar memenuhi kriteria valid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin Krismawati, Lia Hikm Maula dan Muhammad Suwignyo Prayogo (2023). Melalui judul “ Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Fungi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Sempusari 02 Jember dengan jumlah 16 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Dengan hasil uji coba analisis dari ketiga ahli, kevalidan media pembelajaran papan pintar yang dikembangkan mendapatkan hasil uji coba kelayakan media papan pintar. Validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4,63. Validasi bahasa memperoleh skor 28 dengan rata-rata 4,13. Dan validasi materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4,5. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid. Nilai membuktikan kepraktisan media papan pintar pada materi fungi dalam kehidupan sehari-hari memenuhi ketentuan praktis dengan rata-rata 89.87%.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas, dapat dibuat kerangka berpikir tentang pengembangan media pembelajaran papan pintar rantai makanan pada mata pembelajaran IPAS di SD kelas V. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat sederhana guru berupa media gambar yang ditempel pada papan *styrofoam* dan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan, sehingga media pembelajaran tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk memahami materi pembelajaran terutama materi rantai makanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan suatu pengembangan penggunaan media pembelajaran papan pintar rantai makanan. Media papan pintar rantai makanan ini akan dikembangkan. Hasil dari pengembangan media tersebut berupa produk papan pintar sehingga media ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi masalah didalam kelas.

2.4. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yaitu bagaimana pengembangan media papan pintar rantai makanan pada pembelajaran IPAS SD Negeri 105309 Rambung Baru.

2.5. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pelajaran dari seorang guru kepada siswa.
2. Media papan pintar adalah media yang terbuat dari papan yang berisi materi-materi pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.
3. Rantai makanan merupakan ketergantungan makhluk hidup satu dengan makhluk hidup yang lain umumnya dalam hal makan dan memakan. Pada proses rantai makanan makhluk hidup ada urutan dan proses yang berlangsung secara terus menerus pada suatu urutan makan dan dimakan, yaitu urutan produsen, konsumen dan pengurai.